

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN CARD SORT BERBANTUAN PUZZLE DITINJAU DARI HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SD

Tisia Selvy Fynata¹, Mawardi², Suhandi Astuti³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, 292014507@student.uksw.edu

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, mawardi@staff.uksw.edu

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, suhandi.astuti70@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 14-04-2018

Disetujui: 21-04-2018

Kata Kunci:

Make a Match

Card Sort

Puzzle

Hasil Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* berbantuan *puzzle* ditinjau dari hasil belajar siswa kelas 4 di SD Gugus Diponegoro. Penelitian ini menggunakan jenis kuasi eksperimen. Hasil nilai signifikansi diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,022 dan sign.(1-tailed) 0,0105 dengan thitung 2,328. Nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan diterima H_a , artinya hasil belajar materi tematik dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *puzzle* lebih unggul daripada model pembelajaran *Card Sort*. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak, hasil rata-rata nilai *posttest* eksperimen 1 lebih tinggi dari *posttest* eksperimen 2 mendukung uji hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil signifikan. Data komparasi nilai *posttest* eksperimen 1 adalah 81,22 sedangkan rata-rata nilai *posttest* eksperimen 2 adalah 74,50.

Abstract: The purpose of this study was to knowing the effectiveness of *Make a Match* and *Card Sort* learning models with assisted puzzle reviewed from the 4th graders of primary school learning outcome in Diponegoro's Cluster. The technique used in this study was quasi experimental. the sig. (2-tailed) was 0,022 and the sig. (1-tailed) was 0,0105 and tcount were 2,328. the Propability were smaller than 0,05 so H_0 was rejected and H_a were accepted, it means learning outcome in thematic topic using *Make A Match* with assisted puzzle learning model was higher than using *Card Sort* learning model. Hypotheses result showed that H_0 is rejected, the average of first experimental class *posttest* is higher than the second experimental class support the hypotheses test which explained that there were a significant differences. Comparison *posttest*'s values in first experimental class were 81,22 and then the second experimental class were 74,50.

A. LATAR BELAKANG

Permendikbud RI nomor 20 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013 Pada pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Prastowo (2013: 223) menjelaskan pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran yang dikolaborasi dengan model – model pembelajaran agar siswa terlibat aktif dan semangat dalam mengikuti proses

pembelajaran, sehingga membangkitkan motivasi belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk berperan secara aktif adalah Model pembelajaran *Make a Match*. Nur Safitri (dalam Nadjamudin, 1999) menyatakan, *Make A-Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model *Make A-Match* adalah bentuk pengajaran dengan melalui cara mencari pasangan kartu yang dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Dalam pembelajaran teknik *make a-match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lain yang sesuai. Melalui model *Make a Match* dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Miftahul Huda (2013: 253).

Model lain yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran *Card Sort*. Model pembelajaran aktif *card sort* merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara memilih kartu sesuai kategori. Model pembelajaran ini

bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi (Khoirunnisa, 2010). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pendidikan. Keterlibatan ini berupa aktivitas belajar yang tidak hanya mendengar tetapi juga beraktivitas (Silberman, 2009:157)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pt.Mas Suatnaya.Ign I Wyn.Suatra.Wyn.Suarjana(2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan Kd.Meta Dewi, I Md.Putra,IB. Surya Manuaba(2013), menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 18 Pemecutan Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ign I Wyn. Suwatra, I Gd. Robert Artawa(2013) yang disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* pada pelajaran Matematika dapat memberikan pengaruh.

Penerapan Model Card Sort yang diteliti oleh Anggayuni, Weti, Marli, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif *card sort* dari hasil analisa diperoleh hasil thitung=2,636 pada tahap signifikan $\alpha=5\%$ diperoleh t tabel = 1,995, ternyata thitung > t tabel (2,636 > 1,995) berarti signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Card Sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hidayati Azkiya(2017) pembelajaran Keterampilan Bersastra ke SD-an mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *card sort* lebih tinggi dari pada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Ditemukan pula penelitian lain yang dilakukan oleh Nurul Aini, Slamet Santoso, Bowo Sugiharto(2013) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar biologi pada ranah kognitif dan psikomotorik strategi pembelajaran aktif tipe *Make A Match* dan *Card Sort*.

Berdasarkan perbedaan hasil penelitian, penulis timbul keragu-raguan model manakah yang lebih efektif diterapkan ditinjau dari hasil belajar siswa. Penulis mencoba menerapkan model *make a match* dan *card sort* berbantuan media *puzzle*. Penulis mencoba menggunakan media *puzzle* untuk membedakan dengan penelitian sebelumnya. *Puzzle* atau dengan nama lain disebut bagan balik yang merupakan kumpulan ringkasan, skema, gambar, tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Dengan menggunakan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran, diharapkan pembelajaran

berlangsung lebih menarik dan menyenangkan, *puzzle* dapat mempermudah mengingat suatu materi pelajaran yang diajarkan guru.

1. Hakikat Tematik

Permendikbud RI nomor 57 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu. Prastowo (2013: 223) menjelaskan pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan

Oemar Hamalik (2011: 158) menyatakan bahwa kurikulum terintegrasi atau terpadu (*integrated curriculum*), batas-batas diantara semua mata pelajaran sudah tidak terlihat sama sekali. Semua mata pelajaran sudah dirumuskan dalam bentuk masalah atau unit. Unit atau yang disebut tema dalam kurikulum 2013 terdiri dari beberapa subtema yang berisi beberapa mata pelajaran antara lain Bahasa Indonesia, IPA, PPKn, dan IPS.

M Fadillah (2014: 176) pembelajaran tematik terintegrasi dimaksudkan bahwa pembelajaran tersebut dibuat per tema dengan mengacu karakteristik peserta didik dan dilaksanakan secara terintegrasi antara tema satu dengan yang lain maupun antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain. Salah satu materi di kelas IV pada materi Tema 8 Sub Tema Daerah Tempat Tinggalku. Pada sub tema 2 mata pelajaran yang terkandung di dalamnya adalah PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, IPS, dan IPA yang di dalamnya terdapat berbagai macam materi pembelajaran yang membutuhkan ingatan dan pemahaman

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang tidak terlepas dengan aktivitas dan interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa bernilai edukatif, dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mengarah pada pencapaian tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum dilaksanakannya pengajaran. Guru dengan sadar merancang kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan pengajaran

Salah satu kegiatan yang perlu dilaksanakan dalam pendidikan adalah evaluasi. Evaluasi dalam pendidikan dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang aspek yang berkaitan dengan pendidikan. Terwujudnya pendidikan yang bermutu membutuhkan upaya yang terus menerus untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran

karena muara dari berbagai program pendidikan adalah pada terlaksananya program pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu peningkatan kualitas pendidikan tidak akan tercapai tanpa adanya keberhasilan dari pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk mengetahui keberhasilan pendidikan secara umum dan pembelajaran padakhususnya, perlu dilakukan asesmen pendidikan atau terminology umumnya sering disebut dengan evaluasi pendidikan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 21 menyatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Peran guru sangat penting dalam membantu peserta didik dalam rangka memahami pembelajaran. Guru harus pandai – pandai mewujudkan suasana belajar yang kreatif untuk dapat meminimalisir persoalan yang akan muncul di dalam kelas, guru juga perlu memperhatikan perubahan yang muncul akibat dari suatu persoalan yang timbul, serta mampu mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut. Pesatnya perkembangan dalam bidang pendidikan saat ini, memunculkan ide para ahli untuk merancang model dan metode pembelajaran agar dapat dijadikan pedoman pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan hubungan baik antara pendidik dan siswa di dalam proses pembelajaran. Sikap berfikir kritis dan kemampuan siswa di dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kelompok serta membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, merupakan tujuan diterapkannya pembelajaran kooperatif.

Salah satu model pembelajaran yang membentuk siswa ke dalam kelompok - kelompok, memiliki karakteristik yang berbeda dalam tingkat berfikirnya ada siswa yang memiliki tingkat berfikir tinggi, sedang, maupun rendah. Model kooperatif ini mengutamakan pembentukan kelompok agar terjadi interaksi secara langsung antara siswa satu dan yang lainnya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, peserta didik juga diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Daryanto dan Muljo (2012: 241) mengatakan bahwa :” Model pembelajaran kooperatif ini adalah model yang mengutamakan adanya kelompok. Pembentukan kelompok yang di dalamnya terdiri dari siswa siswi yang memiliki perbedaan baik ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.” Pembelajaran kooperatif dapat pula diartikan struktur tugas bersama

dalam suasana kebersamaan diantara kebersamaan tiap anggota kelompok.

3. Model Pembelajaran *Make a Match*

Rusman (2011: 223) menjelaskan model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran dilakukan bersama kelompok. Miftahul Huda (2015: 251) menjelaskan bahwa tujuan dari *make a match* antara lain (1) pendalaman materi, (2) penggalian materi, dan (3) *edutainment*.

Langkah model *make a match* menurut Miftahul Huda (2015: 252) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta berhadap-hadapan. 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan. 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan kartu soal dan kartu jawaban tersebut cocok atau tidak. 8) Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. Kemudian guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

4. Model Pembelajaran *Card Sort*

Card Sort didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya (Huda, 2013: 242).

Kurniasih dan Berlin Sani (2015: 103) menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran *Card Sort* yaitu dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran, melatih siswa untuk

bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain, melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas, memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan, meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.

Kurniasih dan Berlin Sani (2015: 103) juga mengemukakan bahwa kekurangan *Card Sort* adalah kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok, ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik, kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

Langkah-langkah pembelajaran dengan *Card Sort* menurut Miftahul Huda (2013: 242) adalah sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan mendesain kelas sebagaimana mestinya. 2) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. 3) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal. 4) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing. 5) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan. 6) Guru menutup pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian media yang berbeda. Media merupakan bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Sadiman dkk, 2014: 6-7).

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* termasuk jenis media grafis karena media *puzzle* merupakan media kartu bergambar yang menyalurkan pesan melalui indera penglihatan.

Indriana (2011: 67-69) menjelaskan bahwa media *puzzle* merupakan media kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm dan berupa tampilan gambar yang penuh dengan warna dan dapat menarik perhatian anak. Gambar yang ditampilkan dalam media *puzzle* dapat berupa gambar tangan, foto, atau gambar yang sudah ada ditempelkan pada *puzzle*. Kelebihan dari media *puzzle* yaitu mudah dibawa kemana-kemana, praktis dalam pembuatan dan penggunaannya.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif) yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sudjana, 2005: 57). Penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi atau pengamatan, penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan

penugasan, penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, dan portofolio.

Penilaian hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, penugasan, observasi, praktik, produk, proyek, dan portofolio. Hasil belajar dari seorang siswa juga dipengaruhi oleh factor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil belajar, dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dari siswa dalam pembelajaran tematik.

7. Hasil Penelitian Relevan

Kajian penelitian relevan penerapan model pembelajaran *make a match* dan *card sort*, penelitian yang dilakukan oleh Pt. Edy Pariawan, DB. Kt. Ngr. Semara Putra, dan IB. Gd Surya Abadi (2013) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran konvensional, penerapan model pembelajaran *card sort* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ni L. G. Mega Puspita Dewi, IGA.A. Sri Asri, dan I Km. Ngurah Wiyasa (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media grafis lebih besar dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh N. L. G. Sri Yulastini, I Dewa Kade Tastra, dan I Wyn Romi Sudhita (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *card sort* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan kemampuan penerapan model pembelajaran *make a match*. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kd. Eka Mariani, I Wyn. Wiarta, dan I Md. Suara (2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD lebih tinggi menggunakan model pembelajaran *make a match* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Khoirulmuna Dyah Subekti (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa yang mendapatkan model pembelajaran *make a match* lebih baik dibandingkan dengan yang mendapatkan model pembelajaran *snowball throwing* pada siswa kelas VII MTs. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nofrita Mauliza Hayati, Abu Syafik, dan Puji Nugraheni (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* tidak menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nurlia Astika dan Ngurah Ayu Nyoman M, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan kemampuan penerapan model *card sort* jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, begitupula dengan model pembelajaran *make a match* yang juga ampuh jika dibandingkan dengan model pembelajaran

konvensional atau model pembelajaran lain. Penelitian yang dilakukan oleh Heti Podomi (2012) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik daripada siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *card sort* pada materi ekosistem.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen adalah satu – satunya metoda penelitian yang benar – benar dapat digunakan untuk menguji hipotesis sebab akibat yang di dalamnya menyajikan pendekatan yang paling valid untuk menyelesaikan masalah pendidikan. Dalam penelitian ini variabel – variabel yang ada termasuk variabel bebas atau independent variabel dan variabel terikat dependent variabel, sudah ditentukan secara tegas oleh penyusun sejak awal melakukan penelitian (Hamid Harmadi, (2011:175).

Slameto(2015: 137) berpandangan bahwa penelitian eksperimen kuasi merupakan penelitian yang mendekati penelitian sungguhan, namun tidak dapat mengontrol semua variabel yang ada. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sugiono(2014:116) bahwa bentuk desain ini ialah pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan, kelompok kontrol yang dimiliki dalam desain ini tidak sepenuhnya mampu mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pandangan Slameto(2015: 42) dan Sugiono(2014: 89) bahwa eksperimen kuasi merupakan jenis penelitian yang dapat digunakan apabila terdapat kesulitan ketika melakukan kontrol terhadap variabel.

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik probability sampling jenis cluster sampling (area sampling). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu SD Mangunsari 01 sebagai SD inti dengan jumlah siswa 40, SD Mangunsari 05 sebagai SD imbas dekat dengan jumlah siswa 40, dan SD Mangunsari 06 sebagai SD imbas jauh dengan jumlah siswa 21.

Jenis instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes dan nontes. Instrumen yang digunakan dalam teknik tes yaitu lembar pretest dan posttest berupa pilihan ganda, sedangkan instrumen yang digunakan pada teknik nontes adalah lembar observasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut gambaran lebih rinci dari desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

TABEL 1
DESAIN PENELITIAN NONEQUIVALENT CONTROL GROUP DESIGN

Kelompok	Sebelum Perlakuan	Perlakuan	Sesudah Perlakuan
Kelompok Eksperimen 1	O ₁	X ₁	O ₂
Kelompok Eksperimen 2	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

- X₁ : Perlakuan 1(pembelajaran menggunakan model Make a Match)
 X₂ : Perlakuan 2(pembelajaran menggunakan model Card Sort)
 O₁ : Hasil pretest kelompok eksperimen 1
 O₂ : Hasil posttest kelompok eksperimen 1
 O₃ : Hasil pretest kelompok eksperimen 2
 O₄ : Hasil posttest kelompok eksperimen 2

Penelitian dengan menggunakan model *Make a Match* dan *Card Sort* berbantuan media *Puzzle* ini diuji cobakan di SD Gugus Diponegoro Sidomukti Salatiga kelas 4 Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 Gugus Diponegoro. Populasi penelitiannya adalah seluruh siswa kelas 4 Gugus Diponegoro Sidomukti Salatiga, sedangkan yang menjadi sampel penelitian yaitu 101 siswa SD Mangunsari 01, SD Mangunsari 05, dan SD Mangunsari 06

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen soal tes yang di dalamnya terdapat soal *pre test* dan *post test* dengan bentuk soal tes pilihan ganda serta menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran , untuk mengetahui terlaksananya sintak atau belum.

Penelitian ini dilakukan menggunakan variabelbebas(X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas menggunakan model pembelajaran *Make a Match* (X₁) berbantuan *puzzle* dan *Card Sort* (X₂) berbantuan *puzzle*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 4 , yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pembelajaran dengan model *Make a Match* (Y₁) dan hasil belajar matematika siswa diperoleh melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Card Sort*(Y₂).

1. Tingkat Hasil Belajar Tematik Siswa kelas 4 SD di Gugus Diponegoro dengan menggunakan Make a Match sebagai Kelompok Eksperimen/ Eksperimen 1

Tingkat hasil belajar tematik siswa kelas 4 SD di Gugus Diponegoro dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dipaparkan melalui statistik deskriptif dari hasil *pretest* dan *posttest* ang terdiri dari rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi

TABEL 2
STATISTIK DESKRIPTIF NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN 1

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	45	25	95	66,1111	17,57739
Posttest	45	50	100	81,2222	13,19244
Valid N (listwise)	45				

Berdasarkan tabel 2 di atas nilai rata – rata pre test kelas eksperimen 1 sebelum proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* berbantuan *Puzzle* sebesar 66,11 dengan

standar deviasi 17,57739. Sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* Berbantuan *Puzzle* didapatkan nilai rata – rata *posttest* meningkat menjadi 81,2222 dengan standar deviasi 13, 19244. Selain itu dapat kita lihat juga nilai tertinggi yang tercapai pada pre test adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 25. Sedangkan pada *posttest* nilai yang berhasil dicapai adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 50.

2. Tingkat Hasil Belajar Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 3 Siswa kelas 4 SD Mangunsari 01 dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Card Sort* sebagai Kelompok Kontrol/Eksperimen 2

Tingkat hasil belajar siswa tema 8 sub tema 4 pembelajaran 3 kelas 4 SD di Gugus Diponegoro dengan menggunakan model pembelajaran *Card Sort* dipaparkan melalui statistik deskriptif dari hasil *pretest* dan *posttest* ang terdiri dari rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Berikut tabel statistik deskriptif nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2.

TABEL 3

STATISTIK DESKRIPTIF NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN 2

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PRE_CS	50	20	100	65,5000	17,85000
POST_CS	50	25	100	74,5000	14,78589
Valid N (listwise)	50				

Berdasarkan tabel 4.4 di atas tampak bahwa nilai rata – rata *pretest* kelas eksperimen 2 sebelum diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Card Sort* berbantuan dengan media *puzzle* sebesar 65,5 dengan standar deviasi 17,85000. Sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Card Sort* Berbantuan media *puzzle* kelas nilai rata – rata yang didapatkan ketika *posttest* adalah 74,5 dengan standar deviasi 14,78589. Dari tabel di atas tampak nilai tertinggi yang tercapai pada *pretest* 100, dan nilai terendahnya adalah 20 . Sedangkan dapat kita lihat pula, bahwa nilai *posttest* nilai tertingginya adalah 100, dan nilai terendahnya adalah 25.

3. Deskripsi Komparasi Hasil Pengukuran

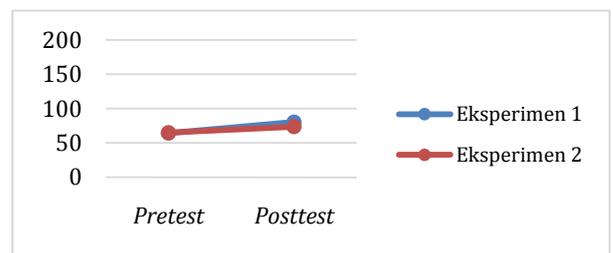
Deskripsi komparasi dalam penelitian ini memaparkan perbedaan hasil pengukuran dari kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 berdasarkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Deskripsi komparasi disajikan dalam bentuk tabel dan grafik berikut.

TABEL 4

TABEL KOMPARASI HASIL PENGUKURAN KELOMPOK EKSPERIMEN 1 DAN EKSPERIMEN 2 SD GUGUS DIPONEGORO

Tahap Pengukuran	Rata-rata kelompok		Selisih skor
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	
<i>Pretest</i>	66,1111	81,2222	15,1111
<i>Posttest</i>	65,5000	74,5000	9

Dari tabel 4 di atas tampak perbedaan nilai rata – rata tahap pengukuran awal ditunjukkan selisih skor antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 15,1111 dimana rata – rata eksperimen 1 lebih unggul. Secara ringkas deskripsi komparasi hasil pengukuran dapat dilihat melalui grafik di bawah ini :



Gambar 1. Deskripsi Komparasi

4. Hasil Uji Perbedaan Rerata Hasil Belajar Menggunakan Model

Setelah uji prasyarat terpenuhi (uji normalitas data dan homogenitas) selanjutnya dilakukan uji beda rata-rata nilai *posttest*. Berikut akan disajikan hasil uji beda rata-rata (Uji T).

TABEL 5

HASIL UJI T NILAI *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN 1 DAN EKSPERIMEN 2

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
,107	,744	2,328	93	,022

Berdasarkan tabel 5 analisis Uji Beda T menggunakan *equal variances assumed*(asumsi varian sama) dari tabel 4.11 di atas dapat terlihat bahwa nilai t hitung adalah 2,342 dengan sig(2-tailed) 0,022 dan sig(1-tailed) 0,011 dan df 93, sehingga dapat terlihat tabel 1,646. Nilai probablilitas < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, dapat dikatakan juga bahwa hasil belajar kelompok eksperimen 1 yaitu *Make a Match* lebih tinggi daripada kelompok eksperimen 2 yaitu *Card Sort*.

5. Pembahasan

Penelitian telah dilakukan di SD Gugus Diponegoro Kecamatan Sidomukti Yaitu SD Mangunsari 01, SD Mangunsari 05, dan SD Mangunsari 06. Pada masing – masing SD ada 2

kelas yaitu kelas 4A dan 4B, untuk kelas A sebagai kelas eksperimen 1 dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Make a Match Berbantuan Puzzle* dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen 2 dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Card Sort Berbantuan Puzzle* berjalan lancar sesuai dengan sintak dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Perolehan analisis deskriptif kelompok eksperimen 1 dapat dilihat dari hasil *pretest* sebesar 66,1111 meningkat menjadi 655,000 dilihat dari hasil nilai *posttest*. Sedangkan pada kelompok eksperimen 2 juga mengalami peningkatan yaitu perolehan skor *pretest* sebesar 65,5000 dan hasil *posttest* sebesar 74,5000.

Analisis atau uji beda (uji T) dengan nilai t hitung adalah 2,342 dengan sig. (2-tailed) 0,021 dan sig. (1-tailed) 0,0111 dan df sebesar 93 sehingga didapat t tabel 1,684. Nilai probabilitas < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat dikatakan juga bahwa hasil belajar kelompok eksperimen 1 lebih tinggi daripada kelompok eksperimen 2. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang menggunakan analisis uji beda (uji T) dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match Berbantuan Puzzle* lebih unggul secara signifikan daripada model pembelajaran *Card Sort Berbantuan Puzzle* yang ditinjau dari hasil belajar Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 3.

Dalam penerapan model *Make a Match Berbantuan Puzzle* lebih unggul dibandingkan *Card Sort Berbantuan Puzzle*. Model Pembelajaran *Make a Match* mempunyai sintak pembelajaran yang menarik, siswa memasang keping jawaban dengan papan soal, dengan media *puzzle* dan tentunya banyak digemari oleh anak – anak, dan mudah karena keping jawaban dan soal sama jumlahnya, tidak perlu melalui tahapan menyortir. Berikut adalah sintak dari model *Make a Match* menurut Langkah model *make a match* menurut Miftahul Huda (2015: 252) adalah sebagai berikut: (1)Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, (2)Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta berhadapan-hadapan, (3)Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B,(4)Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka, (5)Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan,

(6)Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri, (7)Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan kartu soal dan kartu jawaban tersebut cocok atau tidak, (8)Terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. Kemudian guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Model Pembelajaran *Card Sort* dengan dibandingkan Model *Make a Match* juga tidak kalah menarik dilihat dari hasil *posttest* dengan selisih 6 poin juga memiliki sintak pembelajaran yang hampir sama dengan model pembelajaran *Card Sort*, yakni sama-sama melakukan memasang kartu soal dan kartu jawaban. Langkah-langkah model pembelajaran *Card Sort*. Tahap pertama, guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan untuk *card sort*. Tahap kedua, guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Tahap ketiga, siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal untuk memantapkan penguasaan materi. Tahap keempat siswa mencari pasangan untuk saling memberi informasi, siswa dapat melakukannya dengan berdiri dan berkeliling kelas untuk bertukar informasi. Ketika bertukar informasi, tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*card sort*). Tahap kelima ialah evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan. Tahap keenam, guru menutup pembelajaran dengan memberikan tes tertulis kepada siswa.

Sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurlia Astika dan Ngurah Ayu Nyoman M, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar.

Keampuhan *Make a Match* juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Ni L. G. Mega Puspita Dewi, IGA.A. Sri Asri, dan I Km. Ngurah Wiyasa (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media grafis lebih besar dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kajian penelitian relevan penerapan model pembelajaran *make a match* dan *card sort*,

penelitian yang dilakukan oleh Pt. Edy Pariawan, DB. Kt. Ngr. Semara Putra, dan IB. Gd Surya Abadi (2013) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran konvensional, penerapan model pembelajaran *card sort* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 5 SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ni L. G. Mega Puspita Dewi, IGA.A. Sri Asri, dan I Km. Ngurah Wiyasa (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media grafis lebih besar dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan kemampuan penerapan model pembelajaran *make a match*. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kd. Eka Mariani, I Wyn. Wiarta, dan I Md. Suara (2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD lebih tinggi menggunakan model pembelajaran *make a match* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Ni Pt. Dayantari, Ndara Tangu Renda, Ni Ngh. Madri Antari, Ni Made Suandayani Ari Putri, Ni Wayan Suniasih, I Wayan Wiarta, Kd. Meta Dewi, I Md. Putra, I B. Surya Manuaba, Arfian Bobby Chandra, Hadi Mulyono, Chumdari, Amrih Setyowati, Suhartono, M. Chamdani, Siti Qodriyatun, Suhartono, Ngatman, I Gede Rudiksa Wiradnyana, I Made Tegeh, Syahrudin, I G. A. Ary anggarawati, MG. Rini Kristantari, I G A. Agung Sri Asri, I Kd. Adi Wiguna, Md Sumantri, Gd Raga yang membuktikan bahwa mode pembelajaran *Make a match* lebih tinggi secara signifikan terhadap model lain. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nofrita Mauliza Hayati, Abu Syafik, dan Puji Nugraheni (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* tidak menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Sedangkan model pembelajaran Card Sort juga berpengaruh secara signifikan dengan pembelajaran model lain, dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anis Mufidah Ulfa, Hadi Mulyono, Sularmi, Theresia Sri Suryani, Nanang Heryana, Ahmad Yani Rena Renteta, Rapani, Asmaul Khair, Melina Budiawati, Nelly Astuti, Muncarno, Etik Desti Haryati, Mugiadi, Suwarjo, Muncarno

Pemaparan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai awal dan nilai akhir dalam penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* dalam

pencapaian hasil belajar siswa kelas 4 SD Gugus Diponegoro Kecamatan Sidorejo. Namun hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih tinggi secara signifikan daripada model pembelajaran *Make a Match dengan dibandingkan* hasil belajar Matematika siswa kelas 4 SD di Gugus Diponegoro Kecamatan Sidomukti Salatiga.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan dibahas pada bab IV dapat ditarik simpulan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* lebih unggul daripada model pembelajaran *Card Sort*. Simpulan tersebut berdasarkan uji T yang telah dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada :

a. Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan dapat digunakan dalam materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 3 yang disesuaikan dengan pemahaman guru mengenai model, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa.

b. Siswa

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dan *Card Sort* dalam materi Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 3 diharapkan dapat diterapkan kepada siswa supaya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

c. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah dapat memperkenalkan model pembelajaran tipe Kooperatif *Make a Match* berbantuan puzzle dan *Card sort* berbantuan puzzle pada guru – guru, supaya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, dengan memperhatikan kekurangan yang ada dalam penelitian ini agar menjadi perbaikan bagi penelitian berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr Mawardi, M.Pd selaku Pembimbing 1 dan Ibu Suhandi Asturi S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Assa, E. R. (2015). *Strategi of Learning*. Yogyakarta: Araska.
- [2] Astuti, S. (2016). Penerapan supervisi akademik untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun administrasi penilaian di sd laboratorium uksw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 117-126.
- [3] Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Huda, M. (2013). *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [5] Isjoni. (2007). *Pembelajaran Visioner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Kurniasih, & Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- [7] Kusumawati, H., & Mawardi, M. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan STAD Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 251-263.
- [8] Mawardi, M., & Mariati, M. (2016). Komparasi Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Problem Solving Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 3 Sd Di Gugus Diponegoro-Tengaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 127-142.
- [9] Mawardi.(2017).Merancang Model Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- [10]Setianingrum, M., Hariyadi, S., & Prihatin, J. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 8.
- [11] Slameto. (2012). *Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- [12]Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- [13]Sudjiono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [14]Sugiono. (2010). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Biografi Penulis Utama



Penulis bernama lengkap “**Tisia Selvy Fynata**”. Lahir di Desa Dukuh Krajan Salatiga Jawa Tengah pada tanggal 30 November 1994 dari pasangan Titis Guncoro dan Almarhum Titik Ngatminem. Penulis adalah anak pertama dari 2 bersaudara. Pendidikan sekolah dasar dimulai dari SDN Salatiga 06. Setelah itu melanjutkan pendidikan sekolah menengah ke SMPN 5 Salatigadan terakhir di SMA Kristen 01 Salatiga. Kemudian penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi di Program Studi Pendidikan PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana pada tahun 2014 Kritik, saran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan kelanjutan atau pengembangan dari hasil penelitian ini bisa dikirim ke email penulis di selvyfynata@gmail.com