

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBASIS *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN MATERI SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS SMA
PEMBANGUNAN**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan
Strata Satu (SI)*



OLEH

DWI CANTIKA

BP/NIM: 2018/18058191

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis
Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Sosiologi Siswa Kelas Xi
Ips Sma Pembangunan

Nama : Dwi Cantika
NIM/TM : 18058191/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Oktober 2023

Mengetahui,
Dekan FIS UNP

Disetujui oleh


Afriva Khaidir, SH., m.Hum., MAPA., Ph.D
NIP. 19660411-199003-1-002


Dr. Eka Asih Febriani, M.Pd.
NIP. 19830228 201012 2 006

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

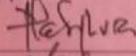
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, 4 September 2023

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis
Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Sosiologi Siswa Kelas Xi
Ips Sma Pembangunan

Nama : Dwi Cantika
NIM/TM : 18058191/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Oktober 2023

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua:	Dr. Eka Asih Febriani, M.Pd.	1. 
2. Anggota :	Hke Sylvia, S.JP., M.Si., M.Pd	2. 
3. Anggota:	Nurlizawati, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Cantika
NIM/TM : 18058191/2018
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Materi Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pembangunan**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Oktober 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen,

Saya yang menyatakan



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001



Dwi Cantika
NIM. 18058191

ABSTRAK

Dwi Cantika 18058191/2018, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Aplikasi *Wordwall* Dalam Penguasaan Materi Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Pembangunan UNP.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan konsep peserta didik yang dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik yang disebabkan kurang efisiennya penggunaan media pembelajaran evaluasi yang akhirnya membuat peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan masalah-masalah pada soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh guru belum optimal sehingga membuat antusias peserta didik selama proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas menjadi rendah. Peserta didik di dalam kelas berperan sebagai hanya pendengar sehingga penguasaan materi terbatas yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 di SMA Pembangunan UNP. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*) dengan analisis deskriptif yang diperoleh dari hasil angket, tes *pretest* dan *posttest* dan hasil penilaian oleh observer pada lembar observasi. Untuk melihat terjadinya peningkatan penguasaan konsep pada penelitian ini menggunakan mean dan *persentase* yang dilihat pada hasil belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan penguasaan konsep yang diperoleh dari soal *pretest* dan *posttest* dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan *mean* 81,41 dengan persentase peserta didik yang lulus indeks KKM sebesar 71%, sedangkan pada siklus II mendapatkan *mean* 83,6 dengan persentase peserta didik yang lulus sebanyak 81%. Hal ini menunjukkan tingkat pencapaian selama berlangsungnya penelitian “sangat baik”. Jadi dapat disimpulkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan antusias mengerjakan soal yang diberikan mengerjakan soal yang diberikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*.

Kata Kunci : model pembelajaran *make a match*, *wordwall*, penguasaan konsep.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Sosiologi. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Cukup banyak kesulitan yang penulis temui dalam penulisan skripsi ini, tetapi Alhamdulillah dapat penulis atasi dan selesaikan dengan baik. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Eka Vidya, S.sos., M.Si., selaku ketua Departemen Sosiologi
3. Ibu Erda Fitriani, S.sos., selaku sekretaris Departemen Sosiologi Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Ikhwan, M.Si selaku dosen PA yang telah memberikan kemudahan arahan serta motivasi dalam menjalankan perkuliahan penulis.
5. Ibu Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang tak henti memberikan dukungan, arahan, bimbingan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., dan Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji dan validator yang telah memberi masukan berupa arahan dan saran kepada peneliti dalam menyempurnakan perangkat dan instrument pembelajaran dalam penelitian dan skripsi
7. Seluruh dosen dan staf akademik yang selalu ikut andil dalam membantu memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
8. Kepada Pihak sekolah SMA Pembangunan UNP yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
9. Peserta Didik kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP
10. Kepada orangtua tercinta terutama ibu dan abang yang telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, semangat, kasih sayang, materi dan kepercayaan yang tak pernah henti-hentinya diutarakan untuk peneliti.

Serta masih banyak lagi pihak – pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Padang, Juli 2023
Penulis

Dwi Cantika

Nim. 18058191

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era *society* 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat seperti penggunaan teknologi komputer terutama dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi pada pembelajaran mengalami pergeseran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat kepada peserta didik (*student centered*) (Putriani & Hudaidah, 2021). Transformasi perubahan pada paradigma tersebut dapat mendorong peserta didik terlibat secara aktif untuk membangun perilaku, sikap dan pengetahuan. Sehingga selama terjadinya proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh fasilitas dan kesempatan dalam membangun pengetahuan yang mendalam dan dapat meningkatkan mutu kualitas sis wa.(Putriani & Hudaidah, 2021)

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dijelaskan pada Permendikbud no 81A pada regulasi dokumen tersebut pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) perlu diikut dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut (Andrianti, 2014).

Pertama, perubahan dari pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (guru-peserta-didik-masyarakat-lingkungan-sumber/media lainnya), kedua pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran jejaring, ketiga pola pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif-mencari yang diperkuat dengan pendekatan model pembelajaran, keempat pola belajar sendiri menjadi pembelajaran berkelompok.

Tantangan seorang pendidik tidak berhenti pada kemampuan menerapkan teknologi informasi pada proses belajar mengajar akan tetapi ada enam kompetensi yang diharapkan dimiliki guru 4.0 yaitu (Mursid & Yulia, 2019): 1) *critical thinking and problem solving* (keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah). Yaitu, kemampuan untuk memahami sebuah masalah yang rumit, mengkoneksikan informasi satu sama lain, sehingga akhirnya muncul berbagai perspektif dan menemukan solusi dari suatu permasalahan. 2) *communication and collaborative skill* (keterampilan komunikasi dan kolaborasi). Yaitu, kemampuan berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang harus diterapkan guru dalam pembelajaran guna mengkonstruksi kompetensi dan kolaborasi. 3) *creativity and innovative skill* (kemampuan berpikir kreatif dan inovasi). Dalam revolusi industry 4.0 guru perlu terlebih dahulu untuk kreatif dan inovasi agar bisa menularkan kepada peserta didik. 4) *information and communication technology skill* (literasi teknologi informasi dan komunikasi). Merupakan dasar yang harus dikuasai agar mampu menghasilkan peserta didik yang bisa bersaing menghadapi revolusi industry 4.0. 5) *contextual learning skill*. Pembelajaran ini sangat sesuai diterapkan guru 4.0 ketika sudah menguasai TIK, sehingga ketercapaian dalam penerapan dalam pembelajaran kontekstual mudah di laksanakan. 6) *Information and media literacy*. Kelas digital sebagai media sosial yang dapat dimanfaatkan guru, agar pembelajaran berlangsung tanpa batas ruang dan waktu.

Didalam pasal 8 permendikbud (Andrianti, 2014) menjelaskan kompetensi pedagogik yang dimiliki guru pada era 4.0 saat ini adalah : Kompetensi pedagogik menjelaskan yang menjadi aspek penting bagi guru adalah 1) guru perlu memahami karakter peserta didik dari aspek fisiki, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual., 2) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, 3) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai potensi yang dimiliki, 4) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran

Dari kompetensi tersebut dapat dirumuskan komponen yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran dimulai dari merumuskan tujuan pembelajaran, membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran RPP, materi ajar, menentukan model pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan evaluasi atau penilaian. Seorang guru perlu memahami model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar materi dapat tersampaikan secara efektif sehingga meningkatkan hasil belajar. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan pencapaian prestasi siswa dan akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik dan meningkatkan rasa harga diri. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe yaitu Jigsaw, STAD (*student team*

achievement division), TGT (*team game tournament*), Model kooperatif tipe *make a match* dan banyak lagi. Tantangan selanjutnya yang di hadapi oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik yaitu menentukan design pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik di era digital saat ini. (Arisanti, n.d.)

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMA Pembangunan UNP proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran jarak jauh *online* sejak maret 2020 sesuai dengan kebijakan Kemendikbud pada surat edaran no. 4 tahun 2020. Selanjutnya pada pertengahan semester genap tahun ajaran 2021/2022 pembelajaran tatap muka mulai dilaksanakan dengan membagi dua shift. Hingga awal tahun ajaran 2022/2023 pembelajaran yang ada di SMA Pembangunan UNP menerapkan sistem *full luring* atau pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Meskipun pembelajaran sudah tatap muka namun sekolah dan guru masih menggunakan platform digital *google classroom* bagi guru bidang studi yang menggunakan media berbasis digital tersebut.

**Gambar 1 Tampilan Pada Pembelajaran Sosiologi XI IPS 2 di Google Classroom
(Google Classroom Guru)**

Penilaian Pengetahuan	
 Silahkan Kerjakan UH berikut ini KESETARA...	Tanggal: 14 Okt 2021 7:48
 LKPD STRATIFKASI MOBILITAS DAN KESET...	Tanggal: 20 Nov 2021 7:48
 silahkan kerjakan LKPD berikut ini tidak ...	Tanggal: 26 Okt 2021 7:48
 NILAI UH 2 MASALAH SOSIAL silahkan klik...	Quarantiny 22 Okt 2021
 ULANGAN HARIAN 2 MASALAH SOSIAL	Tanggal: 15 Okt 2021 7:00
 Tidak usah membuat pertanyaan cukup ...	Tanggal: 18 Okt 2021 7:00
 Assalamualaikum Untuk da semua kali ini ...	Tanggal: 24 Sep 2021 7:00
 Lkpd tanggal 10 September 2021	Tanggal: 10 Sep 2021 1:43
 manasait tabel mengenal materi kelam...	Tanggal: 13 Ags 2021 1:39
 Bapel Iptj 04 Agustus 2021	Tanggal: 04 Ags 2021 1:33

[Lihat lainnya](#)

(sumber: <https://classroom.google.com/u/0/w/MzczMzI0OTU4MTQy/tc/MzczMzI3MjY0OTA3>)

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru bidang studi (DM) tujuan penggunaan *google classroom* yaitu pengiriman dan pengumpulan tugasn untuk peserta didik, selain itu pemberian tambahan materi kepada peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran. Penggunaan *google classroom* juga berfungsi untuk media evaluasi ulangan harian, biasanya guru bidang studi menggunakan *google form*, lalu mengirimkan link tersebut ke *google classroom*.

Pada observasi guru memberikan materi pembelajaran secara langsung dengan tulisan dan lisan lalu guru bidang studi membagi peserta didik yang ada di kelas XI IPS 2 menjadi 6 kelompok. Pada hasil observasi menunjukkan selama kelompok menyampaikan pendapat dari materi yang telah diberikan oleh guru di depan kelas, peserta didik lain sibuk melakukan aktivitas lain seperti bermain pena, mengobrol

dengan teman se bangku, bermain hp dan tidur. Hanya satu atau dua peserta didik yang mau menyampaikan pendapat di saat sesi tanya jawab dan penyampaian tambahan materi berlangsung selain dari kelompok yang sedang tampil di depan kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model kooperatif learning, namun penggunaan model pembelajaran tersebut belum optimal atau belum terlaksana dengan baik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik KD, RGD, NHL, dan BWP di kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP dapat ditarik kesimpulan penguasaan materi yang telah diberikan oleh guru tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sebab proses pembelajaran yang berlangsung membuat suasana kelas menjadi bosan. Evaluasi atau tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik belum bisa mengajak peserta didik aktif dan semangat dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada sosiologi.

Standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi pelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 masih tergolong rendah dari 28 peserta didik hanya 4 atau sebesar 14,8% peserta didik yang mampu melewati KKM yang ditentukan oleh SMA Pembangunan UNP yaitu 81, sedangkan 24 peserta didik lainnya masih dibawah KKM. Dapat disimpulkan dari hasil ujian tengah semester (UTS) peserta didik pada KD 3.1 dan 3.2 materi kelompok sosial dan masalah sosial menunjukkan persentase yang rendah terhadap penguasaan materi peserta didik. Indikator peserta didik yang belum menguasai materi menurut (Nurhadi, 2020) yaitu: a) menunjukkan hasil belajar

yang rendah dibawah rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompoknya atau dibawah potensi yang dimilikinya, b) hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan. c) menunjukkan sikap seperti acuh tak acuh dan menentang saat pembelajaran dan d) lambat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajar. dari indikator pernyataan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa peserta didik dikatakan dibawah rata-rata.

Penguasaan materi merupakan prasyarat sebagai tanda peserta didik untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Konsep pada materi yang akan di ajarkan lebih sulit dipahami dengan baik apabila proses menerima informasi dari guru kepada peserta didik tidak berjalan dengan baik. Hal ini akan berdampak buruk kepada hasil belajar peserta didik. Dahar (Silaban, 2014) kemampuan memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kesanggupan berpikir seorang. Sedangkan tingkat penguasaan konsep yang diharapkan tergantung pada kompleksitas konsep dan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka guru perlu melakukan perbaikan terhadap *design* pembelajaran khususnya dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif. Guru perlu melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan pada materi yang di sampaikan, melatih peserta didik untuk memberdayakan kemampuan berpikir kritis dari soal latihan yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama yang terjadi di dalam kelompok

untuk menyelesaikan masalah menyatukan pendapat, dan memperoleh keberhasilan secara optimal menggunakan kartu. Suyatno (Aliputri, 2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Media pembelajaran yang cocok pada perkembangan di era saat ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital yang berperan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif terhadap materi yang di sampaikan oleh guru.

Instrument penilaian merupakan alat untuk menilai atau mengevaluasi yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi. Firman (Subali, 2010) instrumen penilaian dikelompokkan dalam dua macam yaitu tes dan non tes. Tes ialah kumpulan pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa dengan menggunakan pengetahuan-pengetahuan serta kemampuan penalarannya dalam memahami materi pelajaran. Dari penjabaran yang telah disampaikan maka guru perlu mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media pembelajaran berbasis elektronik seperti aplikasi *wordwall* sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Berdasarkan penjabaran kebutuhan dengan meninjau sumber belajar yang tersedia dan perkembangan pengetahuan teknologi maka peneliti berupaya untuk melakukan peningkatan hasil belajar dan penguasaan materi peserta didik dengan penerapan media pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

match berbasis *wordwall*. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Penguasaan Materi Ajar Sosiologi Kelas Xi Ips Sma Pembangunan Unp”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah yang telah disampaikan maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Penguasaan materi didik dalam mengikuti pembelajaran sosiologi masih tergolong rendah sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang biasa digunakan oleh guru belum optimal atau terlaksana dengan baik.
3. Media pembelajaran belum efektif pada saat keberlangsungan proses pembelajaran peserta didik sehingga antusias peserta didik rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dengan mempertimbangkan waktu, kemampuan dan pengetahuan maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *wordwall*.

3. Capaian hasil belajar diperoleh dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep pada materi sosiologi khususnya K.D 3.2 “Masalah Sosial”.
4. Capaian penguasaan konsep pada materi sosiologi dimulai dari tingkatan memahami, mengidentifikasi, sampai pada menganalisis sesuai dengan kompetensi dasar materi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dijelaskan, maka dapat disampaikan rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan penguasaan konsep peserta didik pada pembelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* di kelas XI IPS SMA 2 Pembangunan UNP ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk : mendeskripsikan peningkatan penguasaan konsep peserta didik pada mata pelajaran sosiologi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Pembangunan UNP.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat tersebut antara lain, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan keilmuan serta memajukan pola pikir penelitian dan pembaca mengenai peningkatan penguasaan konsep menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall*, sekaligus dapat memberikan inovasi pengembangan sumber belajar sosiologi di SMA Pembangunan UNP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penggunaan *wordwall* sebagai media evaluasi diharapkan mampu menambah wawasan dalam pembelajaran serta acuan bagi guru untuk meluaskan proses pembelajaran di kelas sehingga minat dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi bertambah. Serta dapat dijadikan pegangan atau acuan guru mata pelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga adanya pengoptimalan pemanfaatan sumber belajar untuk meningkatkan penguasaan materi.

b. Bagi peserta didik

Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dari hasil pelaksanaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan penguasaan konsep pada peserta didik.