

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE-A MATCH* BERBASIS MEDIA LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ni Made Suandayani Ari Putri¹, Ni Wayan Suniasih², I Wayan Wiarta³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: suandayanari Putri@yahoo.com¹, wayansuniasih@yahoo.com²,
wiartawayan@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara, yang terdiri dari 8 sekolah dan 14 kelas dengan jumlah populasi 534 siswa. Sebanyak 72 siswa dipilih sebagai sampel penelitian yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data hasil belajar IPA siswa, dikumpulkan melalui tes hasil belajar IPA. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen $X_1 = 24,7 > X_2 = 19,3$ kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel} (\alpha=0,05,70) = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: *make-a match*, media lingkungan, hasil belajar IPA.

Abstract

This research aimed to determine the significant differences of students science learning outcomes between students who learn math using cooperative learning type *make-a match* based environment media with students who learn math using conventional learning. This research is a quasi experimental research with designed as non equivalent control group. The population was a fourth grade elementary school students Cluster II Kuta Utara, which consists of of 8 school and 14 classes with 534 number of population. There were 72 students chosen as the samples of research which were determined by random sampling tehniqe. The data collected were analyzed by using method satistics t-test. By analyzing the data it was found that the average value of experiment group $X_1 = 24,7 > X_2 = 19,3$ control group. Then, based on t-test it was found that $t_{count} = 4,354$ and with 5% of significance level and $df = 70$ it was found $t_{table} (\alpha=0,05,70) = 2,000$, so $t_{count} = 4,354 > t_{table} (\alpha=0,05,70) = 2,000$, then H_0 rejected and H_a accepted. That means there is a significant differences of students science learning outcomes between students who learn math using cooperative learning type *make-a match* based environment media with students who learn math using conventional learning of fourth grade elementary school students Cluster II Kuta Utara year 2012/2013. Thus, it can be concluded that the application of cooperative learning type *make-a match* based

environment media effected on the science learning outcomes of the fourth grade elementary school students Cluster II Kuta Utara year of 2012/2013.

Keywords: make-a match, environment media, science learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu wahana dalam upaya menghasilkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Syah, 2011: 34). Peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat berjalan tanpa adanya suatu inovasi. Suprayekti,dkk (2007: 1.14) menyatakan, inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan. Inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari tujuan pendidikan, metode kurikulum dan pengajaran.

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mulai dari pelatihan untuk meningkatkan kualitas guru, perbaikan sarana dan prasarana, sampai penyempurnaan kurikulum. Dari penyempurnaan kurikulum tersebut, terjadilah perubahan paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Tugas dan peran guru tidak hanya sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai pendorong belajar agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang menuntut siswa berperan aktif. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi.

Pembelajaran konvensional mengacu pada *teacher centered* dengan

metode ceramah (*lectures*). Metode ceramah merupakan strategi guru memberi presentasi lisan dan siswa dituntut menanggapi serta mencatat penjelasan guru (Mulyatiningsih, 2012: 239). Satori, dkk (2007: 1.15) menyatakan, sebagai guru kelas di sekolah dasar, harus sudah menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran di kelas. Ada 3 unsur dasar dari tahapan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, yaitu kegiatan membuka, mengelola, dan menutup pembelajaran.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar telah dirancang beberapa mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa, salah satunya yaitu mata pelajaran IPA. Samatowa (2011: 3) menyebutkan alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah adalah IPA berfaedah bagi suatu bangsa sebab merupakan dasar teknologi, bila diajarkan menurut caranya yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, bukan merupakan mata pelajaran yang bersifat hapalan belaka, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur (Trianto, 2012: 136). IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari

peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Samatowa, 2011: 3).

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran IPA didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan membangun pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (Depdiknas, 2006: 47). Pada hakikatnya IPA dipandang sebagai proses, sebagai produk, dan sikap ilmiah (Trianto, 2012: 137). Ruang lingkup dan bahan kajian IPA di sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 meliputi aspek-aspek, yaitu: (1) makhluk hidup dengan lingkungannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta keehatan, (2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat, gas, (3) energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana (Depdiknas, 2006: 485).

Samatowa (2011: 5) menyatakan, sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan maka pembelajaran IPA di sekolah dasar mempunyai tujuan-tujuan, yaitu: memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap, menanamkan sikap hidup ilmiah, memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan, mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya, menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan. Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran.

Nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran, antara lain: (1) kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah, (2) keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah, (3) memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam

memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan guru, siswa, dan bahan ajar IPA dalam rangka mencapai perubahan yang relatif tetap dalam pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan. Tercapainya tujuan pendidikan khususnya pembelajaran IPA salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar IPA yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005: 22). Hasil belajar diketahui setelah diadakan tes hasil belajar. Hasil belajar menjadi realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa, kreativitas dalam kecakapan kognitif yang diperoleh melalui proses belajar.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru (Ekawarna, 2009: 41). Di sekolah, hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar (Saminanto, 2010: 100). Hasil belajar ditandai dengan ciri-ciri yaitu, disengaja dan bertujuan, tahan lama, bukan karena kebetulan, bukan karena kematangan dan pertumbuhan (Agung, 2011: 9).

Klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2005: 22). Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPA, dinyatakan dalam bentuk skor atau angka yang diperoleh melalui tes hasil belajar IPA. Hasil belajar diketahui setelah diadakan tes hasil belajar. Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV Sekolah

Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara, bahwa hasil belajar IPA siswa masih jauh dari yang diharapkan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belum optimalnya hasil belajar IPA siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis, dan faktor eksternal terdiri atas faktor lingkungan dan faktor instrumental (kurikulum, sarana-prasarana, guru, model dan media) (Agung, 2011: 12). Dari faktor-faktor tersebut, dikaji hal yang paling mendasar mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA siswa yaitu model dan media pembelajaran. Proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan model pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari atau kontekstual, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi.

Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran (Sanjaya, 2010: 14). Pemilihan sebuah model dan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam merencanakan atau mendesain pembelajaran, agar terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber belajar yang lainnya. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran tidak membosankan, perlu dicobakan berbagai macam model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran yang dipilih diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, kerjasama, kepemimpinan, toleransi, dan menyenangkan bagi siswa.

Secara teoritis model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* adalah model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami materi yang sulit jika mereka saling

berdiskusi dengan temannya. Siswa akan secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran. Suyatno (2009: 51) menyatakan, kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Metode belajar yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Mulyatiningsih (2012: 248) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota.

Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Siswa yang mendapat soal mencari siswa yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya. Huda (2013: 251) model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep, mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* merupakan pembelajaran kelompok, yaitu mencari pasangan sesuai dengan kartu soal atau jawaban yang dipegang. Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui permainan kartu, setiap kartu pembelajaran berisi konsep pertanyaan atau jawaban. Siswa ditugaskan mencari pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan. Hal terpenting yang harus dipersiapkan sebelum pembelajaran adalah kartu pertanyaan, kartu jawaban, aturan permainan, dan catatan penskoran.

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* ada tiga, diantaranya pendalaman materi, menggali materi, dan sebagai selingan (Huda, 2013: 251). Dalam penelitian ini tujuan model pembelajaran *make-a match* adalah untuk

sebagai pendalaman materi. Sebelum siswa ditugaskan untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegang, terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan LKS yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pembelajaran.

Suyatno (2009: 121) menyatakan, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match*, di antaranya: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu, (3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, (7) demikian seterusnya, (8) kesimpulan/penutup.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi model pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut dapat digunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, dapat mengefektifkan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* selalu menyertakan media lingkungan. Lingkungan diartikan sebagai suatu tempat yang mempengaruhi pertumbuhan manusia (Mariyana, dkk, 2010: 16).

Lingkungan merupakan sumber belajar yang paling efektif dan efisien serta tidak membutuhkan biaya yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Uno, Mohamad, 2011: 137). Pembelajaran yang berbasis media lingkungan memberikan kesempatan dan dorongan untuk siswa dalam usaha memecahkan masalah dan merespon dengan seluruh kemampuan berpikir, anggota badan, serta segala minatnya.

Segala kegiatan tersebut berkontribusi atau memberikan dampak

positif terhadap pemahaman siswa. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang anak didik untuk melakukan kegiatan belajar, memberikan rasa aman, kepuasan, dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Ahmadi, Prasetya, 1997: 47). Untuk itu dalam menciptakan atau memilih lingkungan belajar yang dapat menyentuh berbagai indera siswa secara memadai. Aktivitas adalah kata kunci dari perbuatan belajar seseorang. Semakin tinggi seseorang melakukan aktivitas belajar akan semakin baik terjadinya perubahan perilaku, baik sebagai hasil langsung dari perbuatan atau pengalaman belajarnya, maupun sebagai dampak tidak langsung dari berbagai aktivitas yang dijalannya. Dengan kesempatan berkembang dan belajar yang memadai, maka tujuan langsung dari belajar dan tujuan pengiringnya tercapai secara lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan merupakan model pembelajaran kelompok mencari pasangan sesuai dengan kartu soal atau jawaban yang dipegang, siswa yang dapat mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin, serta dalam pelaksanaannya selalu menyertakan media lingkungan sekolah sebagai salah satu sumber belajar siswa mengeksplor pengetahuan. Huda (2013: 253) menyatakan, kelebihan model pembelajaran ini antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan sehingga pembelajaran menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang

dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan desain eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yang memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat sehingga digunakan desain eksperimen semu yaitu *nonequivalent control group design*.

Kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* (perlakuan) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan eksperimen, tahap pelaksanaan eksperimen, dan tahap akhir eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara yang tersebar di 8 sekolah, 14 kelas dengan jumlah siswa 534 orang.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Teknik ini digunakan dalam pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi ke dalam kelas-kelas yang utuh sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu dalam populasi, yang dirandom adalah kelas. Teknik *random sampling* secara teoritis semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sukardi, 2011: 58). Dua kelas yang muncul setelah di *random* yaitu siswa kelas IV dari SD No. 3 Tibubeneng dan siswa kelas IV dari SD No. 3 Canggung.

Untuk meyakinkan bahwa kedua kelas setara maka dilakukan pemetaan nilai *pretest* yang diperoleh siswa pada masing-masing sekolah. Berdasarkan hasil pemetaan, diperoleh 36 pasang siswa yang memiliki nilai *pretest* yang sama. Dengan demikian sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 72

orang siswa. kemudian kedua kelas diundi untuk ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil undian didapat siswa kelas IV di SD No. 3 Tibubeneng sebagai kelompok eksperimen dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dan siswa kelas IV di SD No. 3 Canggung sebagai kelompok kontrol dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini melibatkan variabel bebas dan variabel terikat yang dijelaskan sebagai berikut.

Variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat” (Mulyatiningsih, 2012: 88). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan pembandingnya pembelajaran konvensional. Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan merupakan model pembelajaran kelompok mencari pasangan sesuai dengan kartu soal atau jawaban yang dipegang, siswa yang dapat mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin, serta dalam pelaksanaannya selalu menyertakan media lingkungan sekolah sebagai salah satu sumber belajar siswa mengeksplor pengetahuan. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran tradisional yang digunakan guru sejak lama berdasarkan kebiasaan, interaksi pembelajaran melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru.

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008: 4). Dalam penelitian ini variabel terikat adalah hasil belajar IPA. Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPA, dinyatakan dalam bentuk skor atau angka

yang diperoleh melalui tes hasil belajar IPA.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah tes hasil belajar IPA. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa adalah tes objektif bentuk pilihan ganda biasa, dengan jumlah butir soal 40.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi secara teoritis dari segi validitas isi. Untuk menentukan validitas isi dilakukan dengan cara melakukan analisis kurikulum, buku pelajaran dan kisi-kisi soal. Agar memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian yang baik, juga dilakukan uji validitas isi oleh pakar (*expert judges*). Selanjutnya instrumen penelitian diuji secara empiris validitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan reliabilitasnya. Uji coba instrumen tes hasil belajar IPA siswa dilakukan di SD No. 3 Tibubeneng dan di SD No. 3 Cangu diikuti oleh 66 responden dari siswa kelas V. Hasil uji coba instrumen diperoleh 40 butir soal yang layak digunakan sebagai instrumen penelitian dengan reliabilitas tes $r_{11} = 0,914 > 0,70$. Dengan demikian tes hasil belajar IPA dinyatakan sebagai tes hasil belajar yang memiliki reliabilitas tinggi (*reliable*).

Setelah data *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diperoleh, dilanjutkan dengan menghitung gain skor masing-masing siswa dari kedua kelompok tersebut. Data yang diuji prasyarat diperoleh dari perhitungan gain skor. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data masing-masing kelompok.

Uji normalitas sebaran data digunakan analisis *Chi-Square*. Kriteria pengujian adalah jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka H_0 diterima (gagal ditolak) yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan taraf signifikasinya adalah 5% dan derajat kebebasannya $(dk) = (k-1)$.

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok. Sedangkan uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji-F. Kriteria pengujian adalah jika $F_{hit} < F_{tabel}$, maka data mempunyai varians yang homogen. Taraf signifikansinya adalah 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang adalah n_1-1 dan derajat kebebasan penyebut n_2-1 . Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan analisis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional, pelaksanaan penelitian pada masing-masing kelompok dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan yang terdiri dari 1 kali *pretest*, 8 kali pelaksanaan pembelajaran dan 1 kali *posttest*. Data yang diuji prasyarat diperoleh dari perhitungan gain skor masing-masing siswa setiap kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 4,97$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $(dk) = 5$ diperoleh $\chi^2_{tabel}(\alpha=0,05,5) = 11,07$. Karena $\chi^2_{hitung} = 4,97 < \chi^2_{tabel}(\alpha=0,05,5) = 11,07$ maka H_0 diterima. Dengan demikian sebaran data hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Ini berarti sampel kelompok eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,99$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $(dk) = 5$ diperoleh $\chi^2_{tabel}(\alpha=0,05,5) = 11,07$. Karena $\chi^2_{hitung} = 3,99 < \chi^2_{tabel}(\alpha=0,05,5) = 11,07$ maka H_0 diterima. Dengan demikian sebaran data hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol berdistribusi normal. Ini berarti sampel

kelompok kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal. Homogenitas varians diuji dengan menggunakan uji-F dari *Havley*. Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data mempunyai varians yang homogen. Dari perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,05$, sedangkan pada taraf signifikansi 5% $F_{tabel (\alpha=0,05,35,35)} = 1,72$ sehingga $F_{hitung} = 1,05 < F_{tabel (\alpha=0,05,35,35)} = 1,72$. Dengan demikian kedua kelompok

mempunyai varians yang homogen. Setelah memenuhi syarat normal dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji-t. Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$. Perhitungan uji-t antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji-t

No	Kelompok	N	dk	X	Varians	t_{hit}	t_{tab}
1	Eksperimen	36	70	24,7	26,788	4,354	2,000
2	Kontrol	36		19,3	28,233		

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 70$ adalah 2,000. Dengan demikian $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel (\alpha=0,05,70)} = 2,000$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis awal yang telah dilakukan, bahwa antara siswa kelas IV SD No 3 Tibubeneng dengan siswa kelas IV SD No 3 Canggung yang dijadikan kelompok penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen. Karena kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama maka dapat diberikan perlakuan yaitu berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol. Sebelum dilakukan *treatment* terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk kedua kelompok.

Treatment dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan untuk kelompok

eksperimen dan 8 kali pertemuan untuk kelompok kontrol. Pada akhir pertemuan masing-masing kelompok diberikan *posttest*. Setelah mendapat nilai *pretest* dan *posttest*, dilanjutkan dengan mencari gain skor hasil belajar IPA siswa. Nilai gain skor tersebut dianalisis, setelah dianalisis didapat rata-rata kelompok eksperimen $X_1 = 24,7 > X_2 = 19,3$ kelompok kontrol, berarti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan terbukti lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel (\alpha=0,05,70)} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel (\alpha=0,05,70)} = 2,000$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dapat disebabkan adanya perbedaan perlakuan

pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan yang menekankan aktivitas belajar siswa lebih banyak daripada aktivitas guru. Hal ini terjadi karena proses dalam pembelajaran kooperatif *make-a match* bersifat *student centered*, siswa memperoleh informasi melalui belajar sambil bermain. Proses permainan merupakan proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik itu menyebabkan pembelajaran menjadi bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep, mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan (Huda, 2013: 251). Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal terpenting yang harus dipersiapkan adalah kartu pertanyaan, kartu jawaban, aturan permainan, catatan penskoran (Huda, 2013: 251-252).

Siswa ditugaskan untuk mencari pasangan berdasarkan kartu yang dipegang. Bagi siswa yang dapat mencari pasangan dari kartu yang dipegang dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin. Model pembelajaran *make-a match* sebagai salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2011).

Peran guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* selalu menyertakan media lingkungan, artinya lingkungan sekolah dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar siswa, karena lingkungan luas, masih alami, dan rindang sangat menunjang atau sesuai dengan materi pembelajaran yaitu sumber daya alam. Lingkungan mampu memberikan kesempatan berpikir konkret, beraktivitas secara leluasa, belajar yang demikian memungkinkan siswa dapat melakukan

berbagai kegiatan, seperti mengeksplorasi, mengamati. Model pembelajaran yang menggunakan lingkungan adalah salah satu model yang mendorong siswa agar belajar tidak tergantung dari apa yang ada dalam buku (Uno, Mohamad, 2011: 11).

Segala kegiatan tersebut berkontribusi atau memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Sebelum mencari pasangan dari kartu yang dipegang, terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok akan diberikan LKS untuk didiskusikan dan diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Selama siswa mengeksplorasi pengetahuan dan menyelesaikan LKS, lingkungan sekolah dijadikan sebagai salah satu media atau sumber belajar siswa. Siswa dapat mengamati sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah.

Guru kemudian meminta perwakilan salah satu kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain mendengarkan dan memberikan tanggapan. Setelah *sharing* antar kelompok selesai, barulah siswa diberikan permainan kartu. Hal tersebut bertujuan untuk pendalaman materi. Pembelajaran akan diakhiri dengan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep yang telah dipelajari.

Huda (2013: 253) menyatakan kelebihan model pembelajaran ini antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan sehingga pembelajaran menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Berbeda dengan pembelajaran konvensional.

Proses pembelajaran konvensional menempatkan guru sebagai sumber belajar yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Pembelajaran konvensional mengacu pada *teacher centered* dengan metode

ceramah (*lectures*). Metode ceramah sebagai sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta didik (Agung, 2011: 12). Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilaksanakan Artawa (2012) dan penelitian yang dilaksanakan Dayantari (2012), hasil dari kedua penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen $X_1 = 24,7 > X_2 = 19,3$ kelompok kontrol. Lebih lanjut, melalui uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,354$ sedangkan dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel (\alpha=0,05,70)} = 2,000$ sehingga $t_{hitung} = 4,354 > t_{tabel (\alpha=0,05,70)} = 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Kuta Utara Tahun pelajaran 2012/2013.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) kepada siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar lebih optimal, (2) kepada guru hendaknya membelajarkan siswa dengan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* berbasis media lingkungan karena telah terbukti dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, (3) kepada peneliti lain untuk memperoleh hasil belajar siswa yang lebih komprehensif dalam pembelajaran maka perlu diadakan

penelitian sejenis yang tidak hanya menyelidiki prestasi belajar pada ranah kognitif tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganeha.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MkdK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Artawa, I Gd Robet. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make- A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Kecamatan Selat*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PGSD, Undiksha.
- Dayantari, Ni Pt. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Mencari Pasangan (Make A Match) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PGSD, Undiksha.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Standar Isi Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Depdiknas.
- Ekawarna. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Mariyana, Rita, dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Make A Match*. Tersedia pada <http://rusman.wordpress.com/pembe>

lajaran-kooperatif-make-a-match
(diakses 9 Desember 2012).

Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rasail Media Group.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Satori, Djam'an, dkk. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprayekti, dkk. 2007. *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Mas Media Buana Pustaka.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Uno Hamzah, B dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

