

**SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**  
**TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**  
**PADA TEMA 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**ANISAH**  
**NIM. 117180003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**TAHUN PELAJARAN 2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *MAKE A MACTH* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA TEMA 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR

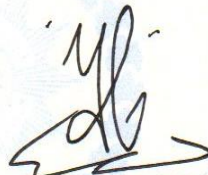
Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Selasa, 02 Februari 2021

Dosen Pembimbing I



Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd  
NIDN. 0806068802

Menyetujui:  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *MAKE A MACTH* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
KELAS IV PADA TEMA 2 SEKOLAH DASAR

Skripsi Atas Nama Anisah Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 04 Februari 2021

Dosen Penguji:

- |  |           |         |
|--|-----------|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN 0804048501        | (Ketua)   | (.....) |
| 2. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u><br>NIDN 0827079002 | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN 0825059102          | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan:  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN 0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Anisah

Nim : 117180003

Alamat : KH. Ahmad Dahlan No. 2 Pagesangan Indah Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 2 Kelas IV Sekolah Dasar adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



Anisah  
NIM 117180003





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisah  
NIM : 117180003  
Tempat/Tgl Lahir : Sangiang, 26 Juni 1997  
Program Studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 0852 3774 6411 / anissahnuku@gmail.com  
Judul Penelitian : -

"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe  
Make a Match Terhadap Kemampuan kognitif siswa pada  
Tema 2 kelas IV Sekolah Dasar"

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 09 Maret 2021

Penulis



Anisah  
NIM. 117180003

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
MIDN. 0802048904





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisah  
NIM : 117180003  
Tempat/Tgl Lahir : Sangiang, 26 Juni 1997  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 0852 3774 6411 / anissah.ruky@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

"Pengaruh Pengguraan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Nake a Match Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada tema  
2 kelas IV sekolah dasar"

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 9 Maret 2021

Penulis



Anisah  
NIM. 117180003

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 2 Kelas IV Sekolah Dasar”**.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD sekaligus pembimbing I
4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku pembimbing II
5. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, ..... 2021

Peneliti

Anisah, 2021. “**Penengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 2 Kelas IV Sekolah Dasar**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1** : Haifaturrahmah, M.Pd

**Pembimbing 2** : Yuni Mariyati, M.Pd

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap kemampuan kognitif siswa pada tema 2 kelas IV sekolah dasar, penelitian ini merupakan penelitian *experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan sampel sebanyak 20 siswa SDN 1 Sangiang sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa SDN Inpres Sangiang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan kognitif menggunakan tes berupa pilihan ganda. Data ini dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 20.00 for windows*. Pengujian hipotesis penelitian menunjukkan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $4,734 \geq 2,024$ ), dan nilai  $sig \leq 0,05$  ( $0,016 \leq 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan, bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan kognitif pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1, 2 dan 3 siswa kelas IV SDN 1 Sangiang.

**Kata kunci** : Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, Kemampuan kognitif



Anisah, 2021. "The Effect of Using Make A Match type of Cooperative Learning Model on the Cognitive Ability of Students in Theme 2 of Class IV Elementary School". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Haifaturrahmah, M.Pd  
Supervisor 2: Yuni Mariyati, M.Pd

#### Abstract

This study aims to determine the effect of the Make A Match type of cooperative learning model on students' cognitive abilities in theme 2 class IV elementary schools. This research is an experimental research type nonequivalent control group design. This study's population were all fourth-grade students of SDN 1 Sangiang and SDN Inpres Sangiang, totaling 40 students. The sampling technique used was a random sampling technique with 20 students of SDN 1 Sangiang as the experimental class and 20 students of SDN Inpres Sangiang as the control class. The data collection technique in this study was a cognitive ability test using a multiple-choice test. This data was analyzed by using SPSS version 20.00 for windows. The research hypothesis test shows the value of  $t$  count  $\geq$   $t_{table}$  ( $4.734 \geq 2.024$ ) and the value of  $sig \leq 0.05$  ( $0.016 \leq 0.05$ ). So  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted. This shows an effect of the Make a Match learning model on cognitive abilities in Theme 2 Sub-theme 1 Learning 1, 2, and 3 grade IV SDN 1 Sangiang students.

Keywords: Make a Match cooperative learning model, cognitive ability



## MOTTO

*“Jangan melihat kebelakang dengan kemarahan.  
Jangan melihat ke depan dengan ketakutan. Tapi  
Lihatlah sekelilingmu dengan kesadaran ”*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PUBLIKASI KEASLIAN KARYA TULIS .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian Relavan.....	8
2.2 Kajian Teori .....	11
2.3 Kerangka Berpikir.....	44
2.4 Hipotensi Penelitian .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Jenis penelitian .....	46
3.2 Desain Penelitian.....	46
3.3 Lokasi Penelitian.....	49
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.6 Variabel Penelitian .....	52
3.7 Instrumen Penelitian.....	53
3.8 Uji Coba Instrumen Penelitian .....	58
3.9 Prosedur Penelitian.....	63

3.10 Metode Analisis Data.....	64
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	65
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	65
4.1.2 Data Observasi Keterlaksanaan.....	66
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 .....	69
4.2 Hasil Uji Coba Instrument Penelitian .....	71
4.2.1 Uji Validitas Instrumen.....	71
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	73
4.2.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	74
4.2.4 Uji Daya Beda soal.....	75
4.3 Teknik Analisis Data.....	77
4.3.1 Uji Normalitas.....	77
4.3.2 Uji Homogenitas .....	78
4.3.3 Uji Hipotesis .....	79
4.4 Pembahasan.....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ulangan Harian Kelas IV SDN 1 Dan SDN Inpres Sangiang .....	4
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	48
Tabel 3.2 Karakteristik sekolah .....	50
Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajara .....	54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Soal Tes Pengetahuan Kognitif.....	56
Tabel 3.6 interprestasi koefisien validalitas .....	60
Tabel 3.7 kriteria rebiabilitas soal.....	61
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Kesukaran .....	61
Tabel 3.9 kriteria Indeks Daya Pembeda .....	62
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran Make a match dan Model Pembelajaran Langsung .....	68
Tabel 4.2 Hasil Pre-test Belajar Siswa Tema 2 subtema 1 .....	70
Tabel 4.3 Hasil Pos-test Belajar Siswa Tema 2 subtema 1 .....	70
Tabel 4.4 Hasil Validitas Butir Soal .....	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas .....	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	74
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Kolmogorow Pre-test dan Post-test .....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji Kolmogorow smirnow Pre-test dan Post-test.....	78
Tabel 4.10 independent Sampel Tes .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	45
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3. Instrumen soal Pilihan Ganda

Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Lampiran 5. Nilai Hasil Belajar Pre-tes dan Post-test siswa

Lampiran 6. Hasil Uji validasi

Lampiran 7. Hasil Analisis Data

Lampiran 8. Analisis Butir Soal

Lampiran 9. Uji Reabilitas Dan Uji Normalitas

Lampiran 10. Uji Homogenitas Dan Uji Hipotesa

Lampiran 11. Uji Tingkat Kesukaran

Lampiran 12. Uji Daya Beda Soal

Lampiran 13. Dokumentasi



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya dalam mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dan mewujudkan kesejahteraan umum serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu pendidikan juga berperan penting dalam menumbuhkan karakter, pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang sering terjadi dibawah bimbingan orang lain. Hal ini sejalan dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk tercapainya tujuan pendidikan yang dimaksud tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran dengan pendidik sebagai peran utamanya. Menurut Winataputra (2007:1.18) “Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik”. Dalam Kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan mempengaruhi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor, ketiga ranah tersebut mempunyai tujuan serta fungsi yang akan mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik.



Hal mendasar yang mempengaruhi peserta didik dalam kegiatan belajar yaitu kemampuan pemahaman materi yang tidak sejalan dengan kondisi pembelajaran yang akan dihadapi oleh peserta didik. Menurut (Agusnita 2015 : 665) menyatakan bahwa ketika pendidik menyampaikan materi yang akan ditunjuk hanya kepada peserta didik yang aktif saja. Ini membuktikan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran sesuai yang diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Piaget, perkembangan aspek kognitif pada anak merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, pendekatan kognitif ini lebih menitik beratkan pada kemampuan pola pikir manusia dibandingkan aspek emosinya dalam hal menentukan suatu tindakan atau perbuatan, Piaget juga menyatakan bahwa tidak ada intelegensi atau kognitif pada anak yang diturunkan dari orang tuanya, sebab seorang anak akan membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri (Piaget dalam Adisusilo, 2012:9).

Proses peningkatan kemampuan kognitif peserta didik tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan perhatian serta motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran tematik yaitu model kooperatif tipe *make a match*. Sejalan dengan pendapat Huda (2014: 135) model pembelajaran ini dilakukan dengan cara mencari dan menemukan kartu jawaban atau kartu soal yang sesuai dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk belajar membaca. Selain itu model ini dirasa mampu meningkatkan kemampuan kognitif karena dengan penerapan *make a match* peserta didik berarti memperdalam pemahaman atas apersepsi atau materi pelajaran yang telah disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman tersebut melekat dan tidak hilang begitu saja.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara di 2 sekolah yaitu SDN Inpres Sangiang dan SDN 1 Sangiang yang dilakukan pada proses pembelajaran tematik, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik yang tidak dapat memahami materi yang diajarkan oleh pendidik hal ini terlihat ketika proses belajar banyak peserta didik yang terlihat bingung saat pendidik menerangkan materi, akibat dari tidak memahami banyak peserta didik yang mengalihkan perhatian ketika proses pembelajaran dengan mengobrol dan melakukan kegiatan lain untuk mengalihkan perhatian dari pembelajaran, pendidik cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran (*teacher centered*), proses belajar mengajar kurang memanfaatkan kegiatan yang dapat memicu keaktifan dan kreatifitas peserta didik pada saat pembelajaran. Hal ini juga dibenarkan oleh wali kelas IV SDN 1 Sangiang yang menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan dan banyak peserta didik yang menggobrol ketika proses pembelajaran yang mengakibatkan suasana kelas menjadi ribut hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang kondusif, sedangkan menurut

wali kelas IV SDN Inpres Sangiang mengatakan bahwa banyak peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran kurang memperhatikan ketika proses belajar mengajar berlangsung menyebabkan sebagian peserta didik tidak mengetahui apa yang dijelaskan oleh pendidik.

Persamaan dalam permasalahan yang dihadapi oleh Wali kelas SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran dan banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan pendidik, dikarenakan peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dan peserta didik tidak memahami apa yang diajarkan akibatnya mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Kemudian diperoleh data tentang kebiasaan dalam proses pembelajaran Tematik di kelas bahwa banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1 Data Ulangan Harian Kelas IV SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	KKM= 75		Presentase%	Presentase%
			Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV SDN Inpres Sangiang	70	20	9	11	45%	55%
IV 1 SDN Sangiang	68	20	8	12	40%	60%

(Sumber: Wali Kelas IV SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang)

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh wali kelas IV SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang peneliti menggunakan sesuatu yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik seperti

penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). “Penggunaan model ini dimulai dengan teknik, yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin” (Rusman, 2012:223). “Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2015: 55) menjelaskan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kelebihan tipe ini adalah siswa mencari pasangan kartu dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan yang sudah diuraikan maka dilakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada tema 2 Kelas IV SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Kognitif Siswa Pada Tema 2 kelas IV SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang ?”



### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*
- b. Untuk Mengetahui Kemampuan Kognitif Peserta didik.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran
- b. Menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
- d. Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### 1.4.2 Bagi Pendidik

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar atau tolak ukur untuk mengetahui gambaran umum pembelajaran yang dilakukan dan juga dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk memperbaiki pembelajaran.
- b. Dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan kreatifitas pembelajaran.

#### 1.4.3 Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu sekolah
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah

#### 1.4.4 Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman calon pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran di kelas.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- 2.1.1** I G. A. Ary Anggarawati, dkk (2014) mengangkat judul : “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD” penelitian ini menunjukkan bahwa Metode pengumpulan data hasil belajar IPS menggunakan tes pilihan ganda biasa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS ( $t_{hit} = 3,20 > t_{tab} = 2,00$ ). Dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi IPS yang belajar dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional ( $0,49 > 0,33$ ).

Adapun yang menjadi perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan satu muatan pembelajaran yaitu IPS sedangkan penelitian sekarang menggunakan tema yang mencakup beberapa muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS PPKN dan SBdP.

Sedangkan persamaanya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

**2.1.2** Nym. Masa, dkk (2017) mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pengumpulan data hasil belajar IPS siswa dikumpulkan dengan instrument tes berbentuk pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (ujit). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hit} = 6,94$  dan  $t_{tab}$  (pada taraf signifikansi 5%) = 2,02. Hal ini berarti bahwa  $t_{hit} > t_{tab}$ , sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Dari rata-rata ( $\bar{X}$ ) hitung, diketahui  $\bar{X}$  kelompok eksperimen adalah 24 dan  $\bar{X}$  kelompok kontrol adalah 18,25. Hal ini berarti bahwa  $\bar{X}$  eksperimen  $>$   $\bar{X}$  kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. siswa kelas V di Gugus IX Kecamatan Kintamani.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make a match*, sementara perbedaan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi IPS saja sedangkan penelitian yang akan dilakukan muatan pembelajaran tematik yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA,



IPS, PPKN, dan SBdP perbedaan lain juga terdapat pada populasi, penelitian terdahulu menggunakan seluruh kelas V Gugus IX kecamatan Kintanmi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan populasi kelas IV di 2 sekolah.

**2.1.3** Eko Prihatiningsih, dkk (2018) mengangkat judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran *picture and picture* dan model *make a match* terhadap hasil belajar siswa”. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda. Data yang diperoleh menggunakan teknik Analisis deskriptif Nilai posttest dianalisis menggunakan uji-T. Analisis berikutnya yaitu melakukan analisis uji-T hasil belajar siswa kelas IV kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kolom F test (*Levenes test*) bernilai 3,235. Sedangkan hasil uji t pada tabel tersebut bahwa diperoleh nilai t hitung adalah 1,328 dengan probabilitas signifikansi (2-tailed) yaitu 0,191. Dari hasil belajar siswa yang menggunakan model *Picture and Picture* dan *Make a Match* memiliki kemampuan yang seimbang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*, sementara perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan pembelajaran, pada penelitian sebelumnya terdapat muatan materi IPA saja sedangkan penelitian yang akan dilakukan muatan pembelajaran tematik yang termuat tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKN dan SBdP dan perbedaan lain terdapat pada variabel bebas

pada penelitian sebelumnya menggunakan dua variabel bebas yaitu model pembelajaran *picture and picture* dan model *make a match* sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan satu variabel bebas yaitu model pembelajaran *make a match*.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Suprijono (2009: 54) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Pendapat lain menyebutkan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen (Slavina, 2011). Sejalan dengan pendapat Huda (2014: 31-32) pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok dan saling membantu dalam belajar, dalam suasana kooperatif setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok.

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi (Slavin, 2005: 33). Dalam pembelajaran kooperatif, pendidik lebih berperan sebagai fasilitator yang

berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri. Pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan pada peserta didik, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menetapkan ide-ide mereka. Ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menentukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Rusman, 2012: 201).

Menurut Sanjaya (2010: 242) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen)”. Penggunaan model pembelajaran akan mendorong tercapainya suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Suatu pembelajaran yang terstruktur membuat peserta didik terangsang secara mental. Hal ini akan membuat peserta didik melanjutkan usahanya sehingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif adalah suatu bentuk pola aktivitas yang merupakan dasar pijakan pendidik mengorganisir kegiatan belajar mengajar dan suatu perencanaan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dengan kata lain model

pembelajaran kooperatif merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

### 2.2.2 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match*) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*). Model pembelajaran kelompok adalah susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangkaian kelompok-kelompok tertentu untuk bekerja bersama-sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2014: 135) model pembelajaran ini dilakukan dengan cara mencari dan menemukan kartu jawaban atau kartu soal yang sesuai dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk belajar membaca. Sejalan dengan pendapat Mulyantiningasih (2013: 248) menyatakan bahwa Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Setelah menjelaskan materi, pendidik membuat dua kotak undian, kotak pertama berisi soal dan kotak kedua berisi jawaban. Peserta didik yang mendapat soal mencari peserta didik yang mendapat jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya, metode



ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Model pembelajaran *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). “Penggunaan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin” (Rusman, 2012:223). “Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan” (Lie, 2008:55). Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2015: 55) menjelaskan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kelebihan tipe ini adalah peserta didik mencari pasangan kartu dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok yang dimulai dengan teknik yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan soal/jawaban dalam suasana yang menyenangkan.



### 2.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Suprijono (2009:96) hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Make A Match*

1. Pendidik membagi siswa menjadi 3 kelompok
2. Pendidik membuat kartu-kartu tipe A berisi kartu pertanyaan, kartu B berisi kartu jawaban.
3. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua pembawa kartu berisi jawaban, dan kartu ketiga pembawa penilai.
4. Aturilah posisi kelompok-kelompok tersebut berdasarkan huruf U, usahakan kelompok pertama dan kedua belajar saling berhadapan.
5. Jika masing-masing kelompok sudah berada diposisi yang telah ditentukan, maka pendidik membunyikan pluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan mereka untuk berdiskusi, ketika berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumen yang lembut mengiring aktivitas belajar.

6. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
7. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membacakan didepan kelas apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok (Suprijono, 2009:66).

Langkah-langkah pembelajarannya model kooperatif tipe *make a match* menurut Rusman (2012: 225) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
2. Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
4. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan.

Menurut Silberman (2007:14) Model *Make A Match* adalah model yang menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Prosedur *Make A Match* hampir sama dengan *index card match*, hanya pada *Make A Match* ada team pemegang kartu penilaian yang bertugas menilai dari pasangan pertanyaan dan jawaban.

Prosedur dalam *Make A Match*:

1. Pada kartu terpisah tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan-pertanyaan.
2. Pada kartu lain, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3. Campurkan dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
4. Bagi kartu-kartu tersebut kepada peserta didik sebagian mendapat kartu pertanyaan dan sebagian mendapat kartu jawaban.
5. Untuk peserta didik yang belum mendapatkan kartu maka diberikan kartu kosong untuk pemegang kartu penilaian.
6. Perintahkan kepada peserta didik untuk menemukan kartu pasangannya.
7. Ketika pemegang kartu pertanyaan dan jawaban sudah berpasangan, maka satu pemegang kartu penilaian bertugas untuk menilai apakah pasangan tersebut cocok atau tidak.
8. Setelah terbentuk tiga pasangan maka team tersebut maju kedepan kelas untuk membacakannya.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Peserta didik juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban. Berdasarkan kondisi inilah pendidik memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan jawaban dan melaksanakan penilaian.

#### **2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan *Make A Match***

Menurut Isjoni (2007:27) Model *Make A Match* merupakan teknik yang dikembangkan oleh Lorna Curran, salah satu keunggulan dari model ini yaitu:

1. Peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran.
2. Bertukar pasangan, teknik ini memberikan peserta didik kesempatan untuk bekerja sama dengan peserta didik lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh pendidik atau berdasarkan mencari pasangan.

Menurut saiful (2011:23) tidak ada model pembelajaran terbaik. Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, bisa jadi suatu model pembelajaran cocok untuk materi lainnya. Model *Make A Match* demikian juga, disamping mempunyai kelebihan dan kekurang.



Kelebihan Model *Make A Match* menurut Saiful (2011:23) adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik;
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari;
4. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
5. Efektivitas sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil prestasi;
6. Efektivitas melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu belajar.

Menurut Lie (2008) kelebihan Model *Make A Match* sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
5. Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh peserta didik.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan memberikan kejelasan bahwa kelebihan Model *Make A Match* mampu membangkitkan kreatifitas belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan bagi peserta didik.

Kekurangan Model *Make A Match* Menurut Saiful (2011:24) :

1. Jika tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu terbuang;
2. Pada awal-awal penerapan model ini ada peserta didik yang malu bila berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, saat presentasi banyak peserta didik yang kurang memperhatikan;
4. Harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi sanksi pada peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kekurangan model *Make A Match* menurut Lie (2008) adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi, jangan sampai peserta didik terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Suasana kelas akan ramai dan dapat mengganggu kelas yang lain.
5. Pendidik harus meluangkan waktu untuk persiapan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan menunjukan bahwa kekurangan Model *Make A Match* waktu tidak dapat ditentukan secara efektif. Disamping itu, pada saat presentasi banyak peserta didik yang kurang memperhatikan proses presentasi tersebut.

## **2.2.5 Kemampuan Kognitif**

### **2.2.5.1 Pengertian Kemampuan Kognitif**

Menurut Abdurrahman (2012: 131) kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan Susanto (2011 :48) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir.

Menurut Husdarta dan Nurlan (2010: 169) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode

perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidak seimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Sejalan dengan pendapat Aqib (2011:30) yang menyatakan bahwa Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas.

Berdasarkan teori-teori yang sudah dijelaskan peneliti menyimpulkan bahwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar dan pemahaman kognitif adalah pengetahuan yang mencakup pengolahan informasi, pemecahan masalah, penilaian dan penalaran.

#### **2.2.5.2 Taksonomi Bloom**

Taksonomi adalah sebuah kerangka berpikir pikir khusus dalam Taksonomi pendidikan mengklarifikasikan tujuan-tujuan yang berisi medeskripsikan proses kognitif dan medeskripsikan pengetahuan yang diharapkan dikuasai oleh Peserta didik (Anderson dan krathwohl, 2015:6) Taksonomi Bloom ranah kognitif sebelum direvisi mencakup enam hal sebagai berikut 1) Pengetahuan (*knowledge*), 2) Pemahaman (*comprehension*), 3) Aplikasi (*application*), 4) Analisis (*analysis*), 5) Sintesis (*syynthesis*), dan 6) evaluasi (*evaluation*). Taksonomi merevisi aplikasi, analisis dan dipertahankan dalam bentuk kata kerja sebagai



mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi, sintesis berubah tempat dengan evaluasi dan berganti nama menjadi mencipta (Krathwahl, 2004 : 214). Komponen kata kerja dari pengetahuan berubah menjadi mengingat dan pemahaman menjadi memahami. Dalam Taksonomi Bloom revisi urutan Taksonomi yang mengalami perubahan adalah letak evaluasi dan sintesis.

Taksonomi yang digunakan dalam proses kognitif adalah Taksonomi Bloom dimensi proses kognitif Bloom dibagi menjadi enam kategori (Anderson dan Krathwohl, 2010 :99-133) sebagai berikut :

1. Mengingat

Kemampuan mengingat adalah kemampuan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan mengingat terdiri dari mengenali dan mengingat kembali.

2. Memahami

Kemampuan memahami adalah kemampuan mengkontruksi makna dari materi pembelajaran termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh pendidik, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

3. Mengaplikasikan

Kemampuan mengaplikasikan adalah proses kognitif yang melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah.

#### 4. Menganalisis

Kemampuan menganalisis melibatkan proses memecah-mecahkan materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana setiap hubungan antar bagian dan antar setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

#### 5. Mengevaluasi

Kemampuan mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi.

#### 6. Mencipta

Kemampuan mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Mencipta meminta peserta didik membuat produk dengan mengorganisasikan sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau bagian yang tidak pernah ada sebelumnya.

Pada bab ini penelitian akan memfokuskan ranah kognitif pada taksonomi Bloom yaitu kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis.

#### 1. Kemampuan mengingat

Kemampuan mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural,

atau metakognitif, dan kombinasi dari beberapa pengetahuan ini (Anderson dan Krathwohl, 2010 : 99) kemampuan mengingat dibagi menjadi dua aspek yaitu sebagai berikut.

#### 1) Mengenali

Proses mengenali adalah mengambil pengetahuan yang di butuhkan dari memori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru saja diterima, istilah lain dari mengenali adalah mengidentifikasi. Tiga macam tugas asesmen pokok dalam mengenali adalah verifikasi, menjodohkan, dan pilihan paksaan (Anderson dan Krathwohl, 2010: 103-104).

#### 2) Mengingat kembali

Dalam proses mengingat kembali adalah mengambil pengetahuan yang di butuhkan dari memori jangka panjang ketika soalnya menghendaki demikian. Dalam proses mengingat kembali, peserta didik mengingat informasi yang telah dipelajari sebelumnya ketika diberi soal (Anderson dan Krathwohl, 2010 : 104 -105 )

### 2. Kemampuan memahami

Kemampuan memahami adalah kemampuan mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh pendidik, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka

menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. Proses-proses kognitif dan kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan (Anderson dan Krathwohl, 2010: 105- 106). Kemampuan memahami di bagi menjadi tujuh aspek yaitu sebagai berikut.

1) Menafsir

Menafsirkan terjadi ketika peserta didik dapat mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Menafsirkan berupa perubahan kata-kata jadi kata-kata lain atau memparafrasakan (misalnya gambar jadi kata-kata, angka jadi kata-kata). Nama lain menafsirkan adalah menerjemahkan, memparafaraskan, menggambarkan, dan mengklarifikasikan. Format tes yang tepat dalam menafsirkan adalah jawaban singkat dan pilihan ganda. Informasi yang disampaikan kepada peserta didik dalam satu bentuk, dan peserta didik diminta untuk menyusun atau memilih informasi yang sama dalam bentuk yang berbeda, informasi dalam tugas asesmen harus baru “baru” di sini berarti peserta didik belum pernah menjumpainya dalam aktifitas pembelajaran. Jika tidak baru, maka tidak bisa memastikan apakah yang di ases kemampuan menafsirkan atau bukan (Anderson dan Krathwohl, 2010: 106-108)

## 2) Mencontohkan

Proses kognitif mencontohkan terjadi manakalah peserta didik memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum. Mencontohkan melibatkan proses identifikasi ciri-ciri pokok dari konsep atau prinsip dan menggunakan ciri-ciri ini untuk memilih atau membuat contoh. Nama lain untuk mencontohkan adalah mengilustrasikan dan memberikan contoh (Anderson dan Krathwohl, 2010: 108-109).

## 3) Mengklarifikasi

Mengklarifikasi adalah proses kognitif yang melengkapi proses mencontohkan. Mengklarifikasi melibatkan proses mendeteksi ciri-ciri atau pola-pola yang sesuai dengan contoh dan konsep atau prinsip tersebut. Jika mencontohkan dimulai dengan konsep atau prinsip umum yang mengharuskan peserta didik menemukan contoh tertentu, maka mengklarifikasi dimulai dengan contoh tertentu dan mengharuskan peserta didik menemukan konsep atau prinsip umum. Nama lain dari mengklarifikasikan adalah mengkategorikan dan mengelompokkan. (Anderson dan Krathwohl, 2010: 109-110).

## 4) Merangkum

Merangkum melibatkan proses membuat ringkasan informasi dan proses mengabstraskan ringkasannya. Proses kognitif merangkum terjadi ketika peserta didik



mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang diterima atau mengabstraksikan sebuah tema. Nama lain untuk merangkum adalah menggeneralisasikan dan mengabstraksi (Anderson dan Krathwohl, 2010: 110- 111).

#### 5) Menyimpulkan

Proses kognitif menyimpulkan menyertakan proses menemukan pola dalam sejumlah contoh. Menyimpulkan terjadi ketika peserta didik dapat mengabstraksikan sebuah konsep atau prinsip yang menerangkan contoh-contoh tersebut dengan mencermati ciri-ciri setiap contohnya dan yang terpenting dengan menarik hubungan diantara ciri-ciri tersebut. Proses menyimpulkan melibatkan proses kognitif membandingkan seluruh contohnya dan berpusat pada penarikan pola informasi yang disuguhkan. Nama lain dari menyimpulkan adalah mengekstra polasi, menginterpolasi, memprediksi dan menyimpulkan (Anderson dan Krathwohl, 2010:111-113).

#### 6) Membandingkan

Proses kognitif membandingkan melibatkan proses mendeteksi, persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek peristiwa, ide, masalah, atau situasi membandingkan dapat mendukung penalaran dengan analogi. Nama lainnya dari membandingkan adalah mengkontraskan, memetakan, dan mencocokkan (Anderson dan Krathwohl, 2010: 113-114).

### 7) Menjelaskan

Proses kognitif menjelaskan berlangsung ketika peserta didik dapat membuat dan menggunakan model sebab akibat dalam sebuah sistem. Model ini dapat diturunkan dari teori atau didasarkan pada hasil penelitian atau pengalaman, penjelasan yang lengkap melibatkan proses membuat model sebab-akibat yang mencakup setiap bagian pokok dari setiap peristiwa penting dalam rangkaian peristiwa dan proses menggunakan model ini untuk menentukan bagaimana sebuah peristiwa dalam rangkaian peristiwa tersebut mempengaruhi perubahan pada bagian lain. Nama lain dari penjelasan adalah membuat model (Anderson dan Krathwohl, 2010: 114- 115).

### 3. Kemampuan Menerapkan

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural. Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan (Anderson dan Krathwohl, 2010 :115-116).

Kemampuan menerapkan dibagi menjadi 2 aspek yaitu sebagai berikut.

### 1) Menjalankan prosedur

Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana peserta didik sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. Jika peserta didik tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka peserta didik diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan. (Anderson dan krathwal, 2010 :116-117).

### 2) Mengimplementasikan

Mengimplementasikan muncul apabila peserta didik memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena peserta didik masih merasa asing dengan hal ini maka peserta didik perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari peserta didik menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. (Anderson dan krathwal, 2010 :116-117).

Kegiatan ini berjalan teratur sehingga peserta didik benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-permasalahan baru yang asing bagi peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

#### 4. Kemampuan Menganalisis

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap peserta didik untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting dari pada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan peserta didik untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung. Menganalisis berkaitan dengan proses



kognitif memberi atribut dan mengorganisasikan (Anderson dan krathwal, 2010 :117-118). Kemampuan menganalisis dibagi menjadi 2 kategori sebagai berikut.

1) Memberi Atribut

Memberika atribut akan muncul apabila peserta didik menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan pesrta didik pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan(Anderson dan krathwal, 2010 :117-118).

2) Mengorganisasikan

mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan peserta didik membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh peserta didik adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan(Anderson dan krathwal, 2010 :118-119).

## 2.2.6 Pembelajaran Tematik Di SD

### 2.2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik-terpadu diberlakukan di seluruh kelas di sekolah dasar. Strategi peningkatan efektivitas pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mengedepankan pada pengalaman personal melalui observasi, bertanya, mengasosiasi, menyimpulkan, mengkomunikasikan, dan sebagainya. Penilaian ditekankan pada penilaian kemampuan proses, pengetahuan, dan sikap, serta kemampuan menilai diri sendiri (Kemendikbud, 2013).

Pembelajaran yang dilaksanakan secara tematik-terpadu yaitu dengan memadukan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam berbagai tema. Tematik mengintegrasikan semua muatan pelajaran melalui pemilihan konten atau tema dalam model tematik (Kemendikbud, 2013). Menurut Poerwadarminta (Majid, 2014:80) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyatukan beberapa muatan pelajaran dalam sebuah tema yang berorientasi pada praktik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### 2.2.6.2 Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Menurut Kemendikbud (2013) prinsip pembelajar tematik diklasifikasikan menjadi 2 yaitu:

1. Prinsip – prinsip dalam penggalian tema:
  - a. Tema tidak terlalu luas sehingga mudah untuk memadukan muatan pelajaran.
  - b. Bermakna, sehingga bisa digunakan sebagai bekal peserta didik untuk belajar selanjutnya.
  - c. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
  - d. Dapat menunjukkan sebagian besar minat peserta didik.
  - e. Mempertimbangkan peristiwa otentik (*riil*).
  - f. Sesuai dengan kurikulum dan harapan masyarakat.
  - g. Mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.
2. Prinsip – prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran tematik:
  - a. Pendidik tidak bersikap otoriter dan berperan sebagai *single actor* yang mendominasi proses pembelajaran.
  - b. Pemberian tanggung jawab terhadap individu dan kelompok harus jelas dan mempertimbangkan kerja sama kelompok.

- c. Pendidik bersikap akomodatif terhadap ide – ide yang muncul saat proses pembelajaran yang di luar perencanaan.
- d. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri disamping penilaian lain.

### 2.2.6.3 Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan pembelajaran tematik menurut M. Hosnan (2014: 365) yaitu sebagai berikut:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik berawal dari minat dan kebutuhan peserta didik.
3. Kegiatan akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga proses belajar tidak menjenuhkan dan membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
4. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik.
5. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Kunandar (2007:337) mengatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki kelebihan yaitu:

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.



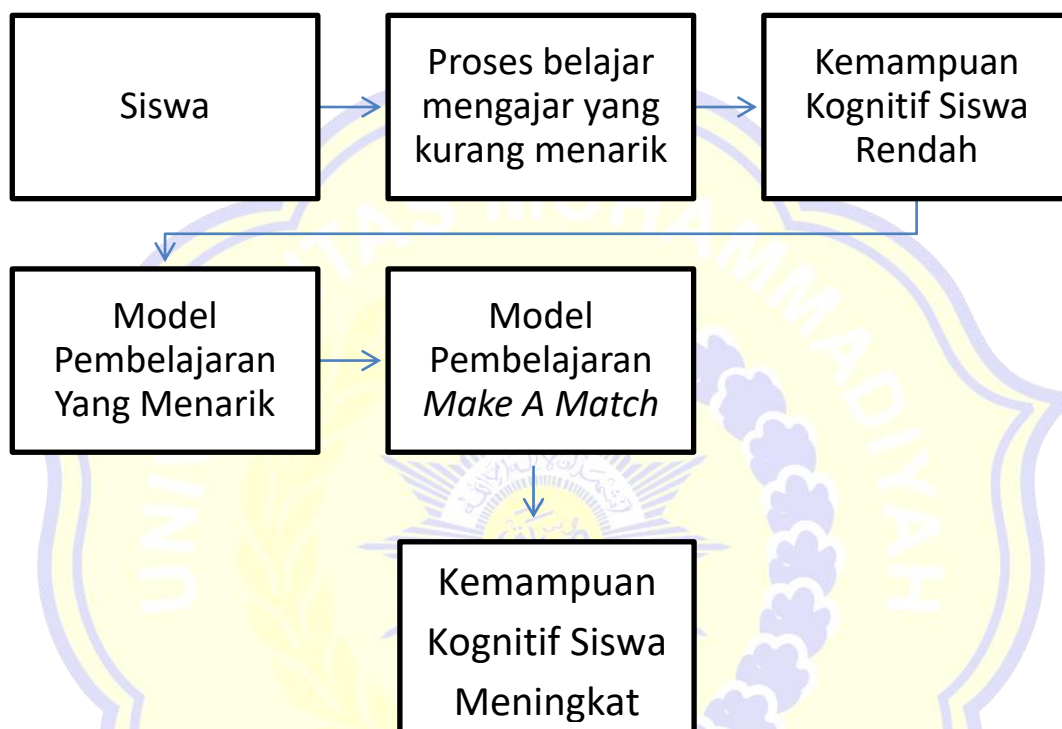
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna,
4. Mengembangkan keterampilan berfikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi,
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama,
6. Memiliki sikap toleransi komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain,
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan dapat di simpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyajikan berbagai kegiatan belajar yang mengembangkan keterampilan peserta didik.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir dalam penelitian merupakan rumusan berbagai permasalahan hingga kepada tindakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan tersebut. Permasalahan yang dihadapi adalah meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Kerangka yang dimaksud untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian yang dilaksanakan agar dapat terlaksana dengan maksimal. Kerangka juga memuat alur yang berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi. Peneliti merangkainya menjadi sebuah kerangka untuk lebih mudah memahami setiap tahap yang akan dilaksanakan. Kerangka berupa

kegiatan pembelajaran dari mulai kegiatan awal, maka pendidik harus memahami terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, berikut bentuk kerangka berfikir.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012:107). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis Penelitian : Diduga terdapat

pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada tema 2 subtema 1 Di SDN 1 dan SDN Inpres Sangiang.

Hipotesis statistik :

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada tema 2 subtema 1 di Sekolah Dasar.

$H_a$  = Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada tema 2 subtema 1 di sekolah Dasar.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen Menurut Sugiyono (2013:73) Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen karena peneliti akan mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Make a match* (X) terhadap kemampuan kognitif siswa (Y). Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Adapun dua tipe yaitu Quasi Experimental Design yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*.

#### 3.2 Desain Penelitian

Terdapat beberapa bentuk desain *Experiment* yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, dan *Quasi Experimental Design* (Sugiyono, 2013:73). Pada penelitian ini rancangan yang digunakan adalah tipe desain *Nonequivalent Control Group Design* adalah penelitian yang hampir sama dengan pretest-posttest. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas



eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a match*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan Pendekatan saintifik. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Desain penelitian yang digunakan adalah :

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R (Eksperimen)	O1	X	O2
R (Kontrol )	O3	—	O4

(Sugiyono, 2011:206)

Keterangan :

$O_1$  : Prettes Kelas Eksperimen

$O_2$  : Posttes Kelas Eksperimen

$O_3$  : Prettes Kelas Kontrol

$O_4$  : Posttes Kelas Kontrol

$X$  : *Treatmen* (perlakuan) Pada Kelas Eksperimen yaitu Model Kooperatif Tipe *Make A Match*.

— : Perlakuan Pada Kelas Kontrol Menggunakan Pendekatan Saintifik

### 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Sangiang Yang beralamt di Jalan Lintas Pelabuhan Sangiang dan SD Negeri Inpres Sangiang yang beralamat di Jalan Lintas Sangiang Kecamatan Wera, Kabupaten Bima, Provinsi NTB (Nusa Tenggara Barat)

#### 3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester I Ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dimulai pada bulan Desember 2020.

### **3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian**

#### **3.4.1 Populasi Penelitian**

Populasi merupakan sumber asal sampel diambil. Beberapa memahami populasi sebagai sebuah keseluruhan. Menurut Sugiyono, (2012) populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi merupakan sekumpulan individu yang mempunyai kesamaan karakteristik.

Populasi dalam penelitian ini adalah SDN Inpres Sangiang yang berjumlah 20 peserta didik dan SDN 1 Sangiang yang berjumlah 20 peserta didik, Adapun jumlah keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik.

#### **3.4.2 Sampel penelitian**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2006: 131) apabila subyek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sedangkan untuk subyek yang lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15 atau 20-25 % (Arikunto, 2006 :134).

Dalam penelitian ini, populasinya berjumlah 40 peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik SDN 1 Sangiang dan 20 peserta didik SDN Inpres Sangiang, maka penelitian ini merupakan penelitian Populasi.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Pada pelaksanaannya, peneliti akan terlibat langsung dalam mengumpulkan data, mengolah data, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.5.1 Observasi**

Observasi digunakan sebagai penunjang dalam melakukan penelitian, metode ini digunakan untuk mengamati bagaimana tingkat keberhasilan model pembelajaran *Make A Match* yang akan diterapkan selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan oleh 1 orang observer untuk melihat keterlaksanaan selama proses pembelajaran.

#### **3.5.2 Tes**

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau sekelompok peserta didik sehingga menghasilkan suatu nilai tentang prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lainnya atau dengan nilai standar yang ditetapkan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar kognitif peserta didik. Tes dilakukan terhadap semua peserta didik yang menjadi sampel sedangkan untuk bentuk soal menggunakan pilihan ganda.

#### **3.5.3 Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dan melengkapi beberapa data yang dirasakan perlu oleh peneliti. Metode

dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan belajar peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

### 3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel kontrol. Model pembelajaran *make a macth* sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi dan kemampuan kognitif sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi.

Terdapat beberapa macam-macam variabel dalam penelitian ini diantaranya:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Make A Macth*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat



dalam penelitian ini adalah Kemampuan Kognitif siswa pada pembelajaran Tematik.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dilakukan sebelum memberikan tes kepada peserta didik, observasi dilaksanakan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Soal tes untuk mengetahui kemampuan Kognitif pada materi sumber energi, untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar. Adapun yang digunakan dalam instrument penelitian adalah sebagai berikut :

#### 3.7.1 Lembar Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran bersumber dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Isi dari lembar observasi berupa serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi keterlaksanaan berupa terlaksananya kegiatan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran**

<b>Model pembelajaran <i>Mak A Match</i></b>	<b>Langkah-langkah pembelajaran</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
Pembelajaran yang digunakan pada		1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu

kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	Kegiatan Awal	peserta didik untu memimpin doa didepan. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiaan pembelajaran.
	Kegiatan Inti	1. Guru membimbing siswa peserta didik untuk membuat kelompok dengan teman kelasnya. 2. Guru menjelaskan permainan kartu mencari pasangan( <i>Make A Match</i> ) 3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban 4. Guru memberikan kartu kepada setiap siswa sebuah kartu soal/kartu jawaban 5. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang 6. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya( <i>Make A Match</i> ) 7. Guru meminta siswa memberiakan tanggapan bagi kelompok lain Guru melakukan penilaian kepada siswa saat mengerjakan soal latihan
	Kegiatan Akhir	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan apa yang telah dipelajari. 2. Guru menutup pembelajaran.

### 3.7.2 Lembar Soal

Soal tes yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes yang akan diberikan berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Penilaian tes berpedoman pada hasil tertulis peserta didik terhadap hasil belajar dari segi kognitif yang telah dicapai. Tes yang diujikan kemudian digunakan untuk memperoleh hasil belajar kognitif peserta didik.

Tes yang digunakan dalam penelitian akan diujikan di kelas eksperimen SDN Inpres Sangiang dan kelas kontrol SDN 1 Sangiang. Sebelumnya diuji coba di luar populasi penelitian yaitu kelas V SDN Naru yang peserta didiknya telah mendapatkan materi Sumber Energi. Uji coba test instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas butir soal, tingkat kesukaran butir soal, dan reliabilitas soal. Instrumen yang baik adalah instrumen soal test yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Pengetahuan Kognitif

Tema	KD	Indikator	Aspek				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
<b>Selalu berhemat energi</b>	<b>IPA</b> 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energy alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam	3.5.1 Menjelaskan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam	2	1  3, 5	4		5

	kehidupan sehari-hari. 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	kehidupan sehari-hari. 4.5.1 Membuat laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energy					
<b>Bahasa Indonesia</b>	4.1 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.	4.2.1 Memahami keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.2.2 Menyimpulkan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan	8	9	10	6, 7, 11	6
<b>IPS</b>	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Mengkarakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.3.1 Menyimpulkan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	12, 16,	13,	15	14, 17.	6
<b>PPKN</b>	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan	3.2.1 Menjelaskan kewajiban dan hak sebagai	19	18	20		



	kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Membuat hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari					3
	<b>SBdP</b> 3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu.	3.2.1 Mencontohkan tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2.1 Memahami tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu.	22, 23, 25.	24		21	5
Jumlah Soal							25

### 3.8 Uji Coba Instrumen Penelitian

#### 3.8.1 Validitas Instrumen

Validasi butir soal digunakan untuk mengukur suatu instrument yang hendak digunakan dalam penelitian. Validasi butir soal dahulu diuji ahli untuk dikoreksi kesesuaian kalimat kisi-kisi instrument terhadap tiap butir soal serta kesesuaian kalimat pada soal agar dapat dipahami oleh peserta didik saat menjawab soal. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2011:65) “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product momen* dari *Karl Pearson* dengan rumus sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2006:162)

**Keterangan :**

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir soal

y = Skor Soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$  = Jumlah skor x

$\sum y$  = Jumlah skor y

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$  = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$  = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum x$

$(\sum y)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil  $r_{hitung}$  sudah diketahui disesuaikan dengan nilai  $r_{tabel}$  *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

**Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Validalitas**

Interval	Kategori
----------	----------

0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas butir soal ini dilakukan setelah uji validitas berdasarkan dari perhitungan untuk menguji reliabilitas butir soal secara keseluruhan dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's*. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2011:86) “suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap”.

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika dalam pengukuran tes tersebut hasilnya konsisten Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS.20. 0 for windows.

**Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal**

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

### 3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus (Arikunto, 2013:208):

$$P = \frac{B}{J_s}$$

**Keterangan:**

P= Indek Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

J<sub>s</sub> = Jumlah siswa peserta tes

Adapun tolak ukur menginterpretasikan tingkat keukuran butir soal yaitu digunakan table sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Indeks Keseukaran**

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

Arikunto (2013: 210)

### 3.8.4 Uji Daya Beda

Uji daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D), dan untuk mengetahui indeks diskriminasi digunakan rumus:

$$(D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb)$$

(Arikunto, 2013: 213)

**Keterangan:**



$D$  = Daya pembeda (Indeks diskriminasi)

$B_a$  = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_b$  = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$J_a$  = Banyak peserta kelompok atas

$J_b$  = Banyak peserta kelompok bawah

$P_a$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

$P_b$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar ( $P$  sebagai taraf kesukaran)

Klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada table 3.7 berikut:

**Tabal 3.7 Kriteria Indeks Daya Pembeda**

Indeks tingkat kesukaran	Kriteria tingkat kesukaran
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik sekali
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup
$0,0 < r \leq 0,2$	Sangat rendah

Arikunto (2013:218)

### 3.9 Prosedur Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah- langkah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran bahasa Indonesia, IPA, yang akan di ajarkan

- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi scenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match*
- c. Menyusun instrumen tes
- d. Menyiapkan media dan sumber pembelajaran

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimen
- b. Dan pembelajaran biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
- c. Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 3. Tahap Akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

### 3.10 Metode Analisis Data

#### 3.10.1 Observasi

Lembar keterlaksanaan dinilai oleh observer peneliti yang telah memahami pedoman penilaian sehingga peneliti dapat Analisis keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan persentase terlaksananya kegiatan pembelajaran, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{indikator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.8 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran**

Hasil presentase (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Sudjana (2008:118)

**3.10.2 Uji Normalitas**

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji *kolmogorov-smirnov* yang menggunakan program analisis statistic *SPPS 20.0 for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

**3.10.3 Uji Homogenitas**

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi *SPSS.20.0 for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk

menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai  $\text{sig} \geq 0.05$ , maka data homogen, dan jika nilai  $\text{sig} \leq 0.05$ , maka data tidak homogen.

### 3.10.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

#### Keterangan:

$\bar{x}_1$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  : Rata-rata nilai kelompok kontrol

$s_1^2$  : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

$s_2^2$  : Standar deviasi *nilai* kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol



Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima, akan tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a match* terhadap kemampuan kognitif siswa pada tema 2 subtema 1, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS.20.0 *for windows*, dengan teknik uji *Independent Sample T-Test*. Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan

Kriteria pengujian dalam uji *Independent Sample T-Test*, yaitu  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima, jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  di tolak. Berdasarkan probalitasnya nilai  $sig \leq 0.05$ , maka  $H_a$  diterima, dan jika nilai  $sig \geq 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak.