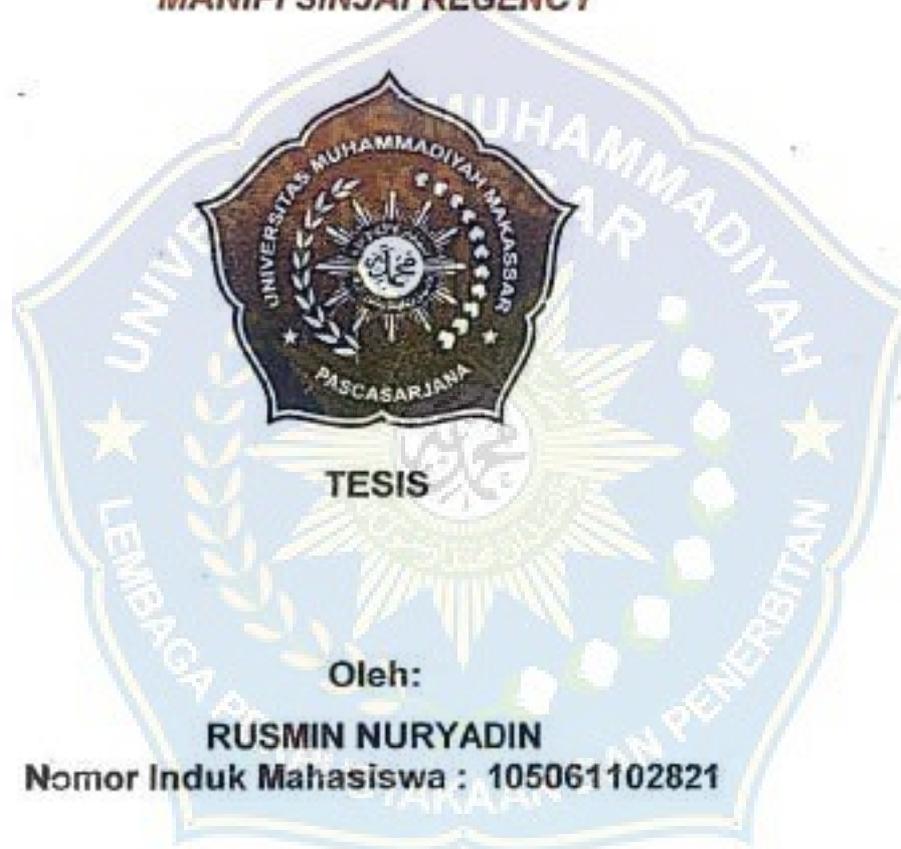


**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 87
MANIPI KABUPATEN SINJAI**

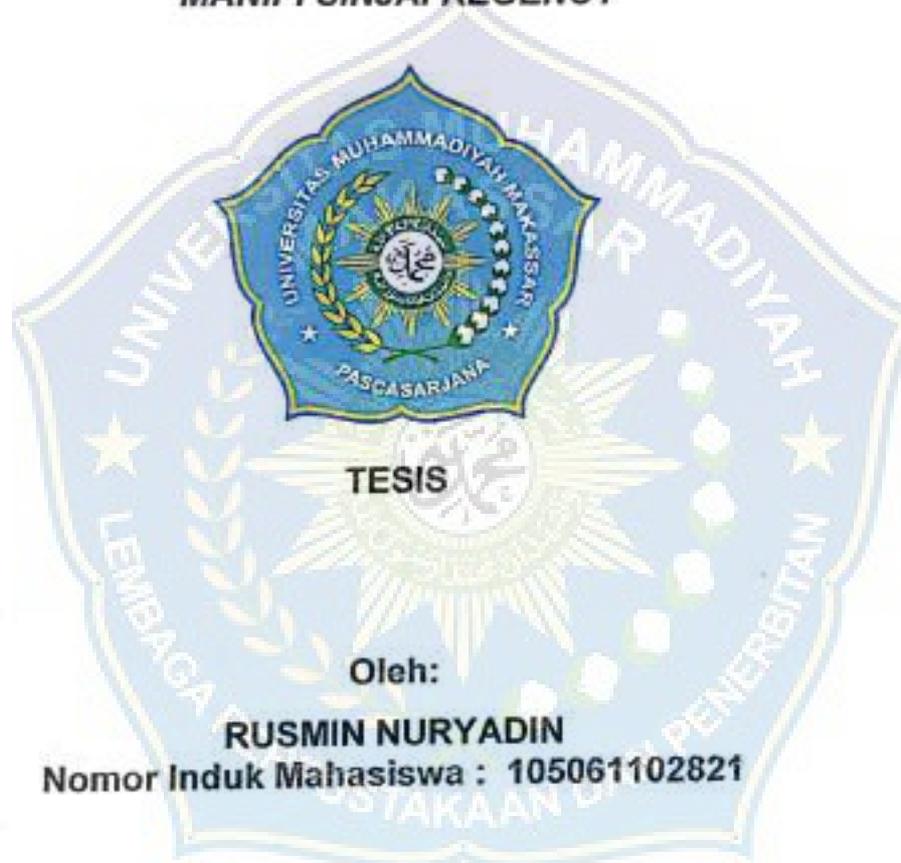
**THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE *MAKE A MATCH*
LEARNING MODEL ON MOTIVATION ACTIVITY AND
SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES FOR
CLASS V STUDENTS AT SD NEGERI 87
MANIPI SINJAI REGENCY**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 87
MANIPI KABUPATEN SINJAI**

***THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE MAKE A MATCH
LEARNING MODEL ON MOTIVATION ACTIVITY AND
SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES FOR
CLASS V STUDENTS AT SD NEGERI 87
MANIPI SINJAI REGENCY***



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD
NEGERI 87 MANIPI KABUPATEN SINJAI**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh:

RUSMIN NURYADIN
NIM. 105061102821

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

TESIS

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 87
MANIPI KABUPATEN SINJAI**

Yang disusun dan diajukan oleh

RUSMIN NURYADIN
NIM. 105061102821

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 03 Oktober 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

Pembimbing II

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM: 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Dr. Mukhlis, S.Pd, M.Pd
NBM: 955732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai.

Nama Mahasiswa : RUSMIN NURYADIN

NIM : 105061102821

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 03 Oktober 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 03 Oktober 2023

Tim Peguji

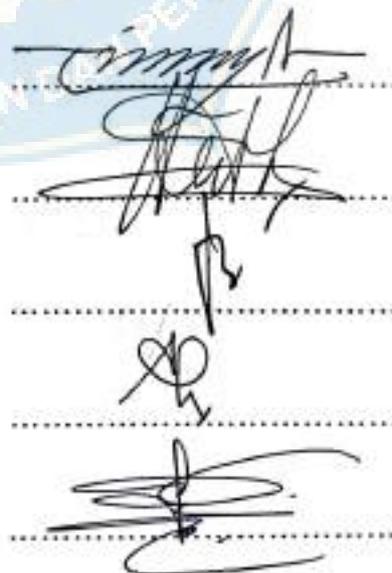
Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
(Pimpinan/ Penguji)

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
(Pembimbing/ Penguji)

Dr. Idawati, M.Pd
(Pembimbing/ / Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
(Penguji)

Kaharuddin, M.Pd, Ph.D
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusmin Nuryadin
NIM : 105061102821
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 03 Oktober 2023


Rusmin Nuryadin

ABSTRAK

Rusmin Nuryadin. 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi Kabupaten Sinjai. Dibimbing oleh Hj. Hidayah Quraisy dan Idawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi dengan pembagian kelas V.A merupakan kelas eksperimen dan kelas V.B merupakan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengumpulkan informasi terkait motivasi siswa observasi untuk mengamati aktivitas siswa, dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tentang motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa, terdapat peningkatan ketiga variabel tersebut setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* kepada siswa. Demikian pula pada analisis inferensial setelah dilakukan uji normalitas hasil dari data kolmogorov-smirnov maupun pada tabel shapiro-Wilks hasilnya menunjukkan data terdistribusi secara normal demikian pula untuk uji homogenitas data yang diperoleh dari *levene test* menunjukkan adanya data yang homogen.

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 87 Manipi, Kab. Sinjai. Peneliti mengharapkan agar model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *make a match*, motivasi, aktivitas, hasil belajar IPS

ABSTRACT

Rusmin Nuryadin. 2023. The Effect of Implementing the Make A Match Learning Model on Activity Motivation and Social Studies Learning Outcomes for Class V Students at SD Negeri 87 Manipi, Sinjai Regency. Supervised by Hj. Hidayah Quraish and Idawati.

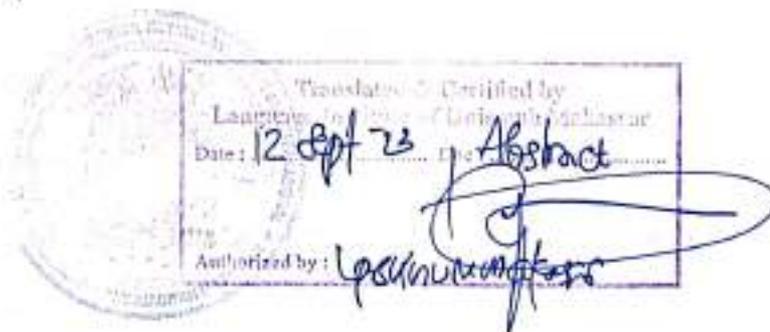
This research aimed at determining the effect of the make a match learning model on the motivation, activities and social studies learning outcomes of fifth grade elementary school students.

This type of research was quantitative research with a quasi-experimental design. The research design used was a pretest-posttest control group design. The sample in this research was class V students at SD Negeri 87 Manipi where class V.A was the experimental class and class V.B was the control class. The data collection technique used was a questionnaire to collect information related to students' motivation, observation to observe students' activities, and tests to determine student learning outcomes.

Based on the results of descriptive analysis regarding student motivation, activities and learning outcomes, there is any increase in these three variables after the make a match learning model was applied to students. Likewise, in the inferential analysis after the normality test was carried out, the results of the Kolmogorov-Smirnov data and the Shapiro-Wilks table showed that the data were normally distributed. Likewise, for the homogeneity test, the data obtained from the Levene test showed that there was homogeneous data.

Hypothesis testing was carried out after carrying out normality and homogeneity tests. From the results of the hypothesis test, it shows that H₀ is rejected and H₁ is accepted, so there is any significant simultaneous influence of the make a match learning model on the motivation, activity and learning outcomes of class V students at State Elementary School 87 Manipi, Sinjai regency. The researchers expect that the make a match learning model can be used as a learning model in elementary schools to increase student motivation, activity and learning outcomes.

Keywords: *Make A Match, Motivation, Activities, Social Studies Learning Outcomes.*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi Kabupaten Sinjai*".

Penyusunan tesis ini penulis lalui dengan proses panjang mendapatkan berbagai hambatan dan rintangan yang sangat melelahkan. Semua itu penulis dapat lalui berkat doa dan bantuan dari berbagai pihak sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan terima kasih kepada **St. Dahliah** sebagai orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dalam penyelesaian studi ini.

Ucapan terima kasih juga tidak lupa kami sampaikan kepada **Prof. Dr. Ambo Asse, M.Ag** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, **Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd** Direktur Program Pascasarjana, **Dr. Mukhlis, M.Pd** Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar. **Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd** dan **Dr. Idawati, M.Pd** pembimbing yang dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan tenaga waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis selama penyusunan tesis ini. Seluruh Dosen dan

civitas akademika Unismuh Makassar yang telah memberikan arahan, bimbingan serta membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan di PPs Unismuh Makassar.

Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada **Hj. Jamila, S.Pd.SD** selaku kepala SD Negeri 87 Manipi yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Rekan-rekan Mahasiswa angkatan 2021 program Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar terkhusus rekan kelas A dan Kelas IPS serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk hingga akhirnya tesis ini dapat penulis selesaikan.

Penulis berharap semoga segala bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala disisi Allah SWT. Akhirnya saran dan kritik yang sifatnya membangun penulis sangat harapkan sebagai bahan evaluasi bagi kami dimasa-masa yang akan datang.

Makassar, 03 Oktober 2023

RUSMIN NURYADIN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teoritis	10
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Peneltian	38
1. Jenis Penelitian	38
2. Desain Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
1. Lokasi Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	40

C. Populasi dan Sampel	40
1. Populasi	40
2. Sampel	40
D. Defenisi Operasional	41
1. Variabel bebas	41
2. Variabel terikat	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi lokasi penelitian	51
2. Hasil Analisis Deskriptif	52
3. Statistik Inferensial	64
B. Pembahasan	69
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Daftar penelitian yang relevan	29
Tabel 2.	Desain penelitian nonequivalent control group design.....	39
Tabel 3.	Data siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi	40
Tabel 4.	Kriteria Reliabilitas Instrumen	44
Tabel 5.	Hasil uji reliabilitas instrumen dari hasil pretest	44
Tabel 6.	Kriteria aktivitas belajar siswa	47
Tabel 7.	Kategorisasi motivasi belajar siswa	48
Tabel 8.	Kriteria pengukuran hasil belajar	49
Tabel 9.	Persentase Klasifikasi Motivasi Belajar siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran <i>make a match</i>	53
Tabel 10.	Persentase Klasifikasi Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian.....	54
Tabel 11.	Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian	56
Tabel 12.	Persentase Klasifikasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran <i>make a match</i>	57
Tabel 13.	Persentase Klasifikasi Aktivitas Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian	58
Tabel 14.	Statistik Deskriptif Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian	60
Tabel 15.	Persentase Klasifikasi Hasil Belajar Siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran <i>make a match</i>	61

Tabel 16. Persentase Klasifikasi Hasil Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian	62
Tabel 17. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian.....	64
Tabel 18. Hasil uji normalitas data motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi	65
Tabel 19. Hasil uji homogenitas data motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi	67
Tabel 20. Hasil uji manova penerapan model pembelajaran <i>make a match</i> pada siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan kerangka pikir penelitian	36
Gambar 2.	Diagram batang perbandingan persentase tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan	55
Gambar 3.	Diagram batang perbandingan persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan	59
Gambar 4.	Diagram batang perbandingan persentase hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	86
Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Melakukan Penelitian	87
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Meneliti	88
Lampiran 4. Lembar Validasi RPP	89
Lampiran 5. Lembar Validasi Motivasi	91
Lampiran 6. Lembar Validasi Aktivitas	93
Lampiran 7. Lembar Validasi Tes	95
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	96
Lampiran 9. Kisi-kisi dan Lembar Pertanyaan Angket Motivasi	113
Lampiran 10. Kisi-kisi dan lembar observasi	117
Lampiran 11. Kisi-kisi dan soal pre tes	122
Lampiran 12. Kisi-kisi dan soal Pos tes	128
Lampiran 13. Dokumentasi	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan memerlukan pengembangan lingkungan yang memupuk pembelajaran, serta proses yang disengaja dan mampu memberdayakan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka. Melalui proses ini, siswa memperoleh pemahaman agama dan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan karakter mulia yang dapat mereka manfaatkan untuk pertumbuhan pribadi mereka, serta untuk kemajuan masyarakat, lingkungan, dan negara mereka secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi positif bagi bangsanya. (Undang-undang RI No. 20, 2003). Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa dalam melaksanakan proses pendidikan seorang pendidik harus mempersiapkan sebaik mungkin segala bentuk sarana, strategi dan suasana belajar yang kondusif sehingga mampu mendukung kondisi belajar dan mampu menjadikan aktivitas belajar siswa bermakna sehingga seluruh potensi yang ada dalam dirinya mampu berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Kegiatan belajar harus memberikan pengalaman baru melalui proses berlatih sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif

dan psikomotornya (Diani dkk, 2016). Menurut (Rahmah, 2013) belajar adalah pengembangan kompetensi keterampilan dan pengetahuan yang dilakukan seseorang melalui aktivitas tertentu. Belajar merupakan aktivitas dua arah antara guru, siswa serta sumber pembelajaran dalam lingkungan dan situasi belajar tertentu (Maryani, 2014). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman baru, serta berdampak pada peningkatan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan dari siswa.

Pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kemampuan seorang guru dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sebagaimana diamanatkan dalam peraturan perundang-undangan tentang sisdiknas yang menjelaskan perlunya seorang guru dan tenaga kependidikan harus mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Pembelajaran yang menyenangkan adalah kondisi pembelajaran yang mampu menjadikan waktu belajar siswa benar-benar tercurahkan untuk kegiatan belajar karena kondisi yang tercipta memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa (Rahmah, 2013). Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan merupakan kompetensi yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengelola proses pembelajaran menarik minat dan perhatian siswa sehingga waktu belajar siswa tersebut benar-benar dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran yang menyenangkan diperoleh dari proses pembelajaran yang mampu menjadikan siswa baik secara fisik maupun mental terlibat dalam proses pembelajaran tersebut sebagaimana dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses yang menjelaskan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menarik dan menantang, merangsang partisipasi aktif siswa dan memberikan ruang yang luas bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan jasmani dan mentalnya. Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran harus mampu memberikan situasi yang interaktif yaitu situasi dimana terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Supardi, 2014). Guru yang Inspiratif yaitu guru yang mampu memaksimalkan kemampuan siswanya untuk berpikir kreatif, mengubah paradigma siswa yang eksklusif menjadi siswa yang berpikir inklusif (Slameto, 2015). Guru juga harus mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Uraian tentang peran guru dalam dunia pendidikan memberikan pemahaman bahwa, seorang guru harus mampu menerapkan aktivitas pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menjalani proses pembelajaran sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilannya. Salah satu

mata pelajaran yang menjadi mata pelajaran wajib dalam pembelajaran SD adalah IPS sebagaimana termuat dalam permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang mata pelajaran yang wajib di ajarkan dijenjang SD. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkatan/ jenjang sekolah dasar menjadikan interaksi antar manusia sebagai objek kajian utamanya serta bagaimana mengembangkan kemampuan tersebut. Ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dikembangkan dalam mata pelajaran ini diupayakan agar dapat mencapai keseimbangan dan keserasian dalam kehidupan masyarakat. (Syaodih, 2007). Mata pelajaran IPS di jenjang pendidikan SD menelaah berbagai peristiwa, fakta, konsep dan hal-hal yang bersifat umum berhubungan dengan kondisi sosial yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. (Rosmanah, 2019). Sedangkan Menurut Astuti dalam (Farida dkk., 2017) Pembelajaran IPS berpedoman pada kegiatan yang menjadikan siswa baik secara perorangan maupun berkelompok aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berupa mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara menyeluruh dan dapat dipertanggung jawabkan. Dari beberapa penjelasan tentang mata pelajaran IPS, seorang guru perlu menerapkan proses pembelajaran yang dinamis, kontekstual, kreatif serta inovatif dalam mengajarkan materi-materi IPS.

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 1-3 November 2022 kepada guru dan siswa di SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai memperlihatkan sebagian besar siswa kurang memiliki

motivasi dalam mengikuti pelajaran IPS yang diberikan. Kurangnya motivasi belajar siswa tampak pada keadaan siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak adanya keinginan untuk mencari tahu lebih banyak terhadap materi yang diajarkan, siswa terlihat pasrah dengan hasil pekerjaan yang dilakukan, tidak ada upaya yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Selain itu tampak dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru mencatat materi kemudian mengerjakan latihan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan yang disampaikan oleh wali kelas V masih banyak siswa yang memiliki nilai rendah untuk mata pelajaran IPS yang terlihat dari rata-rata nilai mid semester siswa yaitu 53,21, nilai tersebut berada di bawah KKM kelas yaitu 68.

Permasalahan yang teridentifikasi di dalam kelas menekankan pentingnya upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang. Untuk mencapai hal ini, penting untuk menerapkan strategi pengajaran IPS di pendidikan dasar untuk menggabungkan metode yang secara aktif melibatkan siswa dalam pengalaman belajar. Kegiatan pembelajaran yang kurang optimal dapat berdampak buruk pada kinerja akademik siswa, oleh karena itu penting untuk memilih teknik yang sesuai dengan karakter siswa yang berpotensi meningkatkan daya tarik pendidikan IPS. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menjadikan aktivitas belajar siswa lebih

bermakna, motivasi belajarnya akan lebih meningkat, yang juga akan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Seorang pendidik yang menginginkan kualitas pembelajaran yang maksimal harus mampu mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memberikan dampak atau perubahan terhadap kemampuan akademik siswa. Dalam penentuan suatu model mengajar, sebaiknya memperhatikan realitas yang ada dan kondisi kelas yang dihadapi, serta bagaimana cara pandang kehidupan sebagai hasil dari proses kerjasama yang dilakukan antara guru dan siswa (Makur dkk, 2018). Pendidik mempunyai beragam model pembelajaran yang dapat dipilih, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.. Dengan menerapkan metode kooperatif siswa akan semakin aktif, terlatih untuk bersosialisasi, dan pembelajaran lebih interaktif (Ali, 2021). Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif sebagai hasil dari proses pembelajaran yang di alaminya (Nugroho & Edi, 2009).

Model pembelajaran kooperatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah model pembelajaran tipe *make a match*. Alquran memotivasi dan mengarahkan setiap manusia untuk senantiasa melakukan perubahan dalam hidupnya ke arah yang lebih baik, di antaranya tertera dalam surat Ar Ra'd ayat 11:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا
 يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ
 لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Terjemahan :

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”

Perubahan yang dituntut oleh ayat tersebut adalah perubahan yang *kaffah*, sebuah perubahan yang sempurna dan menyeluruh. Perubahan yang bukan hanya terjadi pada diri individu tetapi mampu memberikan dampak yang lebih luas yaitu perubahan kualitas hidup masyarakat yang meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah disajikan tersebut, maka dalam penelitian akan mengkaji penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi?

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi?
3. Bagaimana hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *make a match* siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi?
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian dalam rumusan masalah tersebut, adapun tujuan hadirnya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa jika diterapkan model pembelajaran *make a match* terhadap bidang studi IPS di tingkatan kelas V SD Negeri 87 Manipi.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa jika diterapkan model pembelajaran *make a match* terhadap mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 87 Manipi.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa jika diterapkan model pembelajaran *make a match* terhadap mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 87 Manipi.

4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari uraian tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat dari hadirnya penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hadirnya penelitian ini yaitu menjadi masukan bagi pengembangan teori-teori pembelajaran dalam bidang studi IPS.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
- b. Bagi guru, penelitian dapat dijadikan masukan dalam proses pembelajaran IPS.
- c. Bagi sekolah, Sebagai referensi bagi sekolah yang bersangkutan untuk menerapkan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam penyusunan karya tulis ilmiah dalam dunia pendidikan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terkait model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang awalnya dikembangkan oleh Luma Curran (1994). Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Shoimin, 2020). Model pembelajaran *make a match* menjadikan aktivitas belajar siswa akan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih gemar bermain model pembelajaran ini juga identik dengan kegiatan bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan apa yang ungkapkan oleh (Shoimin, 2020) bahwa model pembelajaran *make a match* mempunyai karakteristik yang sesuai untuk siswa yang gemar bermain.

Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan untuk berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusman dalam (Kurnia, 2014) bahwa gaya belajar apapun yang dimiliki akan sesuai dengan model pembelajaran *make a match* ini. Dengan demikian model pembelajaran ini akan cocok untuk diterapkan dalam kelas yang memiliki siswa dengan gaya belajar yang

beragam. Model *make a match* juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Isjoni dalam (Shoimin, 2020) model pembelajaran *make a match* ini dapat digunakan untuk semua bidang studi dan semua tingkatan umur. Dari pernyataan Isjoni tersebut dapat kita pahami bahwa model pembelajaran ini bukan saja cocok dengan semua bidang studi bahkan untuk seluruh tingkatan usia sekalipun model pembelajaran ini dapat ditingkatkan.

Metode pembelajaran "*make a match*" dapat membantu kesulitan belajar siswa terutama dalam hal mengingat materi pelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran lebih inovatif *Make a match* dapat berorientasi pada aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar (Pratiwi, 2018). Model *make a match* menurut Komalasari dalam (Suprpta, 2020) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa menemukan solusi dari soal atau jawaban yang dilakukan dengan metode bermain menggunakan kartu secara berpasangan yang waktunya telah ditentukan.

a. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* memiliki tahapan atau sintaks dalam pelaksanaannya. Menurut (Rusman, 2012) model pembelajaran ini diawali dengan cara siswa diminta untuk menemukan pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya dengan

batas waktu tertentu. Siswa yang mampu mendapatkan pasangan sesuai dengan waktu yang ditentukan maka ia akan memperoleh poin dari guru.

Langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran *make a match* sebagaimana diungkapkan oleh (Shoimin, 2020) adalah sebagai berikut:

- 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) Masing-masing siswa memperoleh kartu sebanyak satu. Kartu tersebut berisi soal ataupun jawaban untuk setiap siswa
- 3) Masing-masing siswa berpikir apa jawaban atau apa soal dari kartu yang dipegangnya.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- 5) Guru memberikan poin kepada siswa yang dapat menemukan pasangan yang tepat sebelum waktu yang ditentukan tiba
- 6) Kegiatan ini diulang beberapa kali dengan mengocok ulang kartu agar tiap siswa memperoleh kartu yang berbeda
- 7) Kesimpulan atau penutup

b. Kelebihan model pembelajaran *make a match*.

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihannya masing-masing. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match*

sebagaimana dikemukakan oleh Lee dalam (Pertiwi et al., 2014) antara lain:

- 1) Siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan sambil mencari pasangan
- 2) Semua mata pelajaran bisa menggunakan model pembelajaran ini
- 3) Semua tingkatan usia dapat menggunakan model pembelajaran ini
- 4) Pengetahuan siswa dapat dikonstruksinya sendiri.

Selain itu, (Shoimin, 2020) juga menjelaskan Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah:

- 5) Dalam kegiatan pembelajaran akan melahirkan suasana kegembiraan bagi siswa
- 6) Antara satu siswa dengan siswa yang lain secara otomatis akan terwujud kerjasama
- 7) Saling tolong menolong, gotong royong juga akan terwujud disetiap diri siswa

c. Kekurangan model pembelajaran *make a match*.

Selain kelebihan yang dimiliki, juga terdapat kelemahan dari model pembelajaran ini sebagaimana yang jelaskan oleh Anita Lee dalam (Pertiwi dkk, 2014) di antaranya:

- 1) Jika guru kurang menguasai kelas, maka yang muncul adalah suasana ramai dikalangan siswa.

2) Memerlukan waktu yang banyak dalam proses pembelajaran

Kelemahan model pembelajaran ini juga diungkapkan oleh (Shoimin, 2020) diantaranya:

1) Arahan dari guru sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran ini

2) Kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan suara berisik yang dapat mengganggu kelas lainnya

3) Guru perlu mempersiapkan peralatan yang memadai

Kelebihan dari model pembelajaran tersebut dapat menjadi acuan dalam memaksimalkan model pembelajaran tersebut. Sedangkan dengan pemahaman tentang kelemahan yang dimiliki model pembelajaran ini, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk menemukan cara efektif untuk setidaknya meminimalisir kelemahan yang dimiliki model pembelajaran tersebut.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi berasal dari kata *movere* yang berarti daya dorong atau penggerak (Arianti, 2019). Daya dorong ini kemudian mampu memberikan semangat yang lebih besar untuk melakukan sesuatu agar apa yang ia cita-cita mampu tercapai melalui kegiatan tersebut.

Menurut Sudarwan Danim dalam (Arianti, 2019) motivasi diartikan sebagai faktor-faktor yang mendorong seseorang atau sekelompok orang baik berupa kekuatan, keinginan, spirit, *pressure*, atau sebuah sistem psikologis dalam mewujudkan prestasi tertentu ataupun mencapai tujuan yang dicita-citakan.

Selain itu menurut Murray dalam (Suharni & Purwanti, 2018) menjelaskan bahwa motivasi sebagai motif untuk mengatasi rintangan-rintangan atau berusaha melaksanakan sebaik dan secepat mungkin pekerjaan-pekerjaan yang sulit.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Suprihatin, 2015) motivasi adalah kekuatan (energi) seseorang yang menghasilkan kemauan baik dari dalam diri faktor internal maupun faktor dari luar faktor eksternal yang memberikan pengaruh terhadap kualitas perilaku yang diwujudkan oleh suatu individu baik dalam kegiatan pembelajaran, pekerjaan ataupun dalam aktivitas lainnya. Dari beberapa pendapat tentang motivasi, dapat di pahami bahwa motivasi merupakan semangat yang timbul dari dalam diri seseorang akibat adanya dorongan internal maupun eksternal pada seseorang untuk melakukan suatu aktivitas, ataupun untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dikembangkan dari beberapa teori. Teori motivasi dijelaskan oleh (Ar-raniry, 2015) adalah sebagai berikut:

a. Teori Kebutuhan

Teori kebutuhan dikemukakan oleh Abraham Maslow. Ia

mengatakan bahwa setiap manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menggambarannya dalam lima tingkat kebutuhan manusia yang lebih dikenal dengan hirarki kebutuhan Maslow. Tingkatan kebutuhan yang dimaksud adalah:

- 1) Kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan yang terkait dengan kebutuhan fisik misalnya rasa lapar, haus, mengantuk dan sebagainya.
- 2) Kebutuhan rasa aman yaitu kebutuhan akan perasaan aman dan terlindungi jauh dari kegelisahan dan perasaan terancam,
- 3) Kebutuhan rasa cinta dan memiliki yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan orang lain merasa dibutuhkan, memiliki dan dimiliki, menerima dan diterima serta perasaan saling bergantung antara satu dengan yang lain
- 4) Kebutuhan akan penghargaan perasaan ini terkait dengan masalah prestasi, kompetensi dan mendapatkan pengakuan dari orang lain
- 5) Kebutuhan aktualisasi diri yaitu kebutuhan untuk menampilkan kemampuan diri terkait kognitif, memaksimalkan potensi diri, menjalajah serta mencari hal-hal baru dalam hidup.

b. Teori dua faktor

Teori ini dikemukakan oleh Herzberg yang mengatakan bahwa ada dua faktor yang dapat menimbulkan rasa puas dan menjauhkan orang dari ketidakpuasan yaitu:

- 1) Faktor Hiene (ekstrinsik) faktor yang berasal dari luar diri seseorang untuk memperoleh kepuasan misalnya hubungan antar sesama manusia, mendapatkan imbalan dari apa yang telah dilakukan terhadap seseorang atau adanya kondisi lingkungan yang kondusif yang memberikan kepuasan pada diri seseorang.
- 2) Faktor motivator (intrinsik) faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sehingga memperoleh kepuasan misalnya pencapaian cita-cita, kemajuan tingkat kehidupan dan sebagainya.

c. Teori harapan

Teori ini dikemukakan oleh Vroom yang menerangkan bahwa ada tiga hal yang menentukan tinggi rendahnya motivasi seseorang yaitu:

- 1) Ekspektasi atau harapan keberhasilan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan
- 2) Instrumentalis, yaitu penilaian tentang apa yang akan terjadi jika tugas yang dibebankan kepadanya berhasil ia lakukan
- 3) Valensi, adalah respon terhadap penilaian yang diberikan orang lain terhadap tugas yang telah diselesaikannya.

d. Teori kebutuhan berprestasi

Toeri ini dikemukakan oleh Mc Clelland ia mengatakan bahwa ada tiga hal yang penting dan menjadi kebutuhan manusia yaitu:

- 1) Need for achievement yaitu kebutuhan untuk berprestasi atau menghasilkan yang terbaik dalam setiap aktivitasnya
- 2) Need for affiliation yaitu kebutuhan untuk bersosialisai dengan orang lain
- 3) Need for power adalah adanya motivasi dalam diri untuk mengatur atau menjadikan diri pemimpin dalam suatu komunitas

e. Teori Penetapan Tujuan

Teori ini dikemukakan oleh Edwin Locke mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan maka manusia memiliki empat mekanisme motivasional yaitu:

- 1) Tujuan-tujuan yang telah ditetapkan akan memusatkan perhatian
- 2) Tujuan-tujuan yang telah ditetapkan akan mengatur upaya
- 3) Tujuan-tujuan yang telah ditetapkan akan dapat meningkatkan kegigihan

Dalam konteks pembelajaran di kelas, seorang siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar jika memenuhi indikator-indikator tertentu. Indikator-Indikator dari motivasi belajar banyak macamnya seperti yang dikemukakan oleh Handoko dalam (Suprihatin, 2015) menyebutkan beberapa indikator dari motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Adanya kemauan yang kuat dalam melakukan sesuatu
- 2) Banyak jumlah waktu yang disiapkan untuk kegiatan belajar

- 3) Lebih mengutamakan kegiatan yang sedang dijalani dibanding kegiatan lainnya
- 4) Keuletan dalam melakukan setiap tugas yang diberikan

Sedangkan menurut Sardiman dalam (Suharni & Purwanti, 2018) menjelaskan motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas. 2) Tidak lekas putus asa. 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa. 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas rutin. 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Dari beberapa indikator motivasi belajar, maka dalam penelitian ini, indikator motivasi belajar yang akan diteliti adalah:

- 1) Siswa dapat mengerjakan tugas dalam waktu lama
- 2) Siswa senang mengulangi tahapan pembelajaran
- 3) Siswa tidak lekas putus asa ketika menghadapi kesulitan
- 4) Siswa tampak bersemangat berdiskusi dengan pasangannya

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang diterangkan oleh Apriliawati dalam (Mufidah dkk, 2013) aktivitas belajar adalah Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan selama proses belajar berlangsung. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Rahmadani dalam (Salam, 2020) bahwa aktivitas belajar adalah keseluruhan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran yang melibatkan

kegiatan motorik dan mental. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa sebagai seorang pendidik harus mampu memastikan bahwa siswa mampu terlibat secara maksimal dalam setiap tahapan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu menurut Paul B.Diedrich dalam (Noor & Munandar, 2019) aktivitas belajar adalah adanya keterperpaduan diantara kemampuan menelaah dan bertindak. Kemampuan menelaah suatu persoalan harus mampu diwujudkan dalam bentuk tindakan nyata.

Beberapa aktivitas belajar belajar bagi siswa sebagaimana dikemukakan oleh Paul B.Diedrich dalam (Noor & Munandar, 2019) adalah:

- a. *Visual activities*, yaitu kegiatan yang memaksimalkan indera penglihatan
- b. *Oral activities*, yaitu kegiatan berbicara, bertanya jawab atau berdiskusi dan lain sebagainya
- c. *Listening activities*, yaitu kegiatan memaksimalkan indera pendengar, misalnya menyimak bacaan
- d. *Writing activities*, kegiatan menulis baik menjawab soal atau mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru atau teman kelompok
- e. *Drawing activities*, kegiatan menggambar yang dilakukan baik untuk membuat karya ataupun menggambar berbagai bangun datar dan bangun ruang

- f. *Motor activities*, yaitu kegiatan melakukan sesuatu dalam kaitannya dengan pemenuhan tuntutan pembelajaran
- g. *Mental activities* yaitu adalah kegiatan yang melibatkan kemampuan merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. *Emotional activities* perasaan gugup, tenang, atau percaya diri dalam belajar.

Aktivitas pembelajaran Paul B. Diedrich tidak mesti seluruhnya ada dalam satu kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut sangat dipengaruhi oleh pendekatan, metode, ataupun model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Setiap model pembelajaran tentunya memiliki ciri khas tersendiri dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran yang dapat membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Dengan demikian adapun aktivitas siswa yang akan diamati dalam rencana penelitian ini adalah:

- a. Siswa melakukan aktivitas melihat (*visual activity*)
- b. Siswa melakukan aktivitas berbicara (*oral activity*)
- c. Siswa melakukan aktivitas mendengar (*listening activity*)
- d. Siswa melakukan aktivitas menulis (*writing activity*)
- e. Siswa melakukan aktivitas kerja (*motor activity*)
- f. Siswa melakukan aktivitas refleksi (*mental activity*)

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan seseorang setelah melalui kegiatan penyesuaian dengan keadaan sekitarnya ataupun yang diperolehnya dalam belajar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Individu ataupun siswa yang mampu beradaptasi dengan lingkungan belajarnya akan mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Seorang guru harus mampu menemukan strategi, model ataupun cara agar individu atau siswa yang melakukan aktivitas belajar dapat memaksimalkan kemampuan adaptasi siswa tersebut dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah terjadinya peningkatan kemampuan dari serangkaian kegiatan belajar yang mencakup seluruh potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (S. Susanti, 2020). *Output* yang dihasilkan dari hasil belajar ini adalah perbaikan dari sisi pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang kearah yang lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bloom bahwa ranah dari hasil belajar itu ada tiga yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Teori-teori belajar di kemukakan oleh beberapa ahli. Buku yang berjudul teori-teori belajaran dan pembelajaran ditulis oleh (Wahab & Rosnawati, 2021) adalah sebagai berikut:

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah teori yang dicetuskan oleh gagne tentang perubahan tingkah laku. Teori ini menempatkan seseorang yang

melakukan pembelajaran sebagai individu yang pasif. Prinsip-prinsip yang terdapat dalam teori ini adalah:

- 1) Tingkah laku merupakan objek kajian psikologi
- 2) Refleksi merupakan gambaran dari tingkah laku
- 3) Pembiasaan merupakan hal yang diutamakan
- 4) Perilaku nyata dan terukur akan memiliki makna yang istimewa dalam teori ini
- 5) Hanya aspek mental yang dapat diwujudkan dalam aktivitas fisik yang dapat diakui dalam teori ini

Adapun tokoh-tokoh yang menganut aliran behavioristik diantaranya adalah Edward Lee Thorndike yang terkenal dengan teori S-R, John Watson yang merupakan pendiri aliran behaviorisme amerika dia mengemukakan bahwa psikologi harus menjadi ilmu yang objektif bukan sekedar perenungan semata atau introspeksi, Edwin Guthrie terkenal dengan hukum *continuity* stimulus-stimulus yang disertai dengan suatu gerakan dan hukuman yang tepat akan dapat mengubah tingkah laku seseorang, Burrhus Frederic skinner stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi menimbulkan respon yang akan menimbulkan konsekuensi tertentu yang pada akhirnya konsekuensi inilah yang akan melahirkan tingkah laku baru.

b. Teori Koginitivisme

Peneliti yang mengembangkan teori ini adalah Ausubel, Bruner dan Gagne. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan yang

berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Bruner menganggap bahwa siswa harus dipersiapkan berbagai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan mereka mampu menerima informasi dari lingkungan sekitarnya. Adapun karakteristik dari teori belajar kognitif adalah:

- 1) Belajar adalah proses mental bukan behavioral.
- 2) Siswa aktif sebagai penyalur.
- 3) Siswa belajar secara individu dengan pola deduktif dan induktif.
- 4) Instrinsik motivation, sehingga tidak perlu stimulus.
- 5) Siswa sebagai pelaku untuk menuntun penemuan.
- 6) Guru memfasilitasi terjadinya proses insight.

Tokoh-tokoh yang menganut aliran kognitivisme ini diantaranya Wertheimer yang merupakan pencetus teori gestalt, Piaget yang kemudian mencetuskan teori Schemata, Bandura yang terkenal dengan teori sosial bandura, Norman yang mencetuskan teori *learning by analogy*.

c. Teori Konstruktivisme

Menurut asalnya, teori konstruktivisme bukanlah teori pendidikan. Teori ini berasal dari disiplin filsafat, khususnya filsafat ilmu. Menurut kaum konstruktivis, belajar merupakan proses aktif siswa mengkonstruksi pengetahuan. Proses tersebut dicirikan oleh beberapa hal sebagai berikut

- 1) Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan siswa dari yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi makna dipengaruhi oleh pengertian yang telah ia punyai.

- 2) Konstruksi makna merupakan suatu proses yang berlangsung terus- menerus seumur hidup.
- 3) Belajar bukan kegiatan mengumpul kan fakta melainkan lebih berorientasi pada pengembangan berpikir dan pemikiran dengan cara membentuk pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil dari perkembangan melainkan perkembangan itu sendiri. perkembangan yang menuntun penemuan dan pengaturan kembali pemikiran seseorang.
- 4) Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skemata seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi disekuilibrium merupakan situasi yang baik untuk belajar.
- 5) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan siswa.
- 6) Hasil belajar siswa tergantung pada apa yang sudah diketahuinya.

Adapun prinsip-prinsip teori belajar konstruktivistik adalah sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
- 2) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru kesiswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar.
- 3) Siswa aktif megkontruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.

- 4) Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan lancar.
- 5) Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.
- 6) Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan
- 7) Mencari dan menilai pendapat siswa.

d. Teori Humanisme

Teori humanisme diperkenalkan oleh Abraham Maslow, Arthur Combs, dan Carl Roger (Ekawati & Yarni, 2019). Menurut Yasin dalam (Yuliandri, 2017) teori belajar humanistik ini adalah suatu kegiatan pembelajaran sebagai upaya dalam membentuk manusia seutuhnya. Beberapa pendapat dari para pencetus teori ini diantaranya:

- 1) Arthur combs

Menurut Combs Seorang pendidik akan mampu memahami perilaku dari seorang siswa jika pendidik tersebut mampu melihat dunia ini menggunakan paradigma dari siswa tersebut.

- 2) Abraham Maslow

Maslow menjelaskan ada lima tingkatan kebutuhan manusia yaitu:

- a) kebutuhan yang terkait dengan fisik (fisiologis).
- b) kebutuhan akan kondisi dan perasaan aman,
- c) kebutuhan akan cinta dan kasih sayang baik dari keluarga, orang lain maupun masyarakat luas,
- d) kebutuhan akan prestasi dan pengakuan dari orang lain tentang apa yang telah kita laksanakan
- (5) Kebutuhan aktualisasi diri yaitu bagaimana membina dan

meningkatkan kemampuan diri dalam berkompetisi dalam masyarakat.

3) Carl Roger

Rogers menyampaikan idenya terkait dasa-dasar belajar yang humanistik. Dasar-dasar tersebut diantaranya keinginan kuat untuk belajar, belajar yang bermakna, belajar tanpa rasa takut, belajar dengan kesadaran sendiri, dan belajar untuk perubahan (Anam, 2014). Menurut Rogers belajar harus didasarkan pada prinsip kebebasan dan kesadaran akan adanya perbedaan individu setiap siswa. Oleh karena itu siswa akan lebih memahami dirinya, menerima dirinya, dan merasa tidak terikat dalam memilih dan melakukan sesuatu menurut keinginan pribadinya yang disertai rasa tanggung jawab (Hanafy, 2014).

Peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dari siswa ini dapat diukur ketika seorang guru melakukan evaluasi dengan dari serangkaian aktivitas belajar siswa (Tanjung, 2020). Lebih lanjut, dijelaskan oleh (Israwati dkk, 2020) bahwa hasil belajar dapat diukur dengan pemberian evaluasi atau penilaian kepada siswa sejauh mana kemampuannya dalam memahami aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian hasil belajar ini dapat diukur jika seorang guru mampu membuat instrumen evaluasi yang tepat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif afektif dan psikomornya. Dari beberapa pengertian di atas maka dalam penelitian hasil belajar siswa akan difokuskan pada mengukur kemampuan kognitif siswa yang dapat diamati melalui nilai yang diperoleh setelah evaluasi.

5. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SD, SMP, dan SMA. IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari beberapa konsep atau materi dari ilmu-ilmu sosial, dipadukan untuk program pendidikan dan pembelajaran di sekolah (E. Susanti & Endayana, 2018). Lebih lanjut Eka Susanti menjelaskan bahwa Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realitas kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Sedangkan menurut National Council for the Social Studies (NCSS), dalam (E. Susanti & Endayana, 2018) menafsirkan IPS merupakan sebuah studi yang diintegrasikan dari beberapa ilmu sosial dan humaniora untuk menambah kapasitas warga negara.

Menurut Hadi Susanto dalam (Rahmaniati dkk, 2018) ada empat tujuan pendidikan IPS. Pertama, *knowledge*, merupakan hal yang paling pokok dipahami oleh siswa yaitu tentang pengetahuan mengenai pribadi siswa dan lingkungannya yang mencakup berbagai disiplin ilmu baik geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. Kedua, *skill*, yang dimaksud skill disini adalah keterampilan dalam mengelola sumber daya alam yang ada dari proses pembelajaran berbagai disiplin ilmu yang dimiliki (*thinking skills*). Ketiga *attitudes*, yaitu sikap yang diwujudkan

dalam bentuk tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*). Keempat *value*, yaitu sistem nilai yang ada didalam suatu lingkungan, baik lingkungan masyarakat, pemerintahan, budaya, agama kepercayaan dan lain sebagainya.

Pembelajaran IPS mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Kirana dalam (Prihatiniwati & Sukadari, 2022) bahwa tujuan dari pendidikan IPS di Indonesia adalah tersedianya siswa yang menguasai berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang nantinya kemampuan tersebut dapat dipergunakannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai bagian dari warga masyarakat yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 1. Daftar penelitian yang relevan

No	Identitas Artikel	Hasil Penelitian	Relevansi dan Perbedaan
1	<p>Judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur.</p> <p>Penulis: Heldaenni</p> <p>Tahun : 2018</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a match</i> dapat</p>	<p>Relevansi: Penelitian ini menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> pada mata pelajaran IPS</p> <p>Perbedaan: Menggunakan jenis penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan</p>

		meningkatkan hasil belajar IPS	jenis penelitian yang akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penelitian eksperimen
2	<p>Judul artikel: <i>Application of Make a match model to improve geography learning outcomes</i></p> <p>Penulis: Desi Arisanti dan Riyah</p> <p>Tahun: 2019</p>	<p>Dengan menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen terlihat hasil belajar yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i>. Kesimpulan dari penelitian ini model pembelajaran <i>make a match</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama, mengukur hasil belajar dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu quasi eksperimen</p> <p>Perbedaan: Penelitian tersebut hanya meneliti satu variabel terikat yaitu hasil belajar sedangkan rencana penelitian yang akan dilaksanakan ini akan meneliti tiga variabel terikat yaitu motivasi, aktivitas dan hasil belajar.</p>
3	<p>Judul: <i>Effect of Make a match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials.</i></p> <p>Penulis: Nurfiati, dkk</p> <p>Tahun: 2020</p>	<p>Kesimpulan dari penelitian ini bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Disarankan guru dapat terus mengembangkan model <i>Make a match</i></p>	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama, mengukur hasil belajar dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu quasi eksperimen</p> <p>Perbedaan: Penelitian tersebut hanya meneliti satu variabel terikat yaitu hasil belajar sedangkan rencana penelitian yang akan dilaksanakan</p>

			ini akan meneliti tiga variabel terikat yaitu motivasi, aktivitas dan hasil belajar.
4	<p>Judul: Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya</p> <p>Penulis: Sulhan</p> <p>Tahun: 2020</p>	<p>Kesimpulan dari penelitian ini bahwa metode <i>Make a Match</i> yang digunakan peneliti terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Candiwatu Pacet Kab. Mojokerto</p>	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama serta mengukur aktivitas dan hasil belajar</p> <p>Perbedaan: Menggunakan jenis penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, mata pelajaran yang berbeda yaitu IPA dan jenis penelitian pada penelitian tersebut menggunakan PTK sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penelitian eksperimen</p>
5	<p>Judul: Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran <i>Make a match</i> pada Siswa Sekolah Dasar</p> <p>Penulis: M. Ihsan Ramadhan</p> <p>Tahun: 2021</p>	<p>Kesimpulan dalam penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa secara keseluruhan, ketika pembelajaran berlangsung dan dalam berkelompok dengan berbagai strategi maupun media pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran</p>	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama, mata pelajaran, serta mengukur aktivitas dan hasil belajar</p> <p>Perbedaan: Menggunakan jenis penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian tersebut menggunakan PTK sedangkan jenis penelitian yang</p>

		<i>Make a match</i> dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan	akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penelitian eksperimen
6	<p>Judul: <i>"Make a match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results</i></p> <p>Penulis: Ana Juliani</p> <p>Tahun: 2021</p>	Hasil penelitian bahwa model pembelajaran <i>Make a match</i> dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama serta mengukur hasil belajar</p> <p>Perbedaan: Menggunakan jenis penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian tersebut menggunakan PTK sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penelitian eksperimen Mata pelajaran yang diteliti juga berbeda</p>
7	<p>Judul: <i>Make a match Type of Cooperative Learning Model to Social Skills of Elementary School Students</i></p> <p>Penulis: Eka Riyani</p> <p>Tahun: 2022</p>	Dengan menggunakan jenis penelitian PTK, peneliti menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a match</i> dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SDN 020 Ridan bermain.	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama dan mata pelajaran yang sama pula</p> <p>Perbedaan: Menggunakan jenis penelitian yang berbeda yaitu pada penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan yang akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penelitian</p>

			eksperimen. Penelitian tersebut meneliti keterampilan sosial
8	<p>Judul: The Influence of Cooperative Learning Model Types of <i>Make a match</i> and Learning Motivation on Indonesian Learning Outcomes Ibtidaiyah Madrasah Students in Duren Sawit</p> <p>Penulis: Ifa Fachriyah</p> <p>Tahun: 2022</p>	<p>Penggunaan model kooperatif tipe <i>Make a match</i> dan motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi membaca permulaan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Al Wathoniyah 1A Duren Sawit Jakarta Timur.</p>	<p>Relevansi: menggunakan model pembelajaran yang sama serta mengukur motivasi dan hasil belajar</p> <p>Perbedaan: Subjek penelitian, Dan variabel yang diteliti</p>

Dari beberapa penelitian terdahulu maka persamaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*. Variabel terikat ada yang mengukur aktivitas, ada juga peneliti yang mengukur motivasi dan penelitian yang paling banyak adalah hasil belajar.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah adanya perbedaan pada subjek yang diteliti, materi yang akan diajarkan serta jenis penelitian yang berbeda. Selain itu dalam penelitian akan meneliti pengaruh model *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar dalam satu proses pembelajaran, dimana penelitian-penelitian sebelumnya belum meneliti motivasi, aktivitas dan hasil belajar dalam satu rangkaian penelitian.

C. Kerangka Pikir

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini masuk dalam kategori kelompok A bersama dengan beberapa mata pelajaran lainnya. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran utama yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Namun kenyataannya hasil pengamatan di kelas V SD Negeri 87 Manipi menunjukkan masih banyak siswa yang memiliki motivasi rendah. Motivasi rendah ini ditunjukkan dengan keadaan siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak adanya keinginan untuk mencari tahu lebih banyak terhadap materi yang diajarkan, siswa terlihat pasrah dengan hasil pekerjaan yang dilakukan tidak ada upaya yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selain dari motivasi yang rendah, aktivitas belajar siswa juga rendah yang menurut pengamatan awal disebabkan karena metode mengajar yang masih monoton. Di sisi lain motivasi dan aktivitas belajar yang rendah kemudian menyebabkan hasil belajar siswa juga ikut rendah.

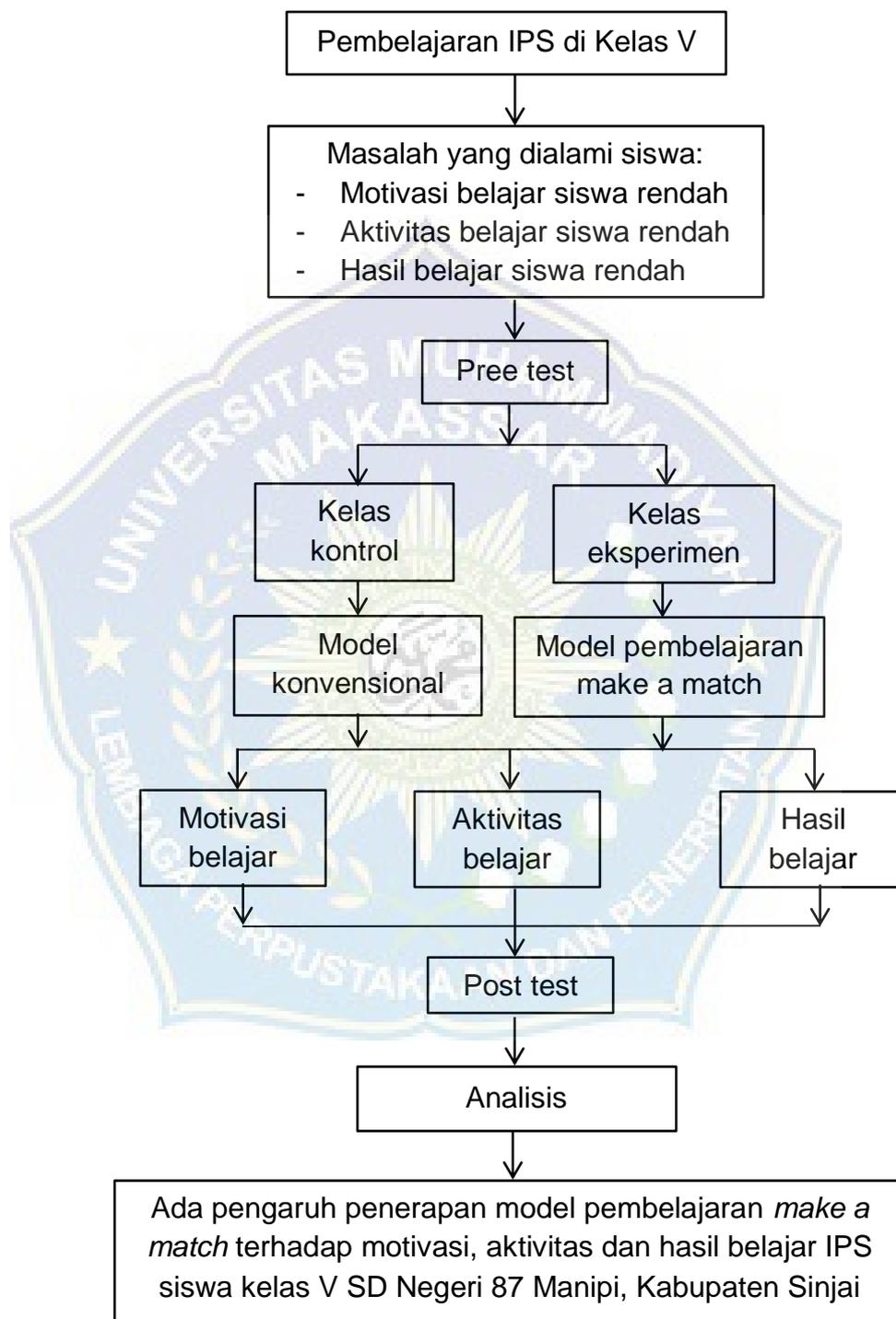
Penerapan model pembelajaran yang tepat kiranya dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran IPS selama ini masih menerapkan metode yang monoton dan konvensional menyebabkan motivasi dan aktivitas belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dipilihlah model pembelajaran *make a match* sebagai

salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini kemudian diujikan dalam kelas eksperimen dan sebagai pembandingnya maka salah satu kelas ditentukan pula kelas kontrol.

Selama proses berlangsung guru melakukan pengamatan terhadap tingkat motivasi, aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Setelah selesai menerapkan model pembelajaran pada kelas eksperimen, maka dilakukan post tes untuk melihat tingkat ketercapaian siswa baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen.

Setelah pelaksanaan post tes maka selanjutnya dilakukan analisis terhadap beberapa instrumen penelitian yang telah didapatkan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Analisis yang akan digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif memberikan gambaran secara kuantitatif pada variabel terikat yang diteliti sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran terhadap variabel yang diteliti. Dari analisis yang dilakukan maka akan dihasilkan temuan tentang pengaruh dari model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar dari siswa.

Adapun bagan dari kerangka pikir dalam penelitian dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 1. Bagan kerangka pikir penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang menjadi objek penelitian. Hipotesis hanya bersifat dugaan yang mungkin benar atau justru salah. Adapun hipotesis penelitian ini, yaitu **ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi.**



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu), dengan anggapan bahwa penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Menurut (Hardani dkk, 2020) penelitian eksperimen adalah merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan *treatment*/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan sama sama diberikan pretest untuk melihat kondisi awal kedua kelompok. Selanjutnya salah satu kelompok dipilih untuk diterapkan sebuah metode dan media. Kemudian dilakukan posttest untuk melihat pengaruh metode yang diterapkan disalah satu kelompok. Berdasarkan desain penelitian yang

telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design* dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013).

Tabel 2. Desain penelitian *nonequivalent control group design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pretes kelas eksperimen

O₂ : Postes kelas eksperimen

O₃ : Pretes kelas kontrol

O₄ : Postes kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Make a match*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 87 Manipi, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai. Pemilihan lokasi penelitian ini karena beberapa alasan:

- a. Adanya temuan masalah pembelajaran yaitu rendahnya motivasi aktivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Jumlah siswa yang cukup banyak dalam setiap kelas, hal tersebut tampak dari rata-rata tiap tingkatan kelas terdiri dari dua rombongan belajar sehingga sangat representatif untuk pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen.
- c. Lokasi tersebut merupakan lokasi yang tidak asing bagi peneliti
- d. Pertimbangan efisiensi waktu, tenaga dan biaya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dari bulan Mei sampai bulan Juni tahun 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Fitri & Haryanti, 2020). Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang diteliti sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai.

Tabel 3. Data siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi

Kelas	L	P	Jumlah	Keterangan
V.A	15	13	28	Kelas Eksperimen
V.B	12	16	28	Kelas Kontrol
Jumlah	27	29	56	

Kelas ini peneliti pilih karena di kelas tersebut terdapat masalah pembelajaran terkait motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa sebagaimana yang dijelaskan pada bagian latar belakang. Selain itu, di kelas tersebut bersedia untuk dijadikan tempat penelitian.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah suatu cara pengambilan sampel

bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Penggunaan sampel jenuh digunakan karena jumlah populasi yang tidak terlalu besar dan hasil analisis penelitian bisa lebih komprehensif.

D. Defenisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional dalam rencana penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (variabel independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama. Model pembelajaran ini dilakukan dengan cara siswa menemukan pasangan dari kartu soal atau jawaban yang dipegangnya.

2. Variabel terikat (variabel dependen)

Variabel terikat dalam penelitian terdiri atas tiga yaitu:

a. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang dimiliki oleh siswa untuk lebih bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dijalaninya. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri siswa ataupun berasal dari luar yang mempengaruhi tingkat motivasi siswa.

b. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan mengikuti sintaks atau tahapan model pembelajaran yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang hasilnya dapat diukur setelah pemberian tes kepada siswa tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam Penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu lembar observasi, daftar pertanyaan, dan lembaran tes untuk mengukur hasil belajar.

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini akan digunakan untuk mengetahui kehadiran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data yang akan diperoleh dari hasil observasi siswa adalah data kehadiran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya hasil observasi siswa di analisis dalam bentuk data kuantitatif.

2. Angket

Angket adalah lembaran yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya. Angket dalam rencana penelitian ini akan diisi oleh siswa untuk mengetahui tingkat motivasi yang dimilikinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Lembar Tes

Lembar tes adalah lembaran yang berisi pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang disusun oleh peneliti selanjutnya melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), untuk mengukur objek yang akan diukur oleh instrumen tersebut. Sedangkan uji reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang digunakan untuk mengukur objek yang sama secara berulang-ulang (Arifin, 2011).

a. Uji Validitas

Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi yaitu dengan melibatkan dua ahli untuk menguji validitas dari instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. setelah melakukan uji validitas maka kedua ahli menyatakan bahwa instrumen yang peneliti akan gunakan dalam proses penelitian dinyatakan valid, sehingga kedua ahli memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke proses penelitian.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas yang peneliti lakukan didasarkan pada kriteria berikut:

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas Instrumen

Skor	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

(Mudanta, dkk. 2020)

Kriteria sebuah data dianggap memiliki reliabilitas apabila Cronbach'S Alpha > 0,5 hasil uji reliabilitas dari instrumen ini dapat dilihat pada hasil uji spss berikut:

Tabel 5. Hasil uji reliabilitas instrumen dari hasil pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	20

Tabel 5 menunjukkan hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan nilai cronbach alpha 0,953 dari 20 item tes atau pertanyaan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes yang digunakan dalam penelitian memiliki kriteria sangat tinggi.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun

dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011). Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas belajar siswa melalui beberapa indikator aktivitas belajar sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Menurut (Arifin, 2011) observasi jika dilihat dari teknis pelaksanaannya dibedakan atas tiga yaitu:

- a. Observasi langsung yaitu observasi yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti
- b. Observasi tidak langsung yaitu observasi yang dilakukan melalui perantara baik teknik maupun alat tertentu
- c. Observasi partisipasi, yaitu observasi yang dilakukan dengan cara ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam situasi atau objek yang diteliti.

Adapun teknis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu peneliti mengobservasi secara langsung pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk melakukan pengukuran keaktifan belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

2. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Sugiyono, 2013). Angket yang diberikan dalam penelitian ini

adalah angket tertutup yaitu angket yang berisi pertanyaan dan jawaban yang telah ditetapkan oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk meneliti motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Tes

Tes merupakan suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden (Arifin, 2011). Tes dalam penelitian ini terdiri dari pre test dan post test. Pre test diberikan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dari penelitian ini selanjutnya post test diberikan kepada kedua kelas untuk melihat bagaimana pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan kepada kelas eksperimen. Tes dalam penelitian ini terdiri atas butir-butir soal pilihan ganda yang terdiri atas 20 soal.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Observasi aktivitas belajar siswa

Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran baik dikelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari pengisian lembar observasi pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan dengan

indikator : (1) Siswa melakukan aktivitas melihat (*visual activity*), (2) Siswa melakukan aktivitas berbicara (*oral activity*), (3) Siswa melakukan aktivitas mendengar (*listening activity*), (4) Siswa melakukan aktivitas menulis (*writing activity*), (5) Siswa melakukan aktivitas kerja (*motor avtivity*); (6) Siswa melakukan aktivitas refleksi (*mental activity*).

Observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan skala *guttmant* dengan menggunakan kriteria jika siswa melakukan maka digunakan skor = 1 dan jika siswa tidak melakukan suatu aktifitas dalam indikator = 0.

Hasil penilaian aktivitas belajar siswa menggunakan pedoman yang dikemukakan oleh Masyhud dalam (Nuraini dkk., 2018) berikut ini:

Tabel 6. Kriteria aktivitas belajar siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
81 - 100	sangat tinggi
61 - 80	tinggi
41 - 60	cukup
21 - 40	rendah
0 - 20	sangat rendah

b. Angket Motivasi siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Angket motivasi belajar siswa terdiri dari 20 butir pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk checklist, adapun penilaian atau penskoran untuk masing-masing butir menurut skala Likert yaitu: (1) SS (Sangat Setuju), (2) S (Setuju), (3) KS (Kurang Setuju), (4) TS (Tidak Setuju), dan (5) STS Sangat Tidak Setuju.

Setelah melakukan skoring pada setiap responden kemudian dilakukan kategorisasi. Kategorisasi motivasi belajar siswa dilakukan menurut kriteria berikut:

Tabel 7 Kategorisasi motivasi belajar siswa

Perhitungan	Kategorisasi
81 - 100	Sangat tinggi
61- 80	Tinggi
41 – 60	sedang
21 – 40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

(Sri Dewi: 2022)

c. Tes hasil Belajar

Pengambilan data yang dilakukan pada penelitian ini sesuai dengan desain penelitian eksperimen yang dijelaskan. Penggunaan metode pretestt-posttest nonequivalent control group design dilakukan dengan melakukan pengambilan data untuk kedua kelas, baik kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Tes pembeda awal dilakukan bertujuan untuk mengukur perbedaan pengetahuan siswa, sehingga pemilihan sampel yang digunakan dapat dinyatakan dengan tepat untuk penelitian. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak berdasarkan kelompok kelas. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan setelah dilakukan pretest terhadap kedua kelas. Tes yang digunakan diberikan pada akhir perlakuan atau setelah penerapan dengan model *make a match* untuk kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan tes setelah selesai penerapan dengan pembelajaran konvensional.

Adapun kriteria pengukuran hasil belajar berdasarkan KKM satuan pendidikan (Depdikbud) adalah :

Tabel 8. Kriteria pengukuran hasil belajar

Nilai	Predikat	Keterangan
< 68	D	Perlu Bimbingan
68 – 78	C	Cukup
79 – 89	B	Baik
90 – 100	A	Sangat baik

2. Analisis Statistik Inverensial

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan Model *make a match* dalam Pembelajaran IPS Terhadap Aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa di SD Negeri 87 Manipi, maka digunakan analisis hipotesis. Sebelum melakukan analisis hipotesis maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat data tersebut telah berdistribusi normal dan homogen.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan analisis uji homogenitas dengan kategori apabila nilai signifikansi pada data yang akan di uji $>0,05$, maka data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan varian yang sama.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *make a match* dalam Pembelajaran IPS Terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar Siswa pada Siswa Kelas V di SD Negeri 87 Manipi. Perhitungan dilakukan menggunakan uji manova dengan bantuan *SPSS 26.0 for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji manova dilakukan apabila data terdistribusi normal dan homogen dengan ketentuan sebagai berikut: jika nilai *signifikansi (sig)* $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima dan jika nilai *signifikansi* $\leq \alpha$ (0,05) maka H_1 di terima.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Make a match* dalam Pembelajaran IPS Terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar IPS pada Siswa Kelas V di SD Negeri 87 Manipi.

Dengan H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

Dengan H_0 : tidak ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi lokasi penelitian

Lokasi penelitian berada di SD Negeri 87 manipi Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan dengan NPSN 40304577 dengan status sekolah negeri. SD Negeri 87 Manipi menyelenggarakan waktu sekolah di pagi hari. Sekolah ini berdiri tahun 1972. sekolah ini berada di kaki gunung Bawakaraeng di tahun pelajaran 2022-2023 SD Negeri 87 manipi memiliki 11 rombongan belajar dengan jumlah murid 226 orang

Jumlah guru di sekolah ini sebanyak 15 orang, tenaga pendidik lainnya sebanyak 5 orang. Sekolah ini memiliki luas lahan yaitu 1.500 meter². Sekolah tersebut memiliki akreditasi A pada tahun 2018 fasilitas yang tersedia di sekolah ini adalah perpustakaan, Taman baca kantin, sanitasi, WC/toilet, Perumahan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan adanya pengaruh penggunaan model terhadap keaktifan, motivasi, dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 87 manipi. Penelitian ini dilakukan di SD 87 manipi dengan mengambil populasi yaitu kelas V SD Negeri 87 manipi. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau seluruh siswa yang ada di kelas V. Peneliti mengambil sampel

kelas VA sebanyak 28 orang dan kelas VB sebanyak 28 orang. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu model pembelajaran terhadap sikap sosial dan hasil belajar IPS dengan memberikan perilaku kepada kelompok eksperimen perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen ini adalah menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Prosedur dalam penelitian antara lain pertama meminta surat izin penelitian dari administrasi pasca Universitas Muhammadiyah Makassar kedua mengajukan surat Izin penelitian di SD Negeri 87 Manipi, ketiga pelaksanaan penelitian, keempat analisis hasil penelitian dan penyusunan laporan.

2. Hasil Analisis Deskriptif

a. Motivasi Belajar

Hasil motivasi belajar didapatkan dari lembar angket yang bersifat skala liker (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) yang telah diisi oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas V menggunakan model pembelajaran *make a match*. Nilai persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 9. Persentase Frekuensi Kategori Data Motivasi Belajar siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*

Interval	Kategori	Sebelum	%	Setelah	%
81-100	Sangat tinggi	0	0%	9	32 %
61-80	Tinggi	3	11%	16	57 %
41-60	Sedang	11	39%	3	11 %
21-40	Rendah	13	46%	-	-
1-20	Sangat rendah	1	4%	-	-
Jumlah		28 siswa	100%	28 siswa	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 9 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen terdapat 1 siswa dengan persentase 4% memiliki tingkat motivasi yang sangat rendah, 13 siswa dengan persentase 46% memiliki tingkat motivasi yang rendah, 11 siswa dengan persentase 39% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* maka terlihat pada tabel 9 bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki motivasi sangat rendah dan rendah, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 16 siswa dengan persentase 57% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan 9 siswa dengan persentase 32% memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi.

Data pada tabel 9 menjelaskan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Peningkatan yang terjadi bahkan mencapai lebih dari 80% siswa mengalami peningkatan motivasi kategori tinggi.

Tabel 10. Persentase Frekuensi Kategori Data Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian

Interval	Kategori	Sebelum	%	setelah	%
81-100	Sangat tinggi	-	-	-	-
61-80	Tinggi	6	21%	13	46%
41-60	Sedang	8	29%	11	39%
21-40	Rendah	12	43%	4	15%
1-20	Sangat rendah	2	7%	-	-
Jumlah		28 Siswa	100%	28 Siswa	100%

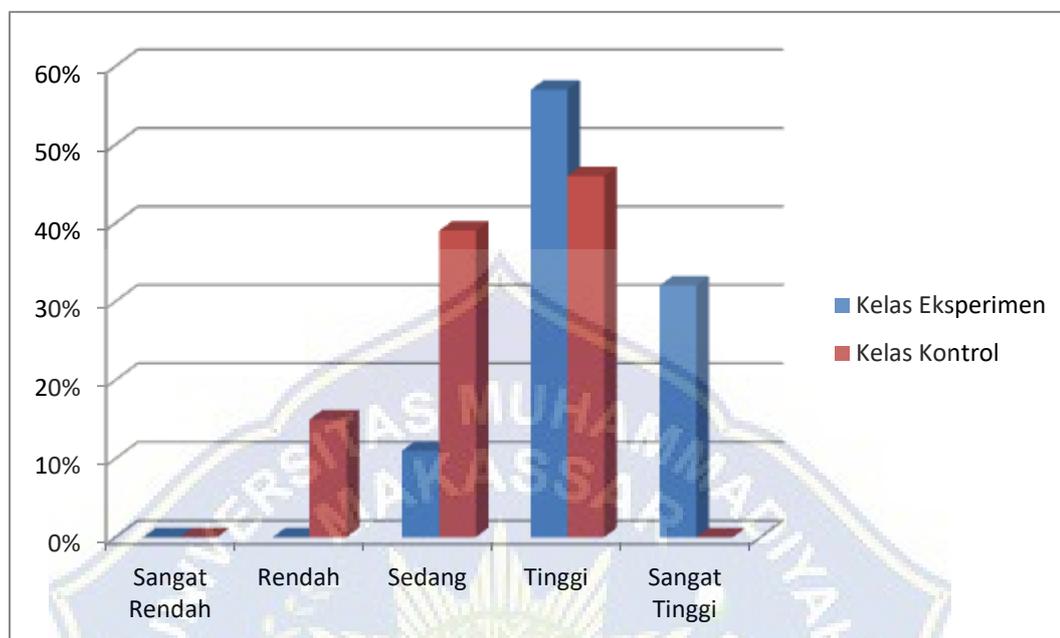
Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 10 menunjukkan bahwa sebelum penelitian, pada kelas kontrol terdapat 2 siswa dengan persentase 7% memiliki tingkat motivasi yang sangat rendah, 12 siswa dengan persentase 43% memiliki tingkat motivasi yang rendah, 8 siswa dengan persentase 29% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 6 siswa dengan persentase 21% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan penelitian, tidak ada siswa yang memiliki tingkat motivasi sangat rendah, 4 siswa dengan persentase 15% memiliki tingkat motivasi rendah, 11 siswa dengan persentase 39% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 13 siswa dengan persentase 46% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi.

Data pada tabel 10 menjelaskan bahwa setelah penelitian, masih terdapat siswa dengan tingkat motivasi yang rendah. Secara umum tingkat motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran belum mencapai 50% dengan model pembelajaran yang diterapkan dikelas kontrol. Persentase siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi hanya sekitar 46% dari 28 siswa dalam kelas kontrol.

Berikut disajikan data perbandingan motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.



Gambar 2. Diagram batang perbandingan persentase tingkat motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan

Gambar 2 menunjukkan bahwa persentase motivasi siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat motivasi siswa di kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan motivasi siswa dibanding pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di kelas kontrol.

Statistik deskriptif berikut ini juga dapat menjadi perbandingan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.

Tabel 11. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	28	28
Nilai ideal	100	100
Nilai tertinggi	100	80
Nilai terendah	59	30
Rata-rata	77,64	59,79
Standar deviasi	10,567	12,612

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel 11, tampak bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100, nilai terendah 59, rata-rata 77,64, dan standar deviasi 10,567. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 80, nilai terendah 30, rata-rata 59,79, dan standar deviasi 12,612. Hal tersebut menunjukkan rata-rata motivasi siswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata motivasi pada kelas kontrol.

b. Aktivitas Belajar

Hasil aktivitas belajar didapatkan dari lembar observasi dengan menggunakan skala *guttman* (terlihat, tidak terlihat) yang telah diisi oleh peneliti. Lembar observasi yang digunakan peneliti berisi 15 butir aktivitas yang mewakili 6 indikator aktivitas yang telah dirumuskan peneliti dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa untuk mengetahui aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas V menggunakan model pembelajaran *make a match*. Jika siswa melakukan aktivitas sesuai dengan indikator maka siswa tersebut memperoleh nilai 1. Jika siswa tersebut tidak melakukan atau aktivitas

dalam indikator yang telah disusun tidak terlihat maka siswa tersebut mendapatkan nilai 0. Nilai persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 12. Persentase Frekuensi Kategori Aktivitas Belajar Siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*

Interval	Kategori	Sebelum	%	Setelah	%
81-100	sangat tinggi	1	4%	12	43%
61-80	tinggi	4	14%	14	50%
41-60	sedang	8	29%	2	7%
21-40	rendah	13	46%	-	-
1-20	sangat rendah	2	7%	-	-
Jumlah		28 siswa	100%	28 siswa	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 12 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen terdapat 2 siswa dengan persentase 4% memiliki aktivitas belajar yang sangat rendah, 13 siswa dengan persentase 46% memiliki aktivitas belajar yang rendah, 8 siswa dengan persentase 29% memiliki aktivitas belajar yang sedang, 4 siswa dengan persentase 14% memiliki aktivitas belajar yang baik, dan 1 siswa dengan persentase 4% memiliki aktivitas belajar yang sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* maka terlihat pada tabel 12 bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki aktivitas belajar sangat rendah dan rendah, 2 siswa dengan persentase 7% memiliki aktivitas belajar yang sedang, 14 siswa dengan persentase 50% memiliki aktivitas belajar yang tinggi, dan 12 siswa dengan persentase 43% memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi.

Data pada tabel 12 menjelaskan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Peningkatan yang terjadi bahkan mencapai lebih dari 90% siswa mengalami peningkatan aktivitas dari yang tinggi hingga sangat tinggi.

Tabel 13. Persentase Frekuensi Kategori Aktivitas Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian

Interval	Kategori	Sebelum	%	setelah	%
81-100	Sangat tinggi	1	4%	2	7%
61-80	Tinggi	2	7%	9	32%
41-60	Sedang	9	32%	12	43%
21-40	Rendah	15	54%	5	18%
1-20	Sangat rendah	1	4%	-	-
Jumlah		28 Siswa	100%	28 Siswa	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 13 menunjukkan bahwa sebelum penelitian, pada kelas kontrol terdapat 1 siswa dengan persentase 4% memiliki aktivitas belajar yang sangat rendah, 15 siswa dengan persentase 54% memiliki aktivitas belajar yang rendah, 9 siswa dengan persentase 32% memiliki aktivitas belajar yang sedang, 2 siswa dengan persentase 7% memiliki aktivitas belajar yang tinggi, dan 1 siswa dengan persentase 4% memiliki aktivitas belajar yang sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan penelitian, 5 siswa dengan persentase 18% memiliki aktivitas belajar yang rendah, 12 siswa dengan persentase 43% memiliki aktivitas belajar yang sedang, 9 siswa dengan persentase 32% memiliki aktivitas belajar yang tinggi, dan 2 siswa dengan persentase 7% memiliki aktivitas belajar yang sangat tinggi.

Data pada tabel 13 menjelaskan bahwa setelah penelitian, masih terdapat siswa dengan aktivitas belajar yang rendah. Secara umum aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran belum mencapai 50% dengan model pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol. Persentase siswa yang memiliki tingkat aktivitas belajar yang tinggi hanya sekitar 39% dari 28 siswa dalam kelas kontrol.

Berikut disajikan data perbandingan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.



Gambar 3. Diagram batang perbandingan persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan

Gambar 3 menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa di kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dibanding pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di kelas kontrol.

Statistik deskriptif berikut ini juga dapat menjadi perbandingan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.

Tabel 14. Statistik Deskriptif Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	28	28
Nilai ideal	100	100
Nilai tertinggi	100	91
Nilai terendah	60	31
Rata-rata	77,86	57,36
Standar deviasi	11,530	15,127

Sumber: Hasil olah data penelitian

Data pada tabel 14 memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100, nilai terendah 60, rata-rata 77,86, dan standar deviasi 11,530. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 91, nilai terendah 31, rata-rata 57,36, dan standar deviasi 15,127. Hal tersebut menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata aktivitas belajar pada kelas kontrol.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar didapatkan dari hasil tes yang dikerjakan oleh siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda yang telah disusun oleh peneliti. Tes yang dikerjakan oleh siswa terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda. Soal tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah peneliti susun sebelumnya dan mewakili beberapa indikator capaian kompetensi terkait dengan mata pelajaran IPS di kelas V. siswa menjawab soal

tersebut dan jika benar untuk setiap butir soal maka siswa tersebut memperoleh nilai 1. Jika siswa tersebut salah dalam menjawab soal maka mendapatkan nilai 0. Nilai persentase hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Persentase Frekuensi Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*

Interval	Kategori	Sebelum	%	Setelah	%
89-100	Sangat baik	-	0%	7	25%
78-88	Baik	2	7%	8	29%
66-77	Cukup	3	11%	10	35%
< 65	Perlu bimbingan	23	82%	3	11%
Jumlah		28 siswa	100%	28 siswa	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 15 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen terdapat 23 siswa dengan persentase 82% memiliki hasil belajar dengan kategori perlu bimbingan atau di bawah KKM, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki hasil belajar dengan kategori cukup, 2 siswa dengan persentase 7% memiliki hasil belajar dengan kategori baik, dan tidak ada siswa memiliki kategori sangat baik.

Setelah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* maka terlihat pada tabel 15 bahwa 3 siswa dengan persentase 11% perlu bimbingan atau dibawah KKM, 10 siswa dengan persentase 35% memiliki hasil belajar dengan kategori cukup, 8 siswa dengan persentase 29% memiliki hasil belajar dengan kategori baik, dan 7 siswa dengan persentase 25% memiliki hasil belajar dengan kategori sangat baik.

Data pada tabel 15 juga menjelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model

pembelajaran *make a match*. Peningkatan yang terjadi bahkan mencapai 54% siswa dengan kategori baik dan sangat baik, serta 89% siswa yang telah memperoleh nilai di atas KKM.

Tabel 16. Persentase Frekuensi Kategori Hasil Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian

Interval	Kategori	Sebelum	%	setelah	%
89-100	Sangat baik	-	%	1	4%
78-88	Baik	2	7%	3	11%
66-77	Cukup	6	22%	11	39%
< 65	Perlu bimbingan	20	71%	13	46%
Jumlah		28 Siswa	100%	28 Siswa	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Tabel 16 menunjukkan bahwa sebelum penelitian pada kelas kontrol terdapat 20 siswa dengan persentase 71% memiliki hasil belajar dengan kategori perlu bimbingan atau di bawah KKM, 6 siswa dengan persentase 22% memiliki hasil belajar dengan kategori cukup, 2 siswa dengan persentase 7% memiliki hasil belajar dengan kategori baik, dan tidak ada siswa memiliki kategori sangat baik.

Setelah pelaksanaan penelitian maka terlihat pada tabel 16 bahwa 13 siswa dengan persentase 46% masih perlu bimbingan atau dibawah KKM, 11 siswa dengan persentase 39% memiliki hasil belajar dengan kategori cukup, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki hasil belajar dengan kategori baik, dan 1 siswa dengan persentase 4% memiliki hasil belajar dengan kategori sangat baik.

Data pada tabel 16 menjelaskan bahwa setelah penelitian, masih terdapat siswa dengan hasil belajar yang rendah di bawah KKM. Secara umum hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran telah

mencapai lebih 50% yang mencapai KKM. Namun demikian, jumlah siswa yang perlu mendapatkan bimbingan masih cukup tinggi yaitu sebesar 46% dari 28 siswa di kelas kontrol.

Berikut disajikan data perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.



Gambar 4. Diagram batang perbandingan persentase hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan

Gambar 4 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol. Demikian pula kategori siswa yang mengulang, di kelas eksperimen persentasenya lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibanding pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di kelas kontrol.

Statistik deskriptif berikut ini juga dapat menjadi perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan.

Tabel 17 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan penelitian

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	28	28
Nilai ideal	100	100
Nilai tertinggi	100	95
Nilai terendah	65	45
Rata-rata	80,00	67,32
Standar deviasi	10,628	11,665

Sumber: Hasil olah data penelitian

Data pada tabel 17 memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100, nilai terendah 65, rata-rata 80,00, dan standar deviasi 10,628. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 95, nilai terendah 45, rata-rata 67,32, dan standar deviasi 11,665. Hal tersebut menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol.

3. Statistik Inferensial

Pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V secara simultan dapat dilihat dengan melakukan uji manova. Namun sebelumnya, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Jika salah satu dari tabel tersebut atau keduanya memiliki taraf signifikansi $> 0,05$ untuk masing-masing variabel dependen maka normalitas data terpenuhi. Jika kedua tabel tersebut memiliki taraf signifikansi $< 0,05$ untuk masing-masing variabel dependen maka normalitas data tidak terpenuhi dalam kata lain data tidak normal. Adapun hasil pengujiannya ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 18. Hasil uji normalitas data motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MOTNASI BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN	.134	28	.200 [*]	.966	28	.480
	KELAS KONTROL	.145	28	.134	.964	28	.439
AKTIVITAS BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN	.118	28	.200 [*]	.958	28	.308
	KELAS KONTROL	.083	28	.100 [*]	.982	28	.895
HASIL BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN	.144	28	.142	.935	28	.080
	KELAS KONTROL	.135	28	.200 [*]	.964	28	.439

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 18 memperlihatkan bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,200 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,480. Motivasi Belajar pada kelas kontrol di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig

sebesar 0,134 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,439. Aktivitas belajar pada kelas eksperimen di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,200 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,308. Aktivitas Belajar pada kelas kontrol di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,200 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,895. Hasil belajar pada kelas eksperimen di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,142 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk 0,080. Hasil belajar pada kelas kontrol di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,200 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk memiliki nilai sig sebesar 0,439.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol untuk masing-masing variabel dependen memiliki nilai sig. $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *uji Levene* dengan bantuan program SPSS 25. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig pada *base on mean* $> 0,05$ maka data homogen dan jika nilai sig pada *based on mean* $< 0,05$ Adapun hasil uji homogenitas masing-masing variabel dependen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Hasil uji homogenitas data motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MOTIVASI BELAJAR	Based on Mean	1.809	1	54	.184
	Based on Median	1.363	1	54	.248
	Based on Median and with adjusted df	1.363	1	53.770	.248
	Based on trimmed mean	1.098	1	54	.198
AKTIVITAS BELAJAR	Based on Mean	1.351	1	54	.250
	Based on Median	1.311	1	54	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.311	1	49.367	.258
	Based on trimmed mean	1.392	1	54	.243
HASIL BELAJAR	Based on Mean	.093	1	54	.761
	Based on Median	.037	1	54	.849
	Based on Median and with adjusted df	.037	1	49.137	.849
	Based on trimmed mean	.092	1	54	.763

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + KELAS

Tabel 19 menjelaskan bahwa untuk variabel motivasi belajar pada *based on mean* memiliki nilai statistik 1,809, $df1 = 1$, $df2 = 54$, dan nilai sig. = 0,184. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa nilai sig. pada *based on mean* $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai motivasi belajar siswa memenuhi asumsi homogen.

Nilai untuk variabel aktivitas belajar pada *based on mean* memiliki nilai statistik = 1,351, $df1 = 1$, $df2 = 54$, dan nilai sig. = 0,250. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa nilai sig. pada *based on mean* $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai aktivitas belajar siswa memenuhi asumsi homogen.

Nilai untuk variabel hasil belajar pada *based on mean* memiliki nilai statistik = 0,093, $df_1 = 1$, $df_2 = 54$, dan nilai sig. = 0,243. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa nilai sig. pada *based on mean* > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa memenuhi asumsi homogen.

c. Uji Hipotesis pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa

Setelah melakukan uji normalitas dan hasilnya seluruh data terdistribusi secara normal demikian pula setelah melakukan uji homogenitas dan asumsi homogenitas terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji manova. Uji manova dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap beberapa variabel dependen secara bersama-sama atau simultan. Hasil uji manova dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil uji manova penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi

	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Pillai's trace	.569	22.894 ^a	3.000	52.000	.000
Wilks' lambda	.431	22.894 ^a	3.000	52.000	.000
Hotelling's trace	1.321	22.894 ^a	3.000	52.000	.000
Roy's largest root	1.321	22.894 ^a	3.000	52.000	.000

Each F tests the multivariate effect of KELAS. These tests are based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Exact statistic

Tabel 20 memperlihatkan pada *Wilks lamda* memiliki nilai sig. = 0,000. Nilai ini < 0,05. Sebagaimana kriteria uji hipotesis sebelumnya dijelaskan bahwa jika nilai sig. pada *Wilks lamda* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika nilai sig. pada *Wilks lamda* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Nilai sig. pada *Pillai's Trace*, *Hotelling Trace*, dan *Roy's largest root* juga memperlihatkan nilai sebesar 0,000 yang artinya < 0,05. Nilai signifikansi tersebut menjadi dasar yang mempertegas akan adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa IPS Melalui Model Pembelajaran *Make a match* Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *make a match* motivasi belajar siswa di kelas tersebut memiliki motivasi dengan kategori sangat rendah, rendah, sedang dan tinggi. Setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar. Peningkatan ini terlihat pada kategori belajar siswa yang terdiri atas sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini berarti motivasi siswa semakin meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* di kelas tersebut.

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa di kelas kontrol tingkat motivasi siswa di awal penelitian termasuk dalam kategori motivasi sangat rendah, rendah, sedang dan tinggi. Setelah dilaksanakan penelitian, kategori motivasi siswa adalah rendah, sedang dan tinggi. Hal ini berarti meskipun ada peningkatan motivasi di kelas kontrol tetapi peningkatannya tidak terlalu signifikan bahkan masih terdapat siswa yang motivasi belajarnya berada pada kategori yang rendah.

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat terlihat dari rata-rata perolehan nilai motivasi siswa. Hasil analisis memperlihatkan bahwa setelah penelitian rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata motivasi siswa berada pada kategori sedang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *make a match* motivasi siswa lebih tinggi jika dibandingkan pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran yang berbeda.

Kesimpulan tentang peningkatan motivasi belajar ini sesuai dengan adanya yang mendukung diantaranya **teori kebutuhan berprestasi** yang dikemukakan oleh Mc Clelland yang mengatakan bahwa tiga hal yang dapat memotivasi manusia yaitu kebutuhan untuk menghasilkan yang terbaik (*need for achievement*), kebutuhan untuk bersosialisasi (*need for affiliation*), kebutuhan untuk menjadi pemimpin (*need for power*)

Teori kebutuhan sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam *make a match* pada penelitian ini yaitu siswa diarahkan untuk secepat mungkin mendapatkan pertanyaan atau jawaban dari kartu yang diterima, dari model pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lainnya, dan dari model pembelajaran ini terlihat bagaimana siswa mengeluarkan kekuatannya untuk percaya diri, berbicara, berdiskusi dan menjadi pemimpin untuk menemukan jawaban solusi yang tepat dari pembelajaran yang dijalankan.

Teori lain yang mendukung kesimpulan tersebut adalah teori harapan yang dikemukakan oleh Vroom yang menjelaskan bahwa tinggi rendahnya motivasi dipengaruhi oleh: ekspektasi, instrumentalis dan valensi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* juga mengakomodir ketiga hal tersebut dimana siswa di berikan motivasi untuk senantiasa berhasil dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan (ekspektasi), siswa diberikan gambaran tentang penilaian yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (instrumentalis) dan siswa diberikan penghargaan kepada siswa yang tercepat menemukan pasangannya (valensi).

Teori-teori motivasi lainnya juga mendukung kesimpulan dari penelitian ini yang terkait dengan motivasi seperti teori kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow yaitu kebutuhan akan mendapatkan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Teori dua faktor yang dikemukakan oleh Herzberg yaitu adanya faktor ekstrinsik dan intrinsik

pada diri seseorang. Demikian pula dengan teori penetapan tujuan yang dikemukakan oleh Edwin Locke diantaranya tujuan yang telah ditetapkan akan meningkatkan kegigihan.

2. Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa IPS Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *make a match* aktivitas belajar siswa di kelas tersebut merata dari kategori terendah hingga tertinggi. Setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* terlihat aktivitas siswa mengalami peningkatan. Terlihat pula pada hasil analisis tidak ada lagi siswa berada pada kategori aktivitas yang rendah ataupun sangat rendah. Hal ini berarti aktivitas siswa semakin meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match*.

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa di kelas kontrol tingkat aktivitas siswa di awal penelitian merata di seluruh kategori mulai dari kategori terendah hingga tertinggi. Setelah penelitian hasil observasi menunjukkan bahwa secara statistik deskriptif siswa yang berada di kelas kontrol sejumlah siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi. Namun demikian, masih terdapat siswa yang masuk dalam kategori aktivitas belajarnya rendah. Hal ini berarti meskipun ada peningkatan aktivitas belajar di kelas kontrol tetapi peningkatannya tidak terlalu signifikan bahkan masih terdapat siswa yang aktivitas belajarnya rendah.

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat terlihat dari rata-rata perolehan nilai aktivitas belajar siswa. Hasil analisis memperlihatkan bahwa setelah penelitian rata-rata nilai siswa berada pada kategori aktivitas belajar yang tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata aktivitas siswa berada pada kategori sedang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *make a match* aktivitas belajar siswa lebih tinggi jika dibandingkan pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian tentang aktivitas siswa tersebut didukung oleh teori belajar yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich yang mengemukakan bahwa aktivitas belajar terdiri dari *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*. Aktivitas belajar yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich ini sebagian besar terlihat dalam aktivitas belajar pada model pembelajaran *make a match*.

3. Deskripsi Hasil Belajar Siswa IPS Melalui Model Pembelajaran *Make a match* Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *make a match* hasil belajar siswa di kelas tersebut sebagian besar berada pada kategori perlu bimbingan atau memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 68, Setelah

diterapkan model pembelajaran *make a match* terlihat melalui data hasil pos test, siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan ini terlihat pada persentase jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM yang sangat tinggi. Hal ini berarti hasil belajar siswa semakin meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* di kelas tersebut.

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa di kelas kontrol hasil belajar siswa di awal penelitian juga termasuk dalam kategori yang rendah sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM atau kategori perlu bimbingan. Setelah penelitian hasil pos test menunjukkan bahwa secara statistik deskriptif siswa yang berada di kelas kontrol setengahnya telah memperoleh nilai di atas KKM. Namun demikian, setengahnya lagi memperoleh nilai di bawah KKM atau masih perlu mendapatkan bimbingan dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti meskipun ada peningkatan hasil belajar di kelas kontrol tetapi peningkatannya tidak terlalu signifikan bahkan masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan persentase yang cukup besar.

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat terlihat dari rata-rata perolehan nilai hasil belajar siswa. Hasil analisis memperlihatkan bahwa setelah penelitian rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah berada pada kategori hasil belajar yang baik. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori perlu bimbingan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *make a*

match hasil belajar siswa lebih tinggi jika dibandingkan pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian tentang hasil belajar tersebut sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang dicetuskan oleh Jean Piaget dan Vigotsky. Prinsip-prinsip dari teori ini adalah pengetahuan dibangun oleh siswa, pengetahuan diperoleh siswa melalui aktivitas belajar yang intens, guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi kognitif berjalan dengan baik.

Teori lainnya yang mendukung hasil penelitian tersebut adalah teori humanisme yang diperkenalkan oleh Abraham Maslow, Arthur Combs dan Carl Roger diantara konsep dari teori ini adalah seorang pendidik akan mampu memahami perilaku seorang siswa jika pendidik tersebut melihat dunia ini menggunakan paradigma siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu dunia siswa khususnya dunia SD adalah dunia bermain pembelajaran *make a match* juga dianggap satu kegiatan belajar sambil bermain.

Teori lain yang mendukung temuan tentang peningkatan hasil belajar tersebut adalah Teori behavioristik yang dikemukakan oleh Thorndike yaitu adanya stimulus-respon dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan model *make a match* dengan menggunakan kartu dapat menjadi alat stimulus dan respon dalam aktifitas belajar siswa sehingga sangat sesuai dengan teori dari Thorndike. Teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Ausubel, Bruner dan Gagne yang mengatakan

bahwa siswa harus dipersiapkan berbagai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan mereka mampu menerima informasi dari lingkungan sekitar. Berbagai kegiatan yang dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* adalah adanya penjelasan dari guru, pemberian stimulus kepada siswa dengan memberikan kartu soal atau jawaban, aktivitas fisik dengan mencari pasangan, adanya *reward* kepada yang tercepat menemukan pasangan.

4. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a match* terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai

Pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil uji manova dengan menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil uji manova dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* secara simultan terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan H_0 ditolak karena pada kelas eksperimen terlihat peningkatan motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada kelas tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Farid (2019) menyimpulkan bahwa dengan penerapan model

pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) mengandung unsur permainan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik.

Hasil penelitian M. Ramadhani (2021) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Berdasarkan penelitian telah terbukti bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sehingga model *make a match* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD, karena siswa dapat menemukan pengetahuan secara langsung melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam model *make a match* dengan bimbingan guru.

Hasil temuan empiris dari beberapa peneliti memiliki kesamaan dengan hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar dari peserta didik. Secara spesifik, hasil temuan dalam penelitian ini memperlihatkan untuk aspek motivasi, siswa sangat bersemangat mengikuti pembelajaran yang terlihat dari antusias mereka mengikuti setiap tahapan pembelajaran, siswa senang mengikuti tahapan pembelajaran, siswa sangat senang ketika mendapatkan reward atas prestasi yang mereka dapatkan. Untuk

variabel aktivitas siswa tampak memiliki aktivitas yang tinggi untuk mengikuti setiap sintaks dalam model pembelajaran *make a match*, terlihat pula aktivitas yang tinggi pada indikator siswa menyimak penjelasan guru, melaksanakan instruksi guru, dan mengingat kembali materi yang diberikan. Untuk itu model pembelajaran ini sangat baik diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai dapat disimpulkan bahwa:

1. Data yang diperoleh dari hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa pada motivasi belajar siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPS. Berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Selanjutnya untuk data aktivitas belajar siswa dari hasil uji deskriptif terlihat bahwa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* rata-rata aktivitas belajar siswa tergolong dalam kategori aktivitas belajar yang tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
3. Data hasil belajar siswa terlihat pada deskripsi hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* rata-rata hasil belajar siswa tergolong dalam kategori baik.

Berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* secara simultan terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran peneliti terkait hasil penelitian tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, sebaiknya guru memperhatikan model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa
2. Model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi IPS
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan melakukan uji pengaruh pada masing-masing variabel secara terpisah untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/download/82/64>
- Ar-raniry, U. I. N. (2015). *TEORI-TEORI MOTIVASI* (Vol. 1, Issue 83). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40847896/teori_motivasi-libre.pdf?1450829983=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeori_Teori_Motivasi.pdf&Expires=1673793324&Signature=l~rNATGI6AevjZVu4TIYVFKgTfmyptxK-uppWT3RRjrexwkLwUDNC9Zvg-I2LL9btB
- Arianti. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>
- Ekawati, M., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Berdasarkan Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasi Pada Proses Belajar Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 266–269. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.482>
- Farida, U., Agustini, F., & Wakhyudin, H. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kebondalem 01 Batang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11840>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian. In *Madani media*. Malang: Madani Media.
- Hardani, Andriani, H., Sukmana, D. J., Auliya, N. H., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March). Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.

- Israwati, I., Hasan, K., & Rijal, M. (2020). Penerapan Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics): Pembangkit Listrik Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV UPT SD Negeri 193 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, XX(xx), 1–4. http://eprints.unm.ac.id/19655/1/JURNAL_MUHAMMAD_RIJAL_M_1647140014.pdf
- Kurnia, R. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(4), 14–20. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/3650>
- Makur, A. P., Prahmana, R. C. I., & Gunur, B. (2018). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi , Peserta Osk Write. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 23–32.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed-Sentra Pnenelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2), 18–24. <https://doi.org/dx.doi.org/10.3112/speed.v6i2.1301>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mufidah, L., Effendi, D., & Purwanti, T. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 117–125. <http://lppm.stkippgri-sidoarjo.ac.id/files/Penerapan-Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-TPS-untuk-Meningkatkan-Aktivitas-Belajar-Siswa-pada-Pokok-Bahasan-Matriks.pdf>
- Noor, A. N., & Munandar, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Tipe TAI Dan TPS) Dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Kelas X SMK Kosgoro Karawang). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 1–11. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/89>
- Nugroho, U., & Edi, S. S. (2009). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berorientasi Keterampilan Proses 1 2 2. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 5, 5(2009), 108–112. <http://journal.unnes.ac.id>
- Nuraini, Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29406/arz.v6i1.939>

- Pertiwi, P., Tampubolon, B., & Kresnadi, H. (2014). Pengaruh Model Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8), 1–11. <https://doi.org/dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i8.5937>
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode Pembelajaran “Make A Match” Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/10.25273/florea.v5i1.2291>
- Prihatiniwati, H., & Sukadari, S. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Picture And Picture pada Materi Muatan IPS di Sekolah Dasar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 64–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.340>
- Rahmah, N. (2013). *Belajar Bermakna Ausubel*. Vol 1(No. 1), 43–48.
- Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujianti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 25–36. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750/2360>
- Rosmanah, A. (2019). *Pentingnya Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Ips Di*. 706–712.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salam, M. (2020). WhatsApp: Kehadiran, Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 198–212. <https://media.neliti.com/media/publications/317573-whatsapp-kehadiran-aktivitas-belajar-dan-6c3ad0f7.pdf>
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slameto, S. (2015). Pembelajaran Berbasis Riset Mewujudkan Pembelajaran Yang Inspiratif. *Satya Widya*, 31(2), 102–112. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p102-112>

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167.
<https://doi.org/10.30659/pendas.1.2.161=167>
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.
<https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27174>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 75–83.
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144/115>
- Susanti, E., & Endayana, H. (2018). *Buku Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Susanti, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan melalui Pendidikan Matematika Realistik pada Siswa Kelas IV. 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.46643/ijtv.v1i2.63>
- Syaodih, E. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Educare*, 5(1), 1–25.
- Tanjung, R. T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia. *Forum Paedagogik*, 11(1), 132–148.
<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606>
- UU RI. (2003). *UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
[http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–115.
<https://doi.org/10.24036/8851412020171264>

RIWAYAT HIDUP



Rusmin Nuryadin, lahir di Kabupaten Sinjai pada tanggal 29 Desember 1985 anak ketiga dari 4 bersaudara buah hati dari pasangan suami istri Andi Kamarudin dan Sitti Dahliah. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 136 hulo pada tahun 1992 sampai dengan 1998. Kemudian pada tahun 1998 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Sinjai barat dan tamat pada tahun 2001. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sinjai Barat pada tahun 2001 sampai tahun 2004. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Diploma II jurusan PGSD dari tahun 2004 – 2006, Selanjutnya melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) di Unismuh Makassar dari tahun 2011 – 2013, hingga akhirnya pada tahun 2021 penulis kembali melanjutkan pendidikan strata 2 (S2) magister pendidikan dasar pada program pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Atas berkat dan rahmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta segala kerja keras pengorbanan dan kesabaran pada tahun 2023 penulis menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah strata 2 dengan judul **“Pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi, aktivitas, dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai”**.



LAMPIRAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 694/C.5-II/VI/1444/2023
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 Ramadhan 1444 H.
17 April 2023 M.

Kepada Yth,

Kepala Sekolah SD Negeri 87 Manipi Kabupaten Sinjai

di -

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar :

Nama : Rusmin Nuryadin
NIM : 105061102821
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dan diberi data yang diperlukan pada Sekolah yang Bapak/Ibu sedang pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,
an. Asisten direktur 1

Dr. Syamsia, S.P., M.Si.
NBM : 132 7309 1063486

Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. : (0411) 866 972 – 5047085 Fax.: (0411) 865 588 Makassar 90221



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 87 MANIPI KEC. SINJAI BARAT

Jl. Persatuan Raya No. 158A Ke. Tassililu, Kec. Sinjai Barat 92653 Manipi

SURAT KETERANGAN IZIN MENELITI
No. 421.2/036 /SD.87/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj. JAMILA, S.Pd.SD
NIP : 19720602 199106 2 001
Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. I/IV.B
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : RUSMIN NURYADIN
NIM : 105061102821
Fakultas : Program Pascasarjana
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Berdasarkan surat dari Program Pascasarjana Unismuh Makassar nomor: 694/C.5-II/VI/1444/2023 tentang permohonan izin penelitian maka Saudara yang tersebut namanya di atas diberikan izin di sekolah ini **SD Negeri 87 Manipi** untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai"

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 01 Mei 2023

Kepala Sekolah,



Hj. JAMILA, S.Pd.SD

NIP. 19720602 199106 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 87 MANIPI KEC. SINJAI BARAT**

Jl. Persatuan Raya No. 158A Ke. Tassililu, Kec. Sinjai Barat 92653 Manipi

**SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
No. 421.2/059 /SD.87/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj. JAMILA, S.Pd.SD
NIP : 19720602 199106 2 001
Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. I/IV.B
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : RUSMIN NURYADIN
NIM : 105061102821
Fakultas : Program Pascasarjana
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Saudara yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai". penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 s.d. selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 29 Juni 2023

Kepala Sekolah,



Hj. JAMILA, S.Pd.SD

NIP. 19720602 199106 2 001

**VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN
PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP MOTIVASI, AKTIVITAS, DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SD NEGERI 87 MANIPI KABUPATEN SINJAI**



Kepada Yth.

Bapak/Ibu Validator

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi saran terhadap instrumen penilaian yang saya kembangkan dalam rangka penelitian "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 87 Manipi Kabupaten Sinjai".

- Hasil penilaian dari Bapak/Ibu merupakan bantuan yang tak terhingga nilainya dalam rangka penulisan tugas akhir. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia dan rahmat-Nya kepada Bapak/Ibu beserta keluarga.
- Atas Kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

RUSMIN NURYADIN

NIM. 105061102821

**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2023

PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI RPP

Petunjuk dalam mengisi lembar validitas perangkat pembelajaran model *problem based learning* dapat dilihat di bawah ini:

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan pada perangkat pembelajaran model *make a match* yang telah dikembangkan dengan mengisi lembar penilaian ini.
2. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda cek (√) pada kolom "Ya" apabila kriteria yang dijabarkan tercantum pada perangkat pembelajaran dan memberi tanda cek (√) pada kolom "Tidak" apabila kriteria yang dijabarkan tidak tercantum pada perangkat pembelajaran lalu menuliskan jumlah skor.

Berikut uraian kriteria pemberian skor pada kolom lembar penilaian:

1 = semua kriteria tidak tercantum

2 = memenuhi satu kriteria yang tercantum

3 = memenuhi dua kriteria yang tercantum

4 = memenuhi semua kriteria yang tercantum

3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar tentang perangkat pembelajaran model *make a match* yang telah dikembangkan ini pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah berkenan untuk menilai dan memberi saya ucapkan terima kasih.

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan		Skor (1 - 4)
		Ya	Tidak	
1	Identitas RPP			
	a. Terdapat identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan	✓		4
	b. Terdapat identitas mata pelajaran atau tema/subtema	✓		4
	c. Terdapat identitas kelas/semester	✓		4
2	Alokasi Waktu			
	a. Terdapat alokasi waktu yang tertulis dengan jelas	✓		4
	b. Alokasi waktu sesuai untuk kepadatan materi pokok	✓		4
	c. Alokasi waktu sesuai untuk kepadatan kegiatan pembelajaran	✓		4
3	Indikator Pembelajaran			
	a. Kata kerja operasional pada indikator relevan dengan kompetensi dasar	✓		3
	b. Indikator pembelajaran memuat indikator penalaran ilmiah	✓	★	3
	c. Indikator logis dan dapat dicapai selama pembelajaran	✓		3
4	Tujuan Pembelajaran			
	a. Tujuan pembelajaran memuat unsur A (<i>Audience</i>), B (<i>Behavior</i>), C (<i>Condition</i>), D (<i>Degree</i>)	✓		4
	b. Tujuan pembelajaran relevan dengan kompetensi dasar	✓		4
	c. Tujuan pembelajaran memuat kerangka kerja penalaran ilmiah yang meliputi menginterpretasi, mengintegrasikan, memprediksi, menggunakan bukti, mengevaluasi, dan menyimpulkan	✓		4
5	Materi Pembelajaran			
	a. Konsep materi yang disajikan benar sesuai dengan kaidah ilmu	✓		4
	b. Materi pembelajaran ditulis sesuai dengan aturan EYD	✓		4
	c. Tidak terdapat kata bermakna ganda pada materi yang disajikan pada RPP	✓		4

6	Metode, Sumber Belajar, dan Media		
	a. Metode yang dituliskan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	3
	b. Sumber belajar relevan dengan materi pembelajaran	✓	3
	c. Media yang digunakan relevan dengan kegiatan pembelajaran	✓	3
7	Langkah-langkah Pembelajaran		
	a. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis	✓	4
	b. Langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks pembelajaran <i>make a match</i>	✓	4
	c. Kegiatan pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran	✓	4
8	Penilaian		
	a. Jenis penilaian tercantum dengan jelas yaitu tes atau rentes	✓	3
	b. Instrumen penilaian sesuai dengan jenis penilaian	✓	3
	c. Jenis penilaian logis dan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	3

Saran dan Masukan untuk perbaikan RPP

Kegiatan pembelajaran harus sesuai dg RPP

Makassar, April 2023

Validator

Dr. Hi. Hidayati Quraisy, M.Pd

**FORMAT VALIDASI LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

Petunjuk :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu beri tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Baik
4. Sangat Baik

Selain bapak/ibu memberikan penilaian, dapat juga bapak/ibu memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan.

Atas bantuan penilaian bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

NO	URAIAN	Skala Penilaian				Saran Perbaikan
		1	2	3	4	
I	Aspek Tujuan				✓	
	1. Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas				✓	
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas				✓	
II	Aspek cakupan unsur-unsur aktivitas belajar termuat dengan baik				✓	
	1. Aspek aktivitas melihat termuat dengan jelas				✓	
	2. Aspek aktivitas berbicara termuat dengan jelas				✓	
	3. Aspek aktivitas mendengar termuat dengan jelas				✓	
	4. Aspek aktivitas menulis termuat dengan jelas				✓	
	5. Aspek aktivitas kerja termuat dengan jelas				✓	
	6. Aspek aktivitas mental termuat dengan jelas				✓	

Aspek Bahasa						
III	1. Menggunakan bahasa yang sesuai				✓	
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓	

IV. Penilaian Umum

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Makassar, April 2023

Validator

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd



Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

Petunjuk :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu beri tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Baik
4. Sangat Baik

Selain bapak/ibu memberikan penilaian, dapat juga bapak/ibu memberikan komentar langsung di dalam lembar penilaian.

Atas bantuan penilaian bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

NO	URAIAN	Skala Penilaian				Saran Perbaikan
		1	2	3	4	
I	Aspek Tujuan					
	1. Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓	
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas				✓	
II	Aspek cakupan unsur-unsur motivasi belajar termuat dengan baik					
	1. Indikator yang disajikan benar merupakan indikator dari motivasi belajar				✓	
	2. Indikator yang disajikan dapat memberikan gambaran utuh tentang hakikat dari motivasi belajar				✓	
	3. Pernyataan yang disajikan merupakan penjabaran dari indikator motivasi belajar				✓	
	4. Pernyataan yang disajikan terdiri dari pernyataan positif dan negatif terkait motivasi belajar				✓	
	5. Jumlah pernyataan yang disajikan				✓	

	mampu merepresentasikan indikator-indikator dari motivasi belajar					
III	Aspek Bahasa 1. Menggunakan bahasa yang sesuai 2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami 3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓	

IV. Penilaian Umum

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Makassar, April 2023
 Validator

[Handwritten Signature]
Dr. H. Hidayah Quraisy, M.Pd



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR (SOAL PRETEST DAN POSTEST)

Petunjuk :

Mohon kesediaan Bapak/ Ibu beri tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Baik 4 = sangat Baik

Selain bapak/ibu memberikan penilaian, dapat juga bapak/ibu memberikan komentar langsung di dalam lembar validasi.

Atas bantuan penilaian bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

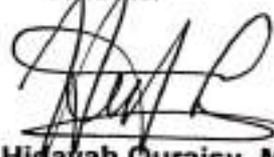
NO	URAIAN	Skala Penilaian				Saran Perbaikan
		1	2	3	4	
I	Aspek kesesuaian dengan Indikator					
	1. Kesesuaian dengan indikator soal				✓	
	2. Kesesuaian dengan level soal				✓	
	3. Kesesuaian dengan nomor butir soal				✓	
II	Aspek Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa baku				✓	
	2. Menggunakan bahasa komunikatif				✓	
	3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
III	Tingkat Kesulitan					
	1. Tingkat kesulitan sesuai dengan level kognitif pada indikator soal			✓		
	2. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
	3. Tingkat kesulitan bervariasi dari level mudah, sedang, dan sukar				✓	
IV	Alokasi Waktu					
	1. Waktu yang disediakan memiliki rasio yang proporsional dengan jumlah soal				✓	
	2. Waktu yang disediakan memiliki rasio yang proporsional dengan tingkat kesulitan soal				✓	

V. Penilaian Umum

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Makassar, April 2023

Validator



Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 87 Manipi
Kelas/ Semester : VI/ 2 (dua)
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi	3.1.1. Menjelaskan letak geografis dan letak astronomis Indonesia 3.1.2. Menjelaskan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat 3.1.3. Menjelaskan kenampakan alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar peta, siswa dapat memahami letak geografis Indonesia dengan tepat
2. Dengan mengamati gambar peta, siswa dapat memahami letak astronomis Indonesia
3. Dengan membaca teks bacaan, siswa dapat menentukan kenampakan alam yang dimiliki Indonesia dengan tepat
4. Dengan melakukan kegiatan mencocokkan kartu, siswa dapat menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Letak astronomis dan geografis negara Indonesia
2. Kenampakan alam Indonesia

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : make a match
3. Metode : ceramah, tanya jawab, praktik

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Siswa Kelas V Tema 9 Terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. PPT
3. LCD
4. Peta

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberikan salam✓ Kelas dimulai dengan menyiapkan siswa, membaca do'a, absensi✓ Menyanyikan lagu indonesia raya (Nasionalisme)✓ Guru mengecek kesiapan siswa belajar dengan melakukan absensi, kerapian pakaian, dan posisi tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran✓ Memberikan motivasi belajar dan appersepsi✓ Siswa menyimak penjelasan guru bahwa hari ini materi yang akan diterima adalah Tema 9 benda-benda di sekitar kita✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang rencana aktifitas pembelajaran, tujuan dan manfaat dari mengikuti pelajaran hari ini✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya keaktifan, ketelitian dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran	15 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">✓ Siswa memperhatikan gambar peta yang ditampilkan di papan tulis✓ guru mengarahkan siswa untuk memahami letak astronomis dan letak geografis Indonesia dengan melakukan tanya jawab✓ dari gambar peta yang disajikan guru juga menjelaskan tentang garis lintang dan garis bujur kepada siswa✓ Selanjutnya siswa memperhatikan beberapa gambar untuk mengkonstruk pemahaman tentang bentang alam yang ada di Indonesia✓ Siswa kemudian diberikan satu buah kartu✓ Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang✓ Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya✓ Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin✓ Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya✓ Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali✓ Kesimpulan:	70 menit

	Kegiatan ini diisi dengan penjelasan oleh guru dengan menampilkan seluruh soal dan jawabannya kepada siswa kemudian didiskusikan secara klasikal	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Untuk menguji pemahaman siswa maka siswa diberikan beberapa soal terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan chromebook. ✓ Siswa bersama guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab terkait materi yang telah di pelajari ✓ Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa tugas rumah untuk menemukan kenampakan alam yang ada disekitar tempat tinggalnya ✓ Guru menginformasikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya ✓ Kelas ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas 	20 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

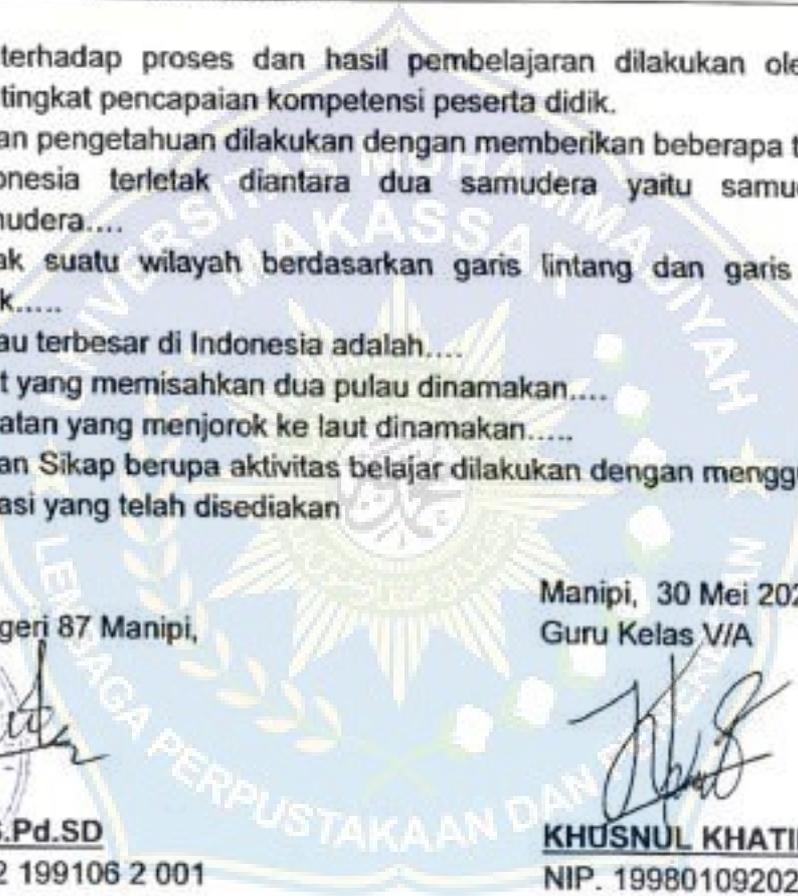
1. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan beberapa tes berikut:
 - a. Indonesia terletak diantara dua samudera yaitu samudera ... dan samudera....
 - b. Letak suatu wilayah berdasarkan garis lintang dan garis bujur disebut letak.....
 - c. Pulau terbesar di Indonesia adalah....
 - d. Laut yang memisahkan dua pulau dinamakan....
 - e. Daratan yang menjorok ke laut dinamakan.....
2. Penilaian Sikap berupa aktivitas belajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan

Mengetahui
Kepala SD Negeri 87 Manipi,

Manipi, 30 Mei 2023
Guru Kelas V/A



[Signature]
Hj. JAMILA, S.Pd.SD
NIP. 19720602 199106 2 001



[Signature]
KHUSNUL KHATIMAH, S.Pd
NIP. 199801092022212008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 87 Manipi
Kelas/ Semester : VI/ 2 (dua)
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
Sub Tema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 2
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.1.1. Menganalisis berbagai bentuk kegiatan ekonomi berdasarkan kenampakan alam 3.1.2. Menelaah berbagai bentuk kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa 3.1.3. Menganalisis bentuk-bentuk kerjasama ekonomi perorangan, kelompok dan koperasi
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melakukan tanya jawab, siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berdasarkan kenampakan alamnya dengan tepat
2. Dengan mengamati bahan presentasi, siswa dapat menelaah kegiatan di bidang barang dan jasa
3. Dengan membaca teks bacaan, siswa dapat menentukan bentuk-bentuk kerjasama perorangan, kelompok dan koperasi
4. Dengan melakukan kegiatan mencocokkan kartu, siswa dapat menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Kegiatan ekonomi berdasarkan kenampakan alam
2. Bentuk-bentuk usaha barang dan jasa

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : make a match
3. Metode : ceramah, tanya jawab, praktik

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Siswa Kelas V Tema 9 Terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. PPT
3. LCD
4. Teks bacaan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberikan salam✓ Kelas dimulai dengan menyiapkan siswa, membaca do'a, absensi✓ Menyanyikan lagu indonesia raya (Nasionalisme)✓ Guru mengecek kesiapan siswa belajar dengan melakukan absensi, kerapian pakaian, dan posisi tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran✓ Memberikan motivasi belajar dan appersepsi✓ Siswa menyimak penjelasan guru bahwa hari ini materi yang akan diterima adalah Tema 9 benda-benda di sekitar kita✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang rencana aktifitas pembelajaran, tujuan dan manfaat dari mengikuti pelajaran hari ini✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya keaktifan, ketelitian dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran	15 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">✓ Siswa memperhatikan bahan presentasi yang disajikan dan melakukan tanya jawab dengan guru✓ guru mengarahkan siswa untuk menganalisis bentuk-bentuk keragaman ekonomi berdasarkan bentang alamnya✓ siswa membaca teks bacaan terkait bentuk-bentuk kerjasama ekonomi baik perorangan, kelompok maupun koperasi✓ Selanjutnya siswa memperhatikan bahan presentasi untuk mengkonstruksi pemahaman bentuk barang dan jasa yang diperoleh✓ Siswa kemudian diberikan satu buah kartu✓ Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang✓ Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya✓ Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin✓ Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya✓ Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali✓ Kesimpulan:	70 menit

	Kegiatan ini diisi dengan penjelasan oleh guru dengan menampilkan seluruh soal dan jawabannya kepada siswa kemudian didiskusikan secara klasikal	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Untuk menguji pemahaman siswa maka siswa diberikan beberapa soal terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan chromebook. ✓ Siswa bersama guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab terkait materi yang telah di pelajari ✓ Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa tugas rumah untuk menemukan bentuk usaha ekonomi yang ada disekitar rumahnya ✓ Guru menginformasikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya ✓ Kelas ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas 	20 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan beberapa tes berikut:

- a. Beberapa usaha ekonomi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi adalah....
- b. Perusahaan yang didirikan setidaknya 2 orang, dan setiap anggota sudah saling mengenal disebut....
- c. Berdasarkan pengelolanya, usaha ekonomi dibedakan menjadi dua yaitu usaha ekonomi dan
- d. Contoh usaha ekonomi kelompok adalah.....
- e. Kegiatan ekonomi dibidang jasa contohnya adalah.....

2. Penilaian Sikap berupa aktivitas belajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan

Mengetahui
Kepala SD Negeri 87 Manipi,

Manipi, 5 Juni 2023
Guru Kelas V/A



Hj. JAMILA, S.Pd.SD
NIP. 19720602 199106 2 001



KHUSNUL KHATIMAH, S.Pd
NIP. 199801092022212008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 87 Manipi
Kelas/ Semester : VI/ 2 (dua)
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
Sub Tema 3 : Manusia dan Benda di Lingkungannya
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 3
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.1.1. Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi 3.1.2. Menelaah istilah para pelaku dalam kegiatan ekonomi 3.1.3. Menganalisis upaya untuk menghargai bentuk-bentuk keragaman ekonomi
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video pembelajaran, siswa dapat menelaah bentuk-bentuk kegiatan ekonomi yang terdapat dalam video tersebut dengan tepat
2. Dengan mengamati bahan presentasi, siswa dapat menghubungkan antara bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dan para pelaku yang terlibat di dalamnya dengan tepat
3. Dengan melalui diskusi, siswa dapat menelaah sikap yang tepat dikembangkan untuk menghargai keragaman ekonomi di lingkungan sekitar dengan tepat
4. Dengan melakukan kegiatan mencocokkan kartu, siswa dapat menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dan pelakunya
2. Cara menghadapi keragaman ekonomi

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : make a match
3. Metode : ceramah, tanya jawab, praktik

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Siswa Kelas V Tema 9 Terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. PPT
3. LCD
4. Teks bacaan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberikan salam✓ Kelas dimulai dengan menyiapkan siswa, membaca do'a, absensi✓ Menyanyikan lagu indonesia raya (Nasionalisme)✓ Guru mengecek kesiapan siswa belajar dengan melakukan absensi, kerapian pakaian, dan posisi tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran✓ Memberikan motivasi belajar dan appersepsi✓ Siswa menyimak penjelasan guru bahwa hari ini materi yang akan diterima adalah Tema 9 benda-benda di sekitar kita✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang rencana aktifitas pembelajaran, tujuan dan manfaat dari mengikuti pelajaran hari ini✓ Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya keaktifan, ketelitian dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran	15 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">✓ Siswa memperhatikan video yang diputar melalui LCD✓ guru mengarahkan siswa untuk memahami berbagai kegiatan ekonomi dengan melakukan tanya jawab melalui video yang ditampilkan✓ Siswa mengamati bahan presentasi kemudian bertanya jawab dengan guru tentang para pelaku dari berbagai kegiatan ekonomi yang disajikan✓ Selanjutnya siswa berdiskusi secara berpasangan untuk menentukan sikap yang tepat dalam menghargai adanya keragaman ekonomi✓ Siswa kemudian diberikan satu buah kartu✓ Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang✓ Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya✓ Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin✓ Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya✓ Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali✓ Kesimpulan:	70 menit

	Kegiatan ini diisi dengan penjelasan oleh guru dengan menampilkan seluruh soal dan jawabannya kepada siswa kemudian didiskusikan secara klasikal	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Untuk menguji pemahaman siswa maka siswa diberikan beberapa soal terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan chromebook. ✓ Siswa bersama guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab terkait materi yang telah di pelajari ✓ Guru menginformasikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya ✓ Kelas ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas 	20 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan beberapa tes berikut:
 - a. Alat yang digunakan untuk berpindah dari satu tempat ketempat lain untuk memudahkan kegiatan ekonomi disebut.....
 - b. Kegiatan menghasilkan barang dalam kegiatan ekonomi disebut.....
 - c. Orang yang menyalurkan barang dari produsen ke konsumen disebut...
 - d. Sikap yang tepat ditunjukkan ketika bertemu pengamen dipinggir jalan adalah....
 - e. Jika ada tetangga yang memproduksi sepatu, sikap yang sebaiknya kita tunjukkan adalah....
2. Penilaian Sikap berupa aktivitas belajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan

Mengetahui

Kepala SD Negeri 87 Manipi,



Hj. JAMILA, S.Pd.SD

NIP. 19720602 199106 2 001

Manipi, 07 Juni 2023

Guru Kelas VIA



KHUSNUL KHATIMAH, S.Pd

NIP. 199801092022212008

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	No item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Adanya kemauan yang kuat dalam melakukan dan menyelesaikan sesuatu	Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	1, 2, 3, 4	5	5
		Saya senang mengulangi kegiatan pembelajaran berkali-kali			
		Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dalam waktu yang lama			
		Saya tidak menunda-nunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru			
		Saya menyontek teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru			
2	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang terbaik di kelas	6, 7, 8	9	4
		Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal			
		Saya bercita-cita menjadi orang yang sukses			
		Saya merasa pembelajaran IPS tidak akan bermanfaat untuk masa depan saya			
3	Adanya penghargaan dalam belajar	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik	10,11, 12	13	4
		Saya mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan.			
		Saya rajin belajar hanya karena mengharap hadiah.			
		Saya bertambah semangat belajar ketika mendapatkan penghargaan/pujian dari guru			
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Saya mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran	14,15, 16	17	4
		Saya senang belajar IPS karena berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang nyata.			
		Saya merasa bosan ketika belajar			
		Saya merasa senang dengan kegiatan belajar yang di berikan guru			

5	Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik	Saya ribut dan keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung	19,20	18	3
		Saya merasa nyaman ketika belajar di kelas.			
		Saya merasa tenang belajar dengan suasana lingkungan sekitar kelas			
Jumlah butir					20

PEDOMAN PENSKORAN

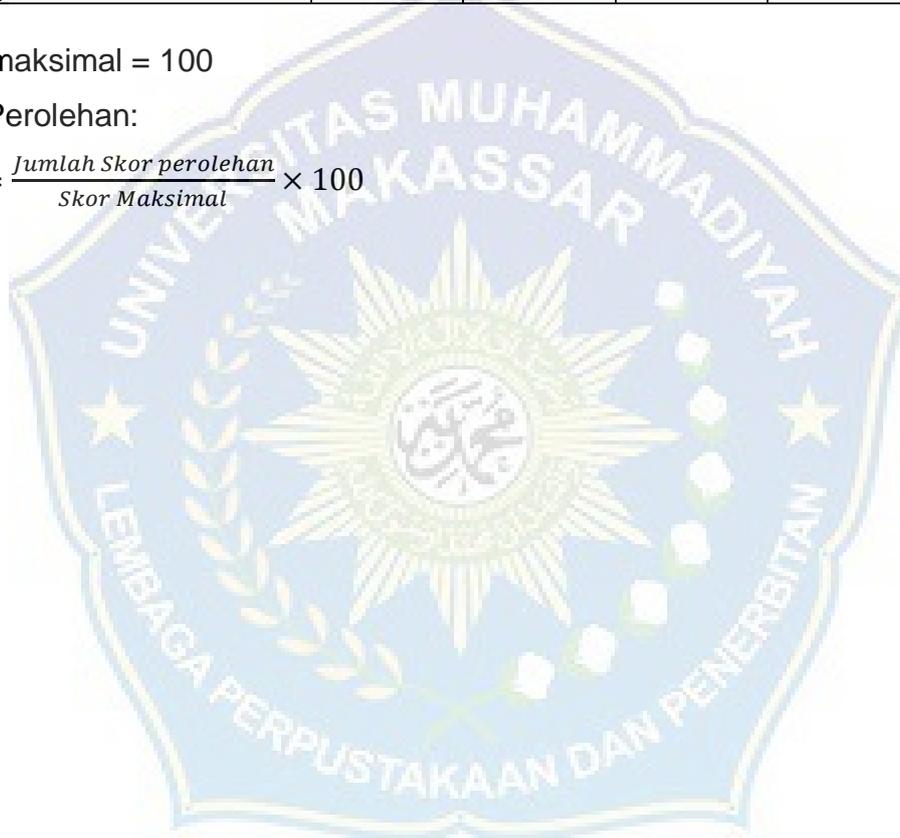
A. Skor setiap jenis pernyataan

NO	JENIS PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Positif	5	4	3	2	1
2	Negatif	1	2	3	4	5

B. Skor maksimal = 100

C. Nilai Perolehan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA

Inisial :
Kelas : V (Lima)
Sekolah : SD Negeri 87 Manipi

PETUNJUK PENGISIAN

1. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Isilah angket ini dengan apa adanya sesuai dengan keadaan diri kamu serta usahakanlah untuk mengisi seluruh pernyataan tanpa ada nomor yang terlewatkan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda chek list (√) pada lembar kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan dan kerjasama kamu dalam mengisi instrumen ini saya ucapkan terima kasih.
5. Pedoman Alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	KATEGORI				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menyelesaikan tugas secara tuntas					
2	Saya senang mengulangi kegiatan pembelajaran berkali-kali					
3	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dalam waktu yang lama					
4	Saya tidak menunda-nunda untuk mengerjakan tugas yang diberika guru					
5	Saya menyontek teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru					
6	Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang terbaik di kelas					
7	Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal					
8	Saya bercita-cita menjadi orang yang sukses					
9	Saya merasa pembelajaran IPS tidak akan bermanfaat untuk masa depan saya					
10	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik					

11	Saya mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan.					
12	Saya rajin belajar hanya karena mengharapkan hadiah.					
13	Saya bertambah semangat belajar ketika mendapatkan penghargaan/pujian dari guru					
14	Saya mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran					
15	Saya senang belajar IPS karena berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang nyata.					
16	Saya merasa bosan ketika belajar					
17	Saya merasa senang dengan kegiatan belajar yang di berikan guru					
18	Saya ribut dan keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung					
19	Saya merasa nyaman ketika belajar di kelas.					
20	Saya merasa tenang belajar dengan suasana lingkungan sekitar kelas					
SKOR PEROLEHAN						
SKOR MAKSIMUM						100
Nilai $\left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\right)$						

Manipi, Mei 2023
Responden,

Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Belajar

No	Indikator	Pernyataan	No. Item	Jumlah
1	Siswa melakukan aktifitas melihat (visual activity)	Siswa melakukan kegiatan membaca teks bacaan yang berkaitan dengan pembelajaran	1	2
		Siswa mengamati gambar, grafik atau bagan dalam kegiatan pembelajaran	2	
2	Siswa melakukan aktifitas berbicara (oral activity)	Siswa melakukan kegiatan diskusi	3	2
		Siswa menyampaikan pendapatnya terhadap suatu persoalan	4	
3	Siswa melakukan aktifitas mendengarkan (listening activity)	Siswa menyimak penjelasan guru	5	2
		Siswa mendengarkan temannya berbicara	6	
4	Siswa melakukan aktifitas menulis (writing activity)	Siswa menuliskan jawaban dari tugas yang diberikan	7	3
		Siswa mencatat hal-hal penting yang didengarkan baik dari teman maupun dari guru	8	
		Siswa menulis rangkuman dari materi yang diberikan	9	
5	Siswa melakukan aktifitas kerja (motor activity)	Siswa melakukan dengan baik instruksi yang diberikan oleh guru	10	3
		Siswa setiap tahapan kegiatan sesuai dengan sintaks pembelajaran	11	
		Siswa tampil di depan kelas untuk melakukan unjuk kerja	12	
6	Siswa melakukan aktifitas refleksi (mental activity)	Siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan	13	3
		Siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan	14	
		Siswa mampu menghubungkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	15	

PEDOMAN PENSKORAN

A. Skor perolehan

Jika Ya = 1

Jika tidak = 0

B. Skor maksimal = 15

C. Nilai Perolehan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR IPS SISWA
KELAS EKSPERIMEN**

Kelas	: V (Lima)/ A
Sekolah	: SD Negeri 87 Manipi

PETUNJUK PENGISIAN

- A. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang aktivitas belajar dalam pembelajaran IPS.
- B. Instrumen ini diisi oleh observer ketika melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa
- C. Pedoman Penskoran:
Jika indikator aktivitas terlihat/ dilakukan = 1
Jika indikator aktivitas tidak terlihat/ tidak dilakukan = 0
- D. Butir pernyataan
 1. Siswa melakukan kegiatan membaca teks bacaan yang berkaitan dengan pembelajaran
 2. Siswa mengamati gambar, grafik atau atau bagan dalam kegiatan pembelajaran
 3. Siswa melakukan kegiatan diskusi
 4. Siswa menyampaikan pendapatnya terhadap suatu persoalan
 5. Siswa menyimak penjelasan guru
 6. Siswa mendengarkan temannya berbicara
 7. Siswa menuliskan jawaban dari tugas yang diberikan
 8. Siswa mencatat hal-hal penting yang didengarkan baik dari teman maupun dari guru
 9. Siswa menulis rangkuman dari materi yang diberikan
 10. Siswa melakukan dengan baik instruksi yang diberikan oleh guru
 11. Siswa setiap tahapan kegiatan sesuai dengan sintaks pembelajaran
 12. Siswa tampil di depan kelas untuk melakukan unjuk kerja
 13. Siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan
 14. Siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan
 15. Siswa mampu menghubungkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR IPS SISWA KELAS KONTROL

Kelas	: V (Lima)/ B
Sekolah	: SD Negeri 87 Manipi

PETUNJUK PENGISIAN

- A. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang aktivitas belajar dalam pembelajaran IPS.
- B. Instrumen ini diisi oleh observer ketika melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa
- C. Pedoman Penskoran:
Jika indikator aktivitas terlihat/ dilakukan = 1
Jika indikator aktivitas tidak terlihat/ tidak dilakukan = 0
- D. Butir pernyataan
 1. Siswa melakukan kegiatan membaca teks bacaan yang berkaitan dengan pembelajaran
 2. Siswa mengamati gambar, grafik atau atau bagan dalam kegiatan pembelajaran
 3. Siswa melakukan kegiatan diskusi
 4. Siswa menyampaikan pendapatnya terhadap suatu persoalan
 5. Siswa menyimak penjelasan guru
 6. Siswa mendengarkan temannya berbicara
 7. Siswa menuliskan jawaban dari tugas yang diberikan
 8. Siswa mencatat hal-hal penting yang didengarkan baik dari teman maupun dari guru
 9. Siswa menulis rangkuman dari materi yang diberikan
 10. Siswa melakukan dengan baik instruksi yang diberikan oleh guru
 11. Siswa setiap tahapan kegiatan sesuai dengan sintaks pembelajaran
 12. Siswa tampil di depan kelas untuk melakukan unjuk kerja
 13. Siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan
 14. Siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan
 15. Siswa mampu menghubungkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

NO	NAMA SISWA	PERNYATAAN/ SKOR															JMLH	NILAI	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15							
1	A.CITRA NAQIYYAH SALSABILLA																						Panduan Pernyataan: 1. Siswa melakukan kegiatan membaca teks bacaan yang berkaitan dengan pembelajaran 2. Siswa mengamati gambar, grafik atau atau bagan dalam kegiatan pembelajaran 3. Siswa melakukan kegiatan diskusi 4. Siswa menyampaikan pendapatnya terhadap suatu persoalan 5. Siswa menyimak penjelasan guru 6. Siswa mendengarkan temannya berbicara 7. Siswa menuliskan jawaban dari tugas yang diberikan 8. Siswa mencatat hal-hal penting yang didengarkan baik dari teman maupun dari guru 9. Siswa menulis rangkuman dari materi yang diberikan 10. Siswa melakukan dengan baik instruksi yang diberikan oleh guru 11. Siswa setiap tahapan kegiatan sesuai dengan sintaks pembelajaran 12. Siswa tampil di depan kelas untuk melakukan unjuk kerja 13. Siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan 14. Siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan 15. Siswa mampu menghubungkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
2	A.ZAHRAH FATHINAH AMIR																						
3	AIRING ANGRIANI																						
4	ANDI RAMAETA																						
5	ARSIT ANUGRAH																						
6	AWALIYA																						
7	DIRGA																						
8	EKI RAHAYU																						
9	FARHAN FAISAL																						
10	GHAISANI AYU FATHIYYAH																						
11	HARIS																						
12	IKBAL																						
13	INAYAH PUTRI AWALIA																						
14	INTANG																						
15	MARIA ULFA																						

KISI-KISI PENULISAN SOAL PRETEST

Muatan Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/ Semester : V/ Genap
 Kurikulum : Merdeka (mandiri belajar)

Jumlah Soal : 20 Nomor
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Rusmin Nuryadin, S.Pd

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Ket
1	2	3	4	5	6	7
1	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	Karakteristik Geografis Indonesia	Siswa dapat menjelaskan pengertian dari letak geografis	Pilihan Ganda	1	
			Siswa dapat memilih kenampakan alam yang membatasi wilayah Indonesia	Pilihan Ganda	2	
			Siswa dapat memilih pulau terbesar di Indonesia	Pilihan Ganda	3	
			Siswa dapat memilih dampak positif dari negara maritim	Pilihan Ganda	4	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian dari gunung	Pilihan Ganda	5	
			Siswa dapat menentukan pembagian dari bentuk muka bumi	Pilihan Ganda	6	
			Siswa dapat memilih menentukan nama kenampakan alam yang memisahkan dua pulau	Pilihan Ganda	7	
			Siswa dapat memilih bentuk usaha berdasarkan kenampakan alam Indonesia	Pilihan Ganda	8	

			Siswa dapat memilih nama rangkaian gunung berdasarkan ilustrasi yang diberikan	Pilihan Ganda	9	
			Siswa dapat memilih bentuk pengolahan lahan di dataran tinggi	Pilihan Ganda	10	
2	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	Peran ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat	Siswa dapat memilih tempat berlangsungnya kegiatan ekonomi berdasarkan gambar yang disajikan	Pilihan Ganda	11	
			Siswa dapat memilih bidang pekerjaan yang tepat berdasarkan contoh hasil produksi yang disajikan	Pilihan Ganda	12	
			Siswa dapat memilih salah satu faktor keberhasilan pemilihan usaha jasa	Pilihan Ganda	13	
			Siswa dapat memilih bidang usaha yang tepat berdasarkan contoh kegiatan ekonomi yang disajikan	Pilihan Ganda	14	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi	Pilihan Ganda	15	
			Siswa dapat memilih hasil perkebunan Indonesia yang diekspor keluar negeri	Pilihan Ganda	16	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian impor	Pilihan Ganda	17	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian distributor	Pilihan Ganda	18	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian koperasi konsumsi	Pilihan Ganda	19	
			Siswa dapat menentukan jenis badan usaha berdasarkan penjelasan yang disajikan	Pilihan Ganda	20	

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Alokasi Waktu : 60 Menit

1. Letak suatu wilayah berdasarkan garis lintang dan garis bujur disebut letak
 - A. Geografis
 - B. **Astronomis**
 - C. Astrologis
 - D. Khatulistiwa
2. Secara geografis Indonesia terletak antara dua samudera, yaitu....
 - A. **Hindia dan Pasifik**
 - B. Hindia dan Atlantik
 - C. Pasifik dan Atlantik
 - D. Atlantik dan Artik
3. Pulau terbesar di Indonesia adalah Pulau
 - A. Sumatera
 - B. Jawa
 - C. Papua
 - D. **Kalimantan**
4. Berikut ini yang bukan merupakan dampak positif dari negara maritim adalah
 - A. tersedianya wisata bahari
 - B. memperkaya keragaman ekonomi
 - C. **hilangnya budaya asli karena budaya luar**
 - D. tersedianya sumber daya laut yang melimpah
5. Kenampakan alam terdapat di dataran rendah serta dataran tinggi. Salah satu contoh kenampakan alam pada dataran tinggi adalah.....
 - A. pantai
 - B. **gunung**
 - C. perkotaan
 - D. semenanjung
6. Permukaan bumi atau bentuk muka bumi terdiri dari ...
 - A. udara dan air
 - B. **daratan dan perairan**
 - C. perairan dan lautan
 - D. dataran dan pegunungan
7. Laut yang memisahkan dua pulau dinamakan....
 - A. Teluk
 - B. Samudra
 - C. **Selat**
 - D. Tanjung
8. Beberapa jenis usaha terdapat di negara Indonesia. Usaha..... merupakan usaha yang ditemukan dalam masyarakat Indonesia yang umumnya tinggal diperkotaan.
 - A. pertanian
 - B. perkebunan
 - C. perikanan
 - D. **perindustrian**

9. Berikut ini yang tidak termasuk menghargai keragaman ekonomi di Indonesia adalah...
- A. Mengutamakan produk luar negeri
 - B. tidak mencela produk dalam negeri
 - C. Menghargai kegiatan ekonomi orang lain
 - D. mengkonsumsi makanan atau buah lokal
10. Pada daerah dataran tinggi penduduknya mengolah tanah dengan menanam
- A. padi
 - B. bakau
 - C. kaktus
 - D. sayuran
11. Kegiatan pada gambar tersebut merupakan kegiatan ekonomi di daerah....
- A. dataran tinggi
 - B. dataran rendah
 - C. pesisir pantai
 - D. lautan
- 
12. Hasil produksi berupa daging, telur, dan susu menunjukkan pemanfaatan sumber daya alam dalam bidang
- A. pertanian
 - B. perikanan
 - C. peternakan
 - D. perkebunan
13. Jenis usaha jasa mengutamakan....
- A. keahlian
 - B. modal
 - C. fasilitas
 - D. tempat
14. Tukang jahit adalah contoh usaha bidang....
- A. jasa
 - B. produksi
 - C. konsumsi
 - D. distribusi
15. Semua pekerjaan atau usaha yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut ...
- A. Distribusi
 - B. Konsumsi
 - C. Produksi
 - D. Kegiatan Ekonomi
16. Perkebunan merupakan pemanfaatan lahan dengan tanaman keras. Hasil perkebunan yang diekspor salah satunya adalah....
- A. semangka
 - B. karet
 - C. cabai
 - D. bawang
17. Kegiatan mendatangkan barang kebutuhan dari luar negeri ke dalam negeri dinamakan dengan....
- A. produksi
 - B. ekspor
 - C. distributor
 - D. impor

18. Orang yang melakukan kegiatan menyalurkan barang atau jasa disebut dengan
- A. konsumen
 - B. produsen
 - C. distributor
 - D. kontraktor
19. Koperasi yang menjual barang-barang kebutuhan pokok dinamakan koperasi
- A. produksi
 - B. konsumsi
 - C. serba usaha
 - D. simpan pinjam
20. Badan usaha yang seluruh / sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara disebut
- A. PT
 - B. CV
 - C. BUMN
 - D. PLN



KISI-KISI PENULISAN SOAL POSTEST

Muatan Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/ Semester : V/ Genap
 Kurikulum : Merdeka (mandiri belajar)

Jumlah Soal : 20 Nomor
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Rusmin Nuryadin, S.Pd

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Ket
1	2	3	4	5	6	7
1	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	Karakteristik Geografis Indonesia	Siswa dapat menentukan letak astronomis negara Indonesia	PG	1	
			Siswa dapat memilih kenampakan alam yang berbatasan dengan Indonesia	PG	2	
			Siswa dapat memilih selat yang berbatasan dengan salah satu wilayah Indonesia	PG	3	
			Siswa dapat memilih dampak positif sebagai negara maritim	PG	4	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian dari sungai	PG	5	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian tanjung	PG	6	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian dari selat	PG	7	
			Siswa dapat memilih jenis kegiatan ekonomi Indonesia sebagai negara maritim	PG	8	

			Siswa dapat memilih sikap yang tepat dilakukan ketika menjumpai berbagai kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat	PG	9	
2	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	Peran ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat	Siswa dapat memilih kegiatan yang dilakukan masyarakat berdasarkan gambar	PG	11	
			Siswa dapat memilih bidang pekerjaan berdasarkan hasil produksi yang disajikan	PG	12	
			Siswa dapat memilih kegiatan dibidang jasa berdasarkan beberapa kegiatan ekonomi yang disajikan	PG	13	
			Siswa dapat memilih bentuk usaha dibidang jasa	PG	14	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian konsumsi	PG	15	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian alat transportasi	PG	16	
			Siswa dapat menjelaskan pengertian distribusi	PG	17	
			Siswa dapat memilih jenis kegiatan ekonomi yang dilakukan seseorang berdasarkan ilustrasi yang disajikan	PG	18	
			Siswa dapat memilih jenis koperasi yang disajikan berdasarkan ilustrasi yang disajikan	PG	19	
			Siswa dapat memilih jenis ekonomi yang tepat berdasarkan orang-orang yang mendirikan	PG	20	

SOAL POSTEST

Nama :

Kelas : V (Lima)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Alokasi Waktu : 60 Menit

- Secara astronomis, letak Indonesia berada antara
 - 6' LU – 11' LU dan 95' BB – 141' BB
 - 6' LU – 11' LS dan 95' BT – 141' BB
 - 6' LU – 11' LS dan 95' BT – 141' BT
 - 6' LS – 11' LU dan 95' BT – 141' BT
- Batas Wilayah Indonesia sebelah timur, yaitu
 - Samudra Hindia dan Samudra Pasifik
 - Samudra Atlantik dan Samudra Pasifik
 - Samudra Atlantik dan Samudra Hindia
 - Samudra Pasifik dan Papua Nugini
- Selat yang berbatasan dengan Pulau Jawa di sebelah barat adalah
 - selat Jawa
 - selat sunda
 - selat Bali
 - selat Banda
- Berikut ini yang bukan merupakan dampak positif dari negara maritim adalah
 - tersedianya wisata bahari
 - memperkaya keragaman ekonomi
 - hilangnya budaya asli karena budaya luar
 - tersedianya sumber daya laut yang melimpah
- Aliran air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara atau berakhir di laut disebut....
 - Sungai
 - Lautan
 - Rawa
 - Danau
- Daratan yang menjorok ke laut dinamakan
 - lembah
 - teluk
 - selat
 - tanjung

7. Laut yang memisahkan dua pulau dinamakan....
- A. Teluk
 - B. Samudra
 - C. Selat
 - D. Tanjung
8. Beberapa jenis usaha ada di negara Indonesia. Usaha..... merupakan usaha yang ditemukan dalam masyarakat Indonesia dikarenakan Indonesia adalah negara maritim.
- A. pertanian
 - B. perkebunan
 - C. perikanan
 - D. perindustrian
9. Jika kamu menemukan seorang pengamen dipinggir jalan maka sikap yang tepat kamu tunjukkan adalah
- A. Mencela
 - B. Menghargai
 - C. Menghina
 - D. Menghindar
10. Kegiatan ekonomi yang sesuai dengan gambar tersebut adalah...
- A. perdagangan
 - B. pertanian
 - C. industri
 - D. jasa
- 
11. Pada daerah dataran rendah dekat pantai penduduknya mengolah tanah dengan mengubahnya menjadi
- A. kebun
 - B. danau
 - C. tambak
 - D. laut
12. Hasil produksi berupa daging, telur, dan susu menunjukkan pemanfaatan sumber daya alam dalam bidang
- A. pertanian
 - B. peternakan
 - C. perikanan
 - D. perkebunan

13. Perhatikan kegiatan ekonomi berikut!

1. dokter hewan
2. penjual mie ayam
3. guru sekolah dasar
4. pengusaha martabak
5. petugas keamanan
6. penerbitan buku sekolah

Kegiatan ekonomi dalam bidang jasa yang benar adalah nomor....

- A. 3,5,6
- B. 1,3,6
- C. 1,3,5
- D. 1,2,5

14. Yang bukan merupakan bentuk usaha bidang jasa yang ada pada masyarakat Indonesia adalah...

- A. penjual bakso
- B. angkutan umum
- C. dokter
- D. guru

15. Suatu kegiatan mengurangi, memakai dan menghabiskan nilai guna suatu barang dan atau jasa disebut....

- A. Konsumen
- B. Konsumsi
- C. Distribusi
- D. Produksi

16. Alat yang digunakan manusia untuk berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain disebut alat ...

- A. Konsumsi
- B. Transportasi
- C. Produksi
- D. Komunikasi

17. Kegiatan penyampaian barang hasil produksi kepada konsumen disebut dengan....

- A. produksi
- B. konsumsi
- C. distribusi
- D. penjualan

18. Pak Arman memiliki peternakan ayam. Ayam dibudidayakan untuk diambil telur dan dagingnya. Pak Arman menjual ayamnya kepada pengusaha restoran. Berdasarkan kegiatan ekonominya, Pak Arman disebut sebagai....

- A. produsen
- B. distributor
- C. konsumen
- D. distribusi

19. Di bawah ini yang bukan merupakan bentuk koperasi di Indonesia adalah

- A. KUD
- B. Koperasi simpan pinjam
- C. Koperasi produksi
- D. Koperasi pangan

20. Usaha ekonomi yang didirikan oleh dua orang atau lebih yang sudah saling mengenal disebut ...

- A. BUMN
- B. Firma
- C. PT
- D. Koperasi



DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN 1



Gambar 1:
Siswa melakukan kegiatan mencari pasangan tampak siswa sangat antusias melakukan kegiatan tersebut



Gambar 2:
Siswa menunjukkan kartu soal/ jawaban yang telah dibagikan oleh guru

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN 2



Gambar 3:
Siswa menyimak penjelasan guru terkait materi pembelajaran yang disajikan



Gambar 4:
Siswa berlomba menemukan pasangan kartu yang dibagikan

DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN 3



Gambar 5:
Siswa menunjukkan kartu soal yang didapatkan pada kegiatan pembelajaran tersebut



Gambar 6:
Siswa mencocokkan kartu soal/ jawaban yang dipegangnya