

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 16 SITEBA
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*



**Oleh :
SELMI FAMELA
54085/2010**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

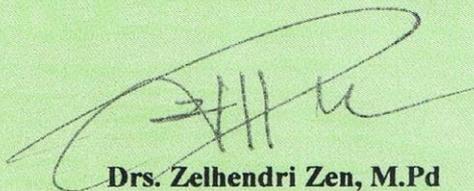
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
MAKE a MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 16 SITEBA
KOTA PADANG**

Nama : Selmi Famela
NIM/BP : 54085/2010
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2016

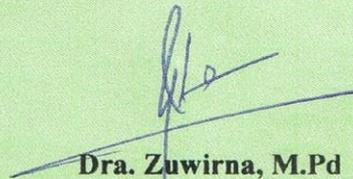
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 16 Siteba Kota Padang

Nama : Selmi Famela

NIM/BP : 54085/2010

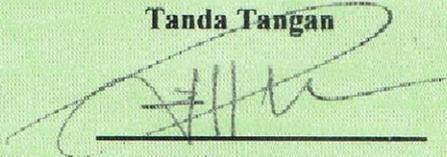
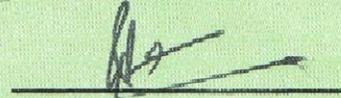
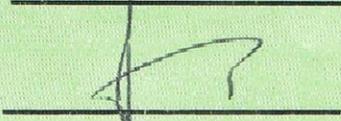
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP : 19590716 198602 1 001	
Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: 1. Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	2. Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
	3. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Selmi Famela
NIM/BP : 54085/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 16 Siteba Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (skripsi) ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim serta arahan dari tim pembimbing skripsi. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan,



Selmi Famela
NIM/BP. 54085/2010

ABSTRAK

Selmi Famela (54085) : Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 16 Siteba Kota Padang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 16 Siteba pada mata pelajaran IPS, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Centered*). Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pembelajaran yang mengaktifkan siswa salah satunya adalah model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh belajar siswa yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dan pembelajaran konvensional di Kelas IV SDN 16 Siteba.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *Quasy Eksperimen* dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Populasi adalah siswa kelas IV SDN 16 Siteba yang berjumlah 40 orang terdiri dari 2 kelas, teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas IV.A dan IV.B masing-masing siswanya berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal, alat pengumpul data digunakan lembar tes. Jenis dan sumber data dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dalam penelitian ini untuk kelas eksperimen adalah 85,2 dengan SD 8,42, sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Make a Match* sebesar 80,2 dengan SD 8,04. Dari analisis *t-test* diperoleh *t* hitung 1,8709. Pada taraf kepercayaan 0,05 *t* tabel 1,6860, sehingga *t* hitung > *t* tabel. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dengan hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Maka disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN N 16 Siteba.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 16 Siteba Kota Padang ”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu pimpinan dan staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
4. Keluarga besar penulis baik itu papa maupun mama yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi

penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi ini.

5. Ibu Ernita, S.Pd.,MM selaku Kepala Sekolah SDN 16 Siteba dan Ibu Afriyeni selaku guru mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 16 Siteba yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
6. Rekan-rekan seperjuangan BP 2010 terutama TP B 2010 dalam kenangan indah selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan dalam membuat kisah indah yang telah tercipta dalam perjalanan hidup penulis.
7. Seluruh keluarga besar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, HMJ-TP dan rekan-rekan TP BP 2009-2013 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Proses Pembelajaran.....	10
2. Model pembelajaran.....	11
a. Definisi Model Pembelajaran.....	11
b. Model <i>Cooperative Learning</i>	13
c. Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make a Match</i> ...	15
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	17
e. Hubungan Antara Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Dengan Pembelajaran IPS.....	18
f. Metode Pembelajaran Konvensional.....	20
3. Pembelajaran IPS	21
a. Pengertian Pembelajaran IPS	21
b. Tujuan Pembelajaran IPS	25
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	26

4. Hasil Belajar.....	26
a. Definisi Hasil Belajar.....	26
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
5. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	29
B. Kerangka Konseptual.....	30
C. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Desain Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian	35
E. Jenis dan Sumber Data	35
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
G. Analisis Data	37
H. Prosedur Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Data.....	42
1. Data Hasil Belajar IPS Kelompok Eksperimen	43
2. Data Hasil Belajar IPS Kelompok Kontrol	44
B. Analisis Data	46
1. Uji Persyaratan Analisis	46
a. Uji Normalitas.....	46
b. Uji Homogenitas	47
2. Uji Hipotesis.....	48
C. Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR RUJUKAN.....	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah siswa kelas IV SDN 16 Siteba.....	33
2. Populasi dan Sampel	34
3. Desain Penelitian.....	34
4. Hasil Belajar IPS Siswa yang Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Match</i> dan Menggunakan Metode Konvensional.....	42
5. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 16 Siteba.....	43
6. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 16 Siteba.....	45
7. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	47
8. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
9. Data hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
10. Hasil Pengujian dengan t-test.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Kerangka Konseptual	30
2. Grafik Histogram Menunjukkan Distribusi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	44
3. Grafik Histogram Menunjukkan Distribusi Nilai Belajar Kelas Kontrol	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	58
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	63
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	90
4. Materi Ajar	106
5. Kisi-kisi Soal.....	112
6. Soal Test IPS Kelas IV	114
7. Kunci Jawaban	118
8. Lembar Jawaban.....	119
9. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Di SDN 16 Siteba Berdasarkan Urutan Nilai Terbesar	120
10. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SDN 16 Siteba	121
11. Persiapan Uji Normalitas Lillifoers Dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....	123
12. Persiapan Uji Normalitas Lillifoers Dari Data Nilai Kelas Kontrol	125
13. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas	127
14. Tabel Nilai z.....	129
15. Tabel Uji Kritis untuk Uji Lilliefors	130
16. Tabel Nilai-nilai Chi kuadrat	131
17. Tabel Nilai t (untuk uji dua pihak)	132
18. Surat Penugasan	133
19. Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	134
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	135
21. Surat Keterangan Penelitian dari SDN 16 Siteba.....	136
22. Dokumentasi	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah proses perubahan yang positif yaitu perubahan yang menuju ke arah kemajuan atau ke arah perbaikan, tidak hanya perubahan tingkah laku yang tampak tetapi dapat juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Belajar itu bisa terjadi di mana saja dan kapan saja. Setiap hari orang-orang melakukan kegiatan atau aktifitasnya. Berarti setiap melakukan suatu kegiatan mereka mengalami perubahan, jika perubahan itu bersifat positif maka hal tersebut dapat dikatakan proses belajar.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia bisa diperoleh melalui pendidikan, karena dengan pendidikan sumber daya manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, sesuai dengan yang dinyatakan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.2 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Untuk mencapai itu, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Upaya peningkatan

kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan atau penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Melalui pelajaran IPS siswa diharapkan memiliki pengetahuan, wawasan, tentang konsep dasar IPS, serta memiliki keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks dan penuh tantangan yang terjadi di lingkungan.

Dalam KTSP IPS tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk tingkat local, nasional, dan global.

Menurut Wahab (2005:2), “untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif karena iklim pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar”. Demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan. Selain itu, juga dibutuhkan

keaktifan guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru harus menerapkan pembelajaran dengan berbagai kombinasi metode yang bisa dilakukan untuk memancing keaktifan siswa. Guru harus menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran IPS demi meningkatkan semangat siswa. Guru dituntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar rasa bosan siswa hilang.

Sampai saat ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih merupakan mata pelajaran yang tidak terlalu disukai dan dianggap tidak penting bagi peserta didik. Hal ini diperkuat fakta bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kebanyakan hanya rata-rata saja, dan hanya sedikit peserta didik yang mampu memperoleh nilai yang melampaui KKM. (Permendiknas No. 22, 2006) “Tujuan pembelajaran IPS yang termuat dalam Standar Isi yang ditetapkan oleh pemerintah adalah agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan”.

Penyampaian materi IPS dalam proses pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang efektif yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan. Rancangan pembelajaran IPS sekolah harus merujuk pada penciptaan

kondisi situasi lingkungan kelas atau sekolah yang mengarah pada terciptanya suasana belajar yang optimal bagi siswanya. Pembelajaran IPS di sekolah dikatakan berhasil jika siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Suatu proses pembelajaran dikatakan baik, jika komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran tersebut mampu menimbulkan intensitas proses yang terjadi dalam pembelajaran tersebut mampu menimbulkan intensitas proses belajar yang tinggi.

Untuk menciptakan sebuah pembelajaran IPS yang menarik, maka pembelajaran IPS hendaknya disesuaikan dengan perkembangan anak SD. Pembelajaran IPS di SD harus disesuaikan dengan perkembangan kesiapan intelektual anak serta struktur kognitif dan pengalaman belajar yang telah diperoleh anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar dengan mengaitkan pengalaman belajar yang telah ada dengan materi yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran IPS, pengetahuan IPS harus dibangun oleh siswa. Pembelajaran IPS menjadi lebih efektif jika guru memfasilitasi siswa menemukan dan memecahkan masalah dengan menerapkan pembelajaran bermakna.

Akan tetapi, untuk mencapai tujuan tersebut masih ditemui banyak hambatan. Masalah pokok berkaitan dengan pendidikan yang ditemukan oleh penulis adalah rendahnya minat belajar siswa. Pada konteks pelajaran IPS khususnya di Sekolah Dasar (SD) rendahnya hasil belajar tidak hanya pada aspek kemampuan untuk mengerti IPS sebagai pengetahuan, tetapi juga aspek rendahnya sikap terhadap IPS. Pada aspek sikap siswa, selama ini banyak siswa yang menganggap pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang kurang

menyenangkan. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS atau bahkan tidak menyenangi mata pelajaran tersebut. Hal ini berkaitan dengan penyajian pembelajaran IPS dengan cara yang monoton, sehingga siswa kurang berminat terhadap pelajaran IPS yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah.

Menurut pengamatan yang penulis lakukan di lapangan yaitu di SDN 16 Siteba pada hari Rabu 18 Februari 2015 di kelas IV, untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar IPS berlangsung kenyataannya masih jauh dari diharapkan. Pada saat proses pembelajaran IPS di kelas IV, guru belum menggunakan model yang bervariasi, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, sehingga pada saat pembelajaran IPS siswa tidak termotivasi belajar. Terlihat dari siswa yang tidak suka belajar, banyak yang tidak membuat PR yang diberikan oleh guru, dan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Ini berdampak kepada hasil belajarnya, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dilihat dari nilai akhir yang penulis lihat dimana nilai rata-rata kelas masih jauh dari standard rata-rata dimana hanya 70 sedangkan ketuntasannya 7,5 nilai standard rata-rata yang diharapkan

Berdasarkan masalah yang penulis temukan ini, guru yang masih menggunakan metode ceramah yang hanya akan membuat siswa pasif, sedangkan yang di harapkan siswa yang lebih aktif. Dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*, diharapkan dapat membangkitkan keaktifan siswa. “Model pembelajaran *Make a Match* adalah

metode belajar yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* ini membuat siswa lebih rileks dalam belajar, karena mengandung unsur permainan juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sehubungan dengan fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang, "*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV di SDN 16 Siteba Kota Padang*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru yang mengajar di kelas IV SDN 16 Siteba pada mata pelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional yang kurang efektif sehingga menyebabkan siswa tidak terlihat aktif.
2. Kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyajikan pelajaran.

4. Sebagian besar nilai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 7,5. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang dicapai kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan pada identifikasi masalah, maka untuk lebih tertata dan terfokusnya penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 16 Siteba Kota Padang.
2. Peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.
3. Pokok bahasan yang diteliti yaitu tentang mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten 1 Kota dan Provinsi.
4. Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan kognitif siswa yang dilihat dari hasil tes belajar yang dilakukan pada akhir penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Coopeartive Learning* tipe *Make a Match* lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

menerapkan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Coopeartive Learning* tipe *Make a Match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran IPS yang bervariasi, mudah dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Melatih siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

Bertambahnya pengetahuan peneliti dalam menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*.