



**PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* MODEL *MAKE A MATCH*
DI SDN 02 TANJUNG BONAI KEC. LINTAU BUO UTARA
KAB. TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S- 1)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

ANNISA RAHMA
NIM 1730111006

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2021 M /1441 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Rahma
Nim : 1730111006
Tempat/ Tanggal Lahir : Bogor/ 24 Juni 1999
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “**Penerapan Cooperative Learning Model Make A Match Di SDN 02 Tanjung Bonai KEC. Lintau Buo Utara KAB. Tanah Datar**” adalah **benar karya sendiri bukan plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Bonai, 21 Oktober 2021

Saya yang menyatakan



ANNISA RAHMA
NIM. 1730111006

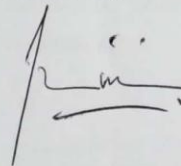
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Bersama surat ini, pembimbing proposal skripsi atas Nama: **Annisa Rahma**,
Nim:1730111006 dengan Judul “ **Penerapan Cooperative Learning Model Make A Match
Di SDN 02 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab. Tanah Datar** ” memandang bahwa
proposal skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui
untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Batusangkar, 11 November 2021

Pembimbing,

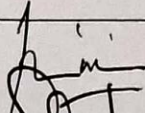
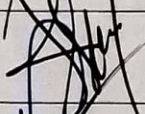
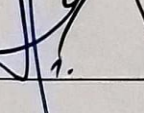


Dr. M. Haviz, M.Si
NIP. 19800425 200901 1 10

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Annisa Rahma, NIM: 1730111006, judul: "**Penerapan Cooperative Learning Model Make A Match Di SDN 02 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab Tanah Datar**", telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 9 Desember 2021.

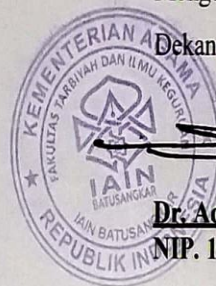
Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

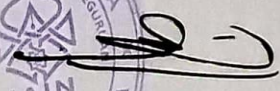
No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. M. Haviz, M.Si NIP.198004252009011010	Ketua Sidang / Pembimbing Utama		26-12-2021
2.	Ridwal Trisoni, S.Ag.M.Pd NIP.19710526 199503 1 001	Penguji I		22-12-2021
3.	Zulhendri, M.Pd NIP.201801011039	Penguji II		21-12-2021

Batusangkar, 21 Desember 2021

Mengetahui

Dekan FTIK IAIN Batusangkar




Dr. Adripen. M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

Biodata Penulis



Nama : Annisa Rahma
Nim : 1730111006
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tanggal Lahir : Bogor, 24 Juni 1999
Agama : Islam
Alamat : Jorong Cubadak Randah, Nagari Tanjung
Bonai, Kecamatan Lintau Buo Utara,
Kabupaten Tanah Datar

Nama Orang Tua
Ayah : Arsani
Ibu : Alm. Fauzana

Nama Wali
Kakek : Alm. Khaidir
Nenek : Ainimar

Riwayat Pendidikan
2004 – 2010 : SDN 05 Tanjung Bonai
2011 – 2013 : SMP N 3 Lintau Buo Utara
2014 – 2017 : SMA N 1 Lintau Buo Utara
2017 – 2022 : IAIN Batusangkar

Pengalaman Organisasi
1. Ikatan Mahasiswa Lintau (IML)

Batusangkar, Januari 2022

Annisa Rahma
NIM. 17301110006

ABSTRAK

ANNISA RAHMA, NIM 1730111006, Judul Skripsi “Penerapan Cooperative Learning Model *Make A Match* Di SDN 02 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab. Tanah Datar “. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

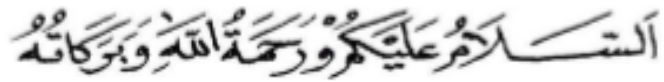
Kurang optimalnya guru memilih model pembelajaran dan kurangnya kerjasama yang baik dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung menyebabkan kebanyakan siswa kurang aktif hanya didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar yang masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah Dengan menggunakan Metode pembelajaran *Make A Match* bisa mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan *True Experimental Design* . Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest- posttest Control Group Design* . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 02 Tanjung Bonai Tahun Ajaran 2020 / 2021 yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 27 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Data yang dikumpulkan menggunakan Observasi, tes dan dokumentasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara *Statistic Deskriptif* dan *Statistic Inferensial* .

Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran ini berpengaruh terhadap Hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai. Berdasarkan rata- rata hasil posttest di peroleh rata- rata hasil belajar IPA setelah diterapkan Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan rata- rata pretest sebelum diterapkan Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match* . Rata- rata pretest yang diperoleh sebelum diterapkan Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match* 57. Setelah dilakukan tindakan dengan perlakuan Penerapan *Cooperative Learning Model Make A Match*, maka diperoleh rata- rata 79. Jumlah peningkatan kelas berdasarkan nilai pretest dan posttest sebesar 100 %.

Kata Kunci : *Pembelajaran Cooperative Learning, Pembelajaran IPA, Cooperative Learning*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Penerapan Cooperative Learning Model *Make A Match* Di Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab. Tanah Datar**". Shalawat dan salam penulis mohon kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran agama kepada umat manusia.

Penulis Skripsi ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar. Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan baik berupa do'a, motivasi, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak, sehubungan dengan itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar bapak Dr. Adripen, M.Pd.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Yulnetri, S.S., M.Pd, beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan selama perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing bapak Dr. M. Haviz, M.Si yang telah memberikan banyak sumbangan pemikiran, yang telah meluangkan waktu dan menasehati dengan penuh kesabaran memberikan petunjuk dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Penguji Sidang Munaqasah bapak Ridwal Trisoni, S.Ag.M.Pd serta bapak Zuhendri M,Pd yang telah memberikan banyak sumbangan pemikiran, yang telah meluangkan waktu dan menasehati

dengan penuh kesabaran memberikan petunjuk dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepada Kepala Sekolah 02 Tanjung Bonai yang telah memberikan izin bagi penulis melakukan penelitian dan juga Kepada Guru Kelas VI yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
7. Penasehat Akademik Ibu Dr. HJ. Nurlaila, M.PD.I., MA yang telah memberikan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ayahanda Arsani dan ibunda Fauzana (Alm) yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan dorongan motivasi, dan semangat Do'a yang tak ternilai dari mereka sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Keluarga besar, Kakek dan Nenek, Ibuk, dan Etek serta Mamak-mamak, dan Adik yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membiayai perkuliahan serta Do'a, semangat dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepada Orang-orang tersayang, Alfendri Azmi, Gusti Latifa, Irma Hardianti, Devi Yulia Putri, Viola Mayang Kari, Andes Pilben yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dengan berbagai cara mereka untuk memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, serta keluarga besar HMJ PGMI IAIN Batusangkar.
11. Teman-teman angkatan 2017 terkhusus untuk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2017 A yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terimakasih yang tak terbatas kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang sukarela telah memberikannya dalam penyelesaian skripsi ini. Terakhir penulis menyadari bahwa skripsi ini terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap masukan dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berdo'a segala bantuan dan pertolongan yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan dibalasi dengan pahala yang berlipat ganda Aamiin ya rabbal'amin.

Batusangkar, 20 Oktober 2021

Penulis



Annisa Rahma
NIM. 1730111006

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
G. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Hasil Belajar.....	6
2. Pengertian Cooperative Learning	7
3. Pengertian Make A Match	10
4. Pengertian Adaptasi Tumbuhan.....	12
5. Pembelajaran IPA.....	16
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Berpikir.....	18
D. Hipotesis.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	21
D. Pengembangan Instrumen	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27

F. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	33
B. Analisis Data	40
C. Pembahasan.....	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	18
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai	21
Tabel 3.2 Bentuk Soal / Gambaran Mengenai Tes Hasil Belajar	23
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Maksimal Mata Pelajaran IPA	24
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	26
Tabel 3.5 Aktifitas Guru dan Siswa	29
Tabel 4.1 Lembar Observasi Guru	34
Tabel 4.2 Lembar Observasi Siswa.....	35
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest	36
Tabel 4.5 Perolehan Nilai Rentang Pretest	38
Tabel 4.7 Perolehan Nilai Rentang Posttest	39
Tabel 4.9 Perbandingan Rentang Nilai Pretest dan Posttest	40

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.4 Perbandingan Nilai Siswa Pretest dan Posttest.....	38
Grafik 4.6 Rentang Nilai Pretest	39
Grafik 4.8 Rentang Nilai Posttest.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	56
Silabus Tema 2 Subtema 1	68
Lembar Observasi Guru	79
Lembar Observasi Siswa.....	81
Lembar Soal	82
Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas VI.....	86
Daftar Hadir Siswa	88
Hasil Uji Reliabilitas	90
Hasil Validasi Butir Soal	91
Hasil Uji Hipotesis	92
Surat Rekomendasi Kesbangpol	97
Surat Selesai Melaksanakan Penelitian	98
Surat Persetujuan Pembimbing Untuk Penelitian	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran cooperative adalah model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran cooperative adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara cooperative dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Pembelajaran cooperative dapat memberikan dukungan bagi peserta didik untuk saling tukar menukar ide, memecahkan masalah dan meningkatkan kecakapan berbahasa.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SDN 02 Tanjung Bonai pada bulan September 2020 sampai bulan Juli 2021 bahwa pelaksanaan praktek pembelajaran pada umumnya guru masih menggunakan metode yang lama yaitu metode ceramah. Saya memilih sekolah tersebut untuk dijadikan tempat penelitian disebabkan karena jarak sekolah dengan rumah saya dekat, dan juga saya lulusan dari sekolah tersebut, selain itu dilingkungan dekat rumah saya banyak anak- anak yang bersekolah disana. Dengan itu mampu mempermudah saya untuk melakukan penelitian disana. Metode ceramah akan membuat anak cepat bosan dan jenuh karena anak hanya sebagai pendengar materi pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru sehingga hasil belajar menjadi rendah. Padahal pembelajaran IPA menuntut siswa aktif dan kreatif sesuai karakteristik generasi abad 21 maka guru dituntut pula menyajikan pembelajaran dengan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Jadi jelas penentuan metode dalam proses pembelajaran memang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.

Siswa dikelas VI SDN 02 Tanjung Bonai, tersebut berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari 15 orang laki- laki dan 12 orang perempuan. Pada kenyataan di lapangan, masih ditemukan adanya hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran IPA. Beberapa kendala ketidakberhasilan hasil belajar adalah model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Selain itu, juga dipengaruhi oleh faktor guru

dalam menyiapkan perangkat dan menerapkan model- model pembelajaran serta kurang mampu dalam mengembangkan keterampilan mengajara.

Untuk menyikapi masalah tersebut, maka perlu dicari solusi suatu model pembelajaran yang dalam penerapannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru hendaklah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan serta mampu menarik perhatian siswa untuk belajar.

Salah satu model pembelajaran adalah Make A Match yang merupakan teknik mengajar dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban (mencocokkan kartu) yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu Make A Match memiliki keunggulan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang ajarkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa itu sendiri. Apabila siswa mampu menemukan pasangan dari kartu pertanyaan akan mendapatkan nilai tambah dari pendidik itu sendiri bisa berupa penambahan poin.

Pembelajaran Cooperative Learning adalah salah satu strategi belajar yang digunakan oleh guru di dalam kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran yang menggunakan cooperative learning kerjasama atau saling membantu merupakan hal utama yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, biasanya didalam cooperative learning terdiri dari 4- 6 orang siswa yang bertujuan untuk menambah semangat siswa tersebut untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan model Make A Match dengan judul “ ***Penerapan Cooperative Learning Model Make A Match Di SDN 02 Tanjung Bonai, Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar*** ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPA sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.
2. Metode yang sering digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah sehingga dapat sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Hasil pembelajaran yang rendah Tema 2 (Persatuan Dalam Perbedaan) Sub Tema 1 (Rukun Dalam Perbedaan) Pembelajaran 1

C. Batasan Masalah

Agar terpusatnya penulisan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 02 Tanjung Bonai, Kecamatan Lintau Buo Utara, Kabupaten Tanah Datar.
2. Penelitian ini dilaksanakan dengan penerapan cooperative learning dengan model pembelajaran Make A Match pada mata pelajaran IPA materi adaptasi tumbuhan

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah :

Bagaimanakah pengaruh penerapan metode pembelajaran Make A Match dapat berpengaruh hasil belajar IPA pada siswa kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai, Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar ?

E. Tujuan Penelitian

Adalah Mengetahui Pengaruh Penerapan Metode pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai :

- a. Sebagai acuan untuk pembelajaran yang efektif serta menyenangkan di dalam kelas tersebut, sebab pembelajaran dengan model Make A Match merupakan teknik mengajar dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban (mencocokkan kartu) yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut yang menyebabkan siswa aktif di dalam kelas.
- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode Make A Match.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model Make A Match siswa lebih aktif, serta pembelajaran juga menyenangkan hasil belajar siswa meningkat
- 2) Siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan model Make A Match mampu meningkatkan semangat guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta menarik minat siswa dalam mengikuti proses belajar.
- 2) Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan model Make A Match mampu memberikan pengalaman pada pembelajaran IPA materi perkembangbiakan tumbuhan yang efektif dan mampu memotivasi siswa dalam bekerjasama di kelompok.

3. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini bisa diterbitkan pada jurnal .

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan untuk memahami judul, maka perlu penulis memberikan beberapa penjelasan yang berkaitan dengan judul :

Pembelajaran Cooperative Learning adalah salah satu strategi belajar yang digunakan oleh guru di dalam kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran yang menggunakan cooperative learning kerjasama atau saling membantu merupakan hal utama yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, biasanya didalam cooperative learning terdiri dari 4- 6 orang siswa yang bertujuan untuk menambah semangat siswa tersebut untuk belajar.

Make A Match merupakan teknik mengajar dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban (mencocokkan kartu) yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenal gejala- gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Proses ilmiah ini dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen yaitu sebagai produk, proses, dan aplikasi.

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok besar.

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan hasil belajar tersebut berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotor yang penilaiannya melalui tes.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata “ hasil “ dan “ belajar “. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti : 1) Seseuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan, perolehan, buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak- anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan- tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (Abdurrahman, 1999)

Jadi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, kognitif, afektif, dan psikomotor dari siswa tersebut setelah mengikuti proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya dalam pencapaian hasil belajar, yaitu berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa itu sendiri.

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: (Slameto, 2003)

- a. Faktor Internal (dalam diri siswa itu sendiri) : Faktor jasmani dan psikologis
- b. Faktor Eksternal (luar diri siswa itu sendiri) : Faktor keluarga, sekolah, faktor masyarakat serta strategi yang digunakan oleh guru dalam belajar mengajar.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisik secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Manfaat hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk menambah pengetahuan, lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, lebih mengembangkan keterampilan serta, memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.

2. Pengertian Model Cooperative Learning

Pembelajaran cooperative adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic Skill*), sekaligus keterampilan sosial (*Social Skill*) termasuk *Interpersonal Skill*. (Riyanto, 2012).

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif adalah merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas . Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta- fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harusss mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Fathurrahman, 2017).

Slavin menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara- cara yang membuat informasi menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Untuk itu, guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau mengaplikasikan ide- ide mereka sendiri, di samping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri. (Fathurrahman, 2017).

Pola pikir pembelajaran kooperatif dalam pada dasarnya manusia mempunyai perbedaan, dengan perbedaan itu manusia saling asah, asih, asuh (saling mencerdaskan). Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan saling menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*Learning community*). Siswa tidak hanya terpaku belajar hanya pada guru.tetapi juga dengan sesama siswa yang lain. (Fathurrahman, 2017).

Pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat membantu para siswa meningkatkan sikap positif dalam materi pelajaran . Para siswa secara individu membangun kepercayaan diri sendiri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah- masalah yang diberikan sehingga akan mengurangi bahkan menghilangkan rasa cemas terhadap suatu materi pelajaran. (Fathurrahman, 2017).

Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama atau gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk melatih kompetensi sikap,sosial, dan kepekaan terhadap orang lain, serta kolaborasi dengan orang lain.

Jadi pembelajaran cooperative learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi ketika keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Hal ini berbeda dengan tujuan pembelajaran konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif ini dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan

pembelajaran penting. Ketiga tujuan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut. (Fathurrahman, 2017)

1. Hasil belajar akademik

Meskipun pembelajaran kooperatif ini mencakup beragam tujuan sosial serta memperbaiki prestasi siswa atau tugas- tugas akademis penting lainnya, beberapa penelitian dari tokoh *cooperative learning* (Johnson & Johnson, Slavin, Kagan, dan sebagainya) membuktikan bahwa model ini lebih lebih unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep- konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik. *Cooperative Learning* juga memberi keuntungan baik pada siswaketompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas- tugas akademik. (Fathurrahman, 2017)

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah penerimaan secara luas dari orang- orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, ketidakmampuannya. *Cooperative Learning* memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung pada tugas akademik dan melalui penghargaan kooperatif siswa akan belajar menghargai satu sama lain. (Fathurrahman, 2017)

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan ketiga adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan- keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa sebagai bekal untuk hidup dalam lingkungan sosialnya.

Pembelajaran kooperatif merupakan model belajar mengajar di mana siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan kognitif yang heterogen. (Fathurrahman, 2017)

3. Pengertian Model *Make A Match*

Teknik model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. (Fathurrahman, 2017)

Jadi teknik *Make A Match* adalah teknik yang digunakan oleh guru dalam bentuk permainan yang mempunyai keterkaitan terhadap materi yang diajarkan oleh guru pada hari itu, sehingga siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran.

Keunggulan dari pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- a) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepada siswa tersebut melalui kartu.
- b) Meningkatkan kreatifitas belajar siswa
- c) Menghindari kejenuhan dari siswa tersebut
- d) Pembelajaran lebih menyenangkan (Setyaningsih, 2016)

Kelemahan dari pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- a) Guru sulit untuk mempersiapkan kartu- kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi
- b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran
- c) Siswa sulit untuk menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan
- d) Siswa sulit untuk berkonsentrasi (Setyaningsih, 2016)

Kelebihan *Make A Match* menurut Lie adalah sebagai berikut :

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar murid baik kognitif maupun fisik
- b) Ada unsur permainan, sehingga tipe ini menyenangkan
- c) Dapat meningkatkan motivasi belajar murid

- d) Efektif melatih kedisiplinan murid menghargai waktu (Supriatin, 2017)

Kelemahan *Make A Match* adalah waktu yang cepat dan sehingga siswa kurang konsentrasi dalam melakukan permainan atau tipe pembelajaran ini. (Supriatin, 2017)

Langkah- langkah penerapan model *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal / jawaban
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin
(Ilmiah)
- e. Setiap siswa yang mampu mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya
(tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok
- i. Guru bersama- sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran (Fathurrahman, 2017)

4. Pengertian Adaptasi Pada Tumbuhan

Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang majemuk atau beragam. Keberagaman itu antara lain berupa suku bangsa, agama, bahasa daerah, adat istiadat, dan kebiasaan. Namun demikian, mereka bisa menyesuaikan diri dan saling menghargai sehingga tercipta persatuan dan kesatuan.

Seperti manusia, tumbuhan juga memiliki cara unik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan agar bisa bertahan hidup di lingkungan tersebut. Bentuk penyesuaian diri tumbuhan terhadap lingkungan disebut adaptasi. Adaptasi tumbuhan pun berbeda-beda disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggalnya.

Bentuk penyesuaian diri tumbuhan berbeda-beda, tergantung dengan habitatnya. Tumbuhan ada yang hidup di air maupun di tempat kering.

1. Tumbuhan Air

Beberapa tumbuhan yang hidup di air adalah sebagai berikut :

a. Teratai

Teratai adalah tumbuhan yang hidup mengapung di air. Untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, teratai memiliki bentuk akar, batang, dan daun yang khas. Akar teratai berbentuk serabut, sedangkan batangnya memiliki rongga-rongga udara. Rongga-rongga ini berfungsi sebagai jalan udara, yaitu membawa oksigen dari air masuk ke akar dan batang.

b. Eceng Gondok

Tumbuhan eceng gondok akarnya tidak menancap di dasar perairan. Akar tumbuhan ini sangat lebat dan berguna untuk menjaga keseimbangan agar tidak terbalik. Tumbuhan eceng gondok dapat mengapung di air karena di seluruh batangnya terdapat rongga udara. (Prakoso, Tanpa Tahun)

c. Bakau

Tanaman bakau umumnya hidup di tepi pantai. Bakau memiliki akar tunjang untuk menopang batangnya agar tidak tenggelam di air. Selain itu, akar juga berfungsi untuk mengambil air.

d. Kantong Semar

Habitat asli dari kantong semar adalah daerah rawa atau gambut. Daerah tersebut merupakan daerah yang miskin nitrogen. Nitrogen adalah unsur hara yang penting bagi tumbuhan tanaman, termasuk kantong semar.

2. Tumbuhan di Daerah Kering

Tumbuhan yang hidup di daerah kering harus menghemat dalam menggunakan air. Ada berbagai cara menghemat air, salah satunya dengan mengurangi penguapan. Dengan demikian, air yang keluar dari tumbuhan melalui daun bisa berkurang.

a. Tanaman Jati

Tumbuhan yang hidup di daerah kering contohnya pohon jati. Pada musim kemarau, pohon jati merontokkan atau menggugurkan daunnya. Hal itu bertujuan untuk membatasi penguapan. Dengan menggugurkan daunnya, penguapan akibat terik matahari berkurang, sehingga pohon jati tetap bertahan hidup tanpa mengalami kekeringan.

b. Kaktus

Kaktus merupakan tumbuhan yang hidup digurun yang panas dan kering. Tumbuhan kaktus beradaptasi di daerah kering dengan mengubah bentuk daunnya menjadi duri. Batangnya berkulit dan berdaging tebal. Batang kaktus yang tebal digunakan untuk menyimpan air yang banyak. (Prakoso, Tanpa Tahun)

c. Putri Malu

Putri malu memiliki daun yang dapat mengatup apabila disentuh. Dahannya halus, bercabang, dan berduri tajam. Namun letak duri- durinya jarang. Duri- duri tersebut untuk melindungi diri dari serangan musuh.

Adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya :

1. Adaptasi tumbuhan untuk melindungi diri dari musuh.

Berikut adalah contoh bentuk perlindungan diri pada tumbuhan.

a. Pohon nangka, pohon karet, dan bunga kamboja

Jenis- jenis tumbuhan tersebut mampu mengeluarkan getah. Getah dapat menempel ke tubuh hewan yang menggangukannya. Getah yang menempel menyebabkan hewan sulit bergerak. Dengan demikian, tumbuhan tersebut terhindar dari gangguan hewan.

b. Buah Belimbing

Buah belimbing saat masih muda terasa pahit dan sepat. Oleh karena itu, tidak ada hewan yang memakan buahnya. Dengan demikian, biji di dalam buah belimbing terlindungi. Biji ini digunakan sebagai alat perkembangbiakan.

c. Bambu

Saat menyentuh bambu, tanganmu akan terasa gatal. Hal ini dikarenakan bamboo mempunyai rambut- rambut halus yang disebut gelugut. Gelugut dapat menyebabkan gatal- gatal jika mengenai kulit. Gelugut ini berfungsi untuk melindungi tunas bambu, sehingga dapat tumbuh menjadi bambu tua. (Prakoso, Tanpa Tahun)

d. Salak, bunga mawar, dan putri malu

Tanaman salak, bunga mawar, durian, dan putri malu mempunyai duri. Duri ini untuk melindungi diri dari musuhnya. Duri tersebut dapat melukai hewan yang mencoba menggonggonya.

e. Pohon Kurma

Pohon kurma banyak hidup di daerah yang panas. Untuk bertahan hidup, pohon kurma harus dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Cara kurma beradaptasi adalah memiliki akar tunggang yang panjang. Adapun akar yang panjang dapat menembus hingga ke dalam tanah untuk menyerap air.

f. Kangkung air

Kangkung air termasuk tumbuhan hidrofita. Tumbuhan kangkung ini mempunyai batang yang berisikan udara, sehingga kangkung bisa mengapung di atas air dan tumbuhan kangkung dapat menjalar.

g. Kedondong

Pohon kedondong menyesuaikan diri atau beradaptasi terhadap lingkungannya dengan cara meranggas. Meranggas, yaitu penyesuaian diri tumbuhan pada saat kekurangan air atau saat musim kemarau dengan cara menggugurkan daunnya.

2. Fungsi adaptasi tumbuhan berdasarkan berdasarkan habitatnya.

Berdasarkan habitatnya, tumbuhan dibagi menjadi tiga, yaitu hidrofita, higrofita, dan xerofita.

a. Hidrofita merupakan tumbuhan yang sebagian tubuhnya ada di permukaan air dan akarnya berada di air. Memiliki rongga udara dalam batang atau tangkai daun. Daunnya muncul ke permukaan air. Contoh tanaman yang tergolong

hidrofit anatar lain eceng gondok, kangkung air, dan teratai.
(Prakoso, Tanpa Tahun)

- b. Higrofit merupakan tumbuhan yang hidup di daerah lembab. Tubuhnya terdiri atas bagian- bagian akar, batang, dan daun. Batangnya pada umum tidak tampak karena terdapat di dalam tanah. Daunnya yang muda umumnya melingkar atau menggulung . Contohnya tanaman yang tergolong higrofit adalah pakis.
- c. Xerofit merupakan tumbuhan yang hidup di daerah kering. Tumbuhan ini memiliki daun tebal, sempit, kadang-kadang berubah bentuk menjadi duri, sisik, atau bahkan tidak memiliki daun. Batangnya tebal dan mempunyai jaringan untuk menyimpan air. Akarnya panjang. Contoh tanaman yang tergolong xerofit, yaitu lidah buaya, dan kaktus.
(Prakoso, Tanpa Tahun)

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam melaksanakan penyelidikan ilmiah. Proses ilmiah yang dimaksud misalnya melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis yang bersifat rasional. (Sulistyanto, 2008)

IPA sebagai produk atau isi mencakup fakta, konsep, prinsip, hukum- hukum, dan teori IPA. Jadi pada hakikatnya IPA terdiri dari tiga komponen, yaitu sikap ilmiah, proses ilmiah, dan produk ilmiah. Hal ini berarti bahwa IPA tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dihafal, IPA juga merupakan kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala- gejala alam yang belum dapat direnungkan. (Sulistyanto, 2008)

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Muslichah (2006: 23) tujuan pembelajaran IPA di SD/ MI adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan objektif. (Sulistyanto, 2008)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

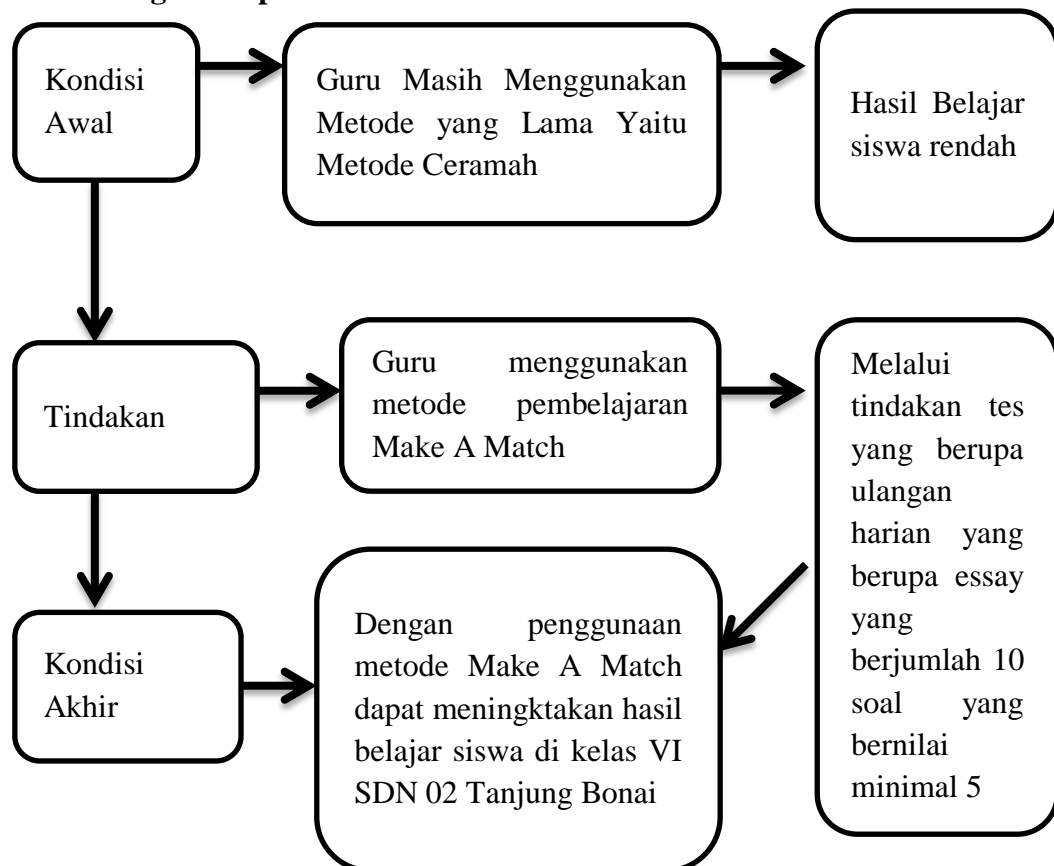
Penelitian Kuantitatif tentang pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dilakukan bukanlah penelitian yang pertama kalinya, namun terdapat penelitian terlebih dahulu yang dilakukan yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS merupakan skripsi yang ditulis oleh Dhestha Hazilla Aliputri pada tahun 2018, yang mana beliau meneliti hasil belajar IPS. Persamaannya membahas tentang penerapan metode *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya penelitian kualitatif yang dibahas kali ini membahas tentang Penerapan Cooperative Learning Model *Make A Match* Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN 188 Pekanbaru merupakan skripsi yang ditulis oleh Iggo Mayyudin Nugroho pada 2019, yang mana beliau meneliti hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Persamaannya membahas tentang meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Sedangkan perbedaannya penelitian kualitatif yang dibahas kali ini membahas tentang Penerapan Cooperative Learning Model *Make A Match* Pada

Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya merupakan skripsi yang ditulis oleh Rina Suryati Nurhidayah, Dadang Kurnia, dan Ali Sudin yang mana beliau meneliti hasil belajar. Persamaannya membahas meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Sedangkan perbedaannya perbedaannya penelitian kualitatif yang dibahas kali ini membahas tentang Penerapan Cooperative Learning Model *Make A Match* Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. (Sugiyono, 2018).

Hipotesis dibedakan menjadi 2 antara lain adalah hipotesis nol, dan hipotesis alternative. Hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel). Sedangkan hipotesis alternatif adalah pernyataan yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik (Sugiyono, 2018).

H₀ : Hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* model *Make A Match* tidak lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi adaptasi tumbuhan kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai.

H_i : Hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* model *Make A Match* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi adaptasi tumbuhan kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan oleh peneliti merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif, yang mana metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2018).

Metode Eksperimen yang digunakan oleh penulis adalah *True Experimental Design* (Eksperimen yang betul- betul) karena didalam desain ini, peneliti mampu mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (Kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *True Experimental Design* adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok control diambil *secara random* dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya *kelompok control dan sampel dipilih secara random*.

Pretest- Posttest Control Group Design

R O₁ X O₂

R O₃ X O₄

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (O₂ - O₁) - (O₄ - O₃). (Sugiyono, 2018)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Tanjung Bonai yang beralamat di Korong Nan Ampek, Nagari Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara. Pemilihan sekolah ini bertujuan Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran Make A Match''. Penelitian ini dimulai dari bulan September 2020 sampai bulan Juli 2021 yang dilakukan dengan observasi, wawancara serta dokumentasi. Setelah itu peneliti melakukan penelitian kelapangan atau tempat penelitian yaitu di SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara kabupaten Tanah Datar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018)

Jadi Populasi adalah keseluruhan yang menjadi objek sebuah penelitian yang terdiri dari manusia, hewan, dan lain sebagainya

Tabel. 3.1 Jumlah Siswa Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar Tahun Ajaran 2020/ 2021

Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	
		LK	PR
VI	27	15	12

(Sumber Wali Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. (Sugiyono, 2018).

Pengambilan sampel dilakukan secara acak (*Random*). Dalam penelitian ini untuk pengambilan sampelnya dilakukan dengan cara *Simple Random Sampling*. Agar sampel yang diambil representative artinya benar- benar mencerminkan populasi.

Jadi sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili sebuah penelitian.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan selama penelitian adalah instrument tes hasil belajar

1. Tes hasil belajar / Ulangan Harian

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode Make A Match pada mata pelajaran IPA pada materi Adaptasi Tumbuhan di kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara sebagai bentuk evaluasi.

Seorang pengajar atau pendidik untuk memperoleh informasi tentang keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi yang diberikan pengajar yaitu, dengan tes hasil belajar atau ulangan harian. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa, tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan- aturan yang sudah ditentukan. Untuk mengukur hasil belajar siswa sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari siswa dengan standar hasil belajar (Sulistyanto, 2008) yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Tabel 3.2. Bentuk Soal atau Gambaran Mengenai Tes Hasil Belajar / Ulangan Harian

Bentuk Soal	Jumlah	Skor
Essay	10	Essay 10 soal, setiap soal memiliki skor 5, jadi maksimal skor adalah 7

2. Analisis Tes Hasil Belajar / Ulangan Harian

Analisis tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Analisis tersebut diperoleh dari tes hasil belajar pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Analisis tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis data kuantitatif dengan menentukan rata-rata kelas. Rata-rata kelas diperoleh dari penjumlahan nilai total yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Pemberian skor tes berdasarkan jumlah jawaban benar dikalikan 5 agar mencapai nilai maksimal 100. Selain itu, untuk mengetahui persentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM dengan cara membagi jumlah siswa yang mencapai KKM dengan jumlah semua siswa kemudian dikalikan 80%.

Rumusnya adalah sebagai berikut:

persentase jumlah

peserta didik yang = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 80\% = S$

Mencapai KKM

Jumlah skor maksimal

Untuk menghitung hasil belajar peserta didik digunakan rumus

$$S = X + Y$$

Keterangan

S = Nilai siswa

X = Nilai Pengamatan

Y = Nilai Hasil Tes

Menghitung rata - rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan

- X = nilai rata - rata
 Σx = jumlah semua nilai peserta didik
 Σn = jumlah semua siswa

Penghitungan presentase dengan menggunakan rumus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3. 3 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata pelajaran IPA
 Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai**

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 76	Tuntas
≤ 75	Tidak tuntas

(Sumber Wali Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai)

Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan KKM seluruh siswa digunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan KKM} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

3. Validasi Butir Soal Tes

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi isi, yaitu cara membuat butir soal yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Sebuah tes dikatakan memiliki validasi isi apabila dapat mengukur tujuan khusus yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diajarkan tertera pada kurikulum.

Validasi butir soal bisa dilakukan dengan rumus *korelasi product moment*

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma - (\Sigma X)^2\} \{(\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan y, dua variabel yang dikorelasikan

x : skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

y : skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

N : banyaknya responden

ΣX : jumlah skor dalam distribusi X

ΣY : jumlah skor dalam distribusi Y

ΣX^2 : Jumlah kuadrat skor dalam distribusi X

ΣY^2 : jumlah kuadrat skor dalam distribusi Y

Berdasarkan rumus diatas kriteria yang digunakan adalah kriteria valid jika r hitung > r tabel, dan kriteria tidak valid jika r hitung < r tabel.

Dari hasil perhitungan maka didapatkan hasil bahwa ada 7 soal Essay yang valid dan 3 soal essay yang tidak valid. (Lampiran X Halaman 91)

4. Reliabilitas Tes

Sudah diterangkan dalam persyaratan tes, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian realibilitas tes, berhubungan

denga masalah ketetapan hasil tes atau seandainya hasilnya berubah- ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti.

Menentukan reliabilitas untuk soal dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung korelasi *Product Moment*

$$r_{11/2} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{ \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \}}}$$

- b. Menghitung reabilitas seluruh tes dengan cara :

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2}}{1 + r_{1/2}}$$

Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Reliabilitas

No	Nilai r_{11}	Kriteria	Klasifikasi
1.	$0,80_{=r_{11}} < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi	Reliabel
2.	$0,60_{=r_{11}} < 0,80$	Reliabilitas tinggi	Reliabel
3.	$0,40_{=r_{11}} < 0,60$	Reliabilitas sedang	Reliabel
4.	$0,20_{=r_{11}} < 0,40$	Reliabilitas rendah	Tidak Reliabel
5.	$0,00_{=r_{11}} < 0,20$	Reliabilitas sangat rendah	Tidak Realiabel

Berdasarkan tabel diatas kriteria yang digunakan adalah kriteria reabilitas sedang $0,40_{=r_{11}} < 0,60$ sampai dengan kriteria sangat tinggi $0,80_{=r_{11}} < 1,00$. Apabila kriteria yang diperoleh tidak memenuhi maka tingkat reabilitas soal dikatakan tidak reliabel.

Nilai r yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa soal tes reliabel. Maka kesimpulan karena nilai $0,60_{=r_{11}} < 0,80$ memiliki klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya $r_{11} = 0,273504$ maka diklasifikasikan Rendah. (Lampiran XI Halaman 90)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Cronbach (1960) mengemukakan tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengobservasikan tingkah laku seseorang yang dideskripsikan dengan menggunakan skala berupa angka atau sistem dengan kategori tertentu. Brown F.G (1970) mengemukakan tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengobservasi tingkah laku suatu sampel atau individu.

Tes yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tes yang berupa ulangan harian yang terdiri 10 soal yang jenis soalnya berupa Essay, yang mana setiap soal tersebut memiliki skor 5, jadi maksimal skornya adalah 7.

Johnson & Nelson (1974) menyatakan tes adalah bentuk pertanyaan atau pengukuran yang digunakan untuk menilai pengetahuan dan kemampuan usaha fisik. Kirkendall (1980) mengemukakan tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang individu atau objek. (Winarno, 2013)

Jadi Tes adalah instrumen atau alat- alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa pengetahuan atau keterampilan seseorang. Tesnya dapat berupa tes lisan, tes tulis dan tes keterampilan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat beberapa macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian. Yaitu *statistic deskriptif*, dan *statistic inferensial* . (Sugiyono, 2018)

Ditinjau dari segi terminologi, dewasa ini (apabila kita membaca atau mendengar) istilah “ statistik “, maka dalam istilah “ statistik “ itu dapat terkandung berbagai macam pengertian. Istilah statistik terkadang diberi pengertian sebagai “ data statistik “ yaitu kumpulan bahan keterangan yang berupa angka atau bilangan, atau dengan istilah lain, “ statistik “ adalah “ deretan atau kumpulan angka yang menunjukkan keterangan mengenai cabang kegiatan hidup tertentu”. (Sudijono, 2005)

1. Statistik Deskriptif

Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada populasi (tanpa diambil sampelnya) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya. Tetapi bila penelitian dilakukan pada sampel, maka analisisnya dapat menggunakan statistik deskriptif maupun inferensial.

Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Tetapi bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik analisis yang digunakan adalah statistik inferensial. Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata- rata data sampel atau populasi. (Sugiyono, 2018)

Statistik Deskriptif adalah statistik yang tingkat pekerjaannya mencakup cara- cara menghimpun, menyusun atau mengatur, mengolah, menyajikan, dan menganalisis data angka, agar memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai satu gejala, peristiwa, atau keadaan. (Sudijono, 2005)

Teknik Analisis data ini adalah menggunakan analisis statistic deskriptif, yaitu dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, mengolah data menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau suatu keadaan. (Setyaningsih, 2016) Sudjono (2004) setelah data aktivitas guru dan siswa terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{E}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah frekuensi (banyaknya individu)

P : Angka persentase

Tabel 3.5 Aktivitas Guru dan Siswa

Keterangan	Interval
Baik	76 % - 100 %
Cukup	56 %- 75 %
Kurang	40 %- 55 %
Tidak Baik	≤ 40 %

Jadi Statistik deskriptif adalah menggambarkan data yang terkumpul oleh peneliti yang tidak bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1. Statistik Inferensial

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. (Sugiyono, 2018)

Statistik inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah. (Sudijono, 2005)

Bagian dari statistik inferensial adalah sebagai berikut :

a. Statistik Parametris

Digunakan untuk untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

b. Statistik Non Parametris

Tidak menguji parameter populasi, tetapi menguji distribusi

Dalam penggunaan statistik inferensial ini, peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata dari kelas.

Apakah kelas tersebut sebelum dan sesudah diberikan perlakuan memiliki perbedaan atau tidak. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut :

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penerapan *Cooperative Learning* model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penerapan *Cooperative Learning* model *Make A Match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan materi adaptasi tumbuhan.

Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis di atas, maka hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Penerapan *Cooperative Learning* Model *Make A Match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA adaptasi tumbuhan pada siswa kelas VI

H_1 : Penerapan *Cooperative Learning* model *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA adaptasi tumbuhan pada siswa kelas VI

μ_1 : Nilai rata – rata tes awal (sebelum diberikan perlakuan)

μ_2 : Nilai rata- rata tes awal (setelah diberikan perlakuan)

langkah- langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “ Md “ dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum d$: jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : subjek pada sampel

- b. Mencari harga Σx^2d dengan menggunakan rumus :

$$\Sigma x^2d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan :

Σx^2d : jumlah kuadrat deviasi

Σd : jumlah dari gain (posttest – pretest)

N : subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\Sigma x^2d}}{(N-1)}}$$

Keterangan :

Md mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 : kemampuan sebelum perlakuan (pretest)

X_2 : kemampuan setelah perlakuan (posttest)

d : deviasi masing- masing murid

Σx^2d : jumlah kuadrat deviasi

N : Murid pada sampel

- d. Menentukan harga tabel

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = n - 1$

- e. Membuat kesimpulan apakah terdapat pengaruh penerapan Cooperative Learning model Make A Match terhadap hasil belajar IPA dengan materi adaptasi tumbuhan kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara.

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dari hasil penelitian normal atau tidak. Suatu data yang normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukan *uji Parametric*. Sedangkan jika salah data atau kedua data tersebut tidak berdistribusi normal maka uji yang dilakukan adalah *uji Non- Parametrik*. Pada penelitian ini uji normalitas

yang digunakan adalah uji *Shapiro- Wilk*. Pengujian normalitas data dengan uji *Shapiro- Wilk* dapat dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel* dengan jumlah sampel tidak lebih dari 50 sampel.

Rumus Uji Shapiro Wilk :

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k ai(X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus dibawah *Coeffisient test Shapiro Wilk*

X_{n-i+1} = Angket ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (Xi - \overline{X})^2$$

Keterangan :

X_i = Angket ke I pada data

\overline{X} = Rata- rata data

$$G = b_n + C_n + \ln \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan :

G = identik dengan nilai Z distribusi normal

T_3 = berdasarkan rumus di atas b_n, c_n, d_n adalah konversi statistik Shapiro Wilk pendekatan distribusi normal.

Syarat- syarat Uji Shapiro Wilk :

- a. Data berskala Interval atau ratio (Kuantitatif)
- b. Data tunggal/ belum dikelompokkan pada tabel distribusi
- c. Data dari sampel random

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang penerapan cooperative learning model make a match pada tema 2 persatuan dalam perbedaan kelas VI SDN 02 tanjung bonai kecamatan lintau buo utara kabupaten tanah datar. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada kelas VI di SDN 02 Tanjung Bonai Kec. Lintau Buo Utara Kab. Tanah Datar, terlebih dahulu yang perlu dianalisis tentang pengaruh hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPA, sebelum menggunakan model pembelajaran *Make A Match*(Pretest) dan mengenai pengaruh hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPA, setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (posttest).Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka.

Penyajian yang bertujuan mengungkapkan kemampuan siswa tersebut, dapat diamati pada analisis observasi terhadap guru yang menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match* dan kegiatan siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match*. Yang mana siswa tersebut diberikan pretest dan poststest untuk mengetahui adanya pengaruh hasil siswa kelas VI pada pembelajaran IPA.

1. Deskripsi Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match*

Hasil observasi Guru dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match* dengan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Menggunakan
Cooperative Learning model *Make A Match*.**

No	Aspek Yang Diamati	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Membuka pelajaran				√	
	b. Memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa				√	
2.	Kegiatan Inti					
	a. Penyampaian materi pelajaran				√	
	a. Menggunakan media pembelajaran				√	
	b. Melakukan kegiatan Tanya jawab				√	
	c. Menyampaikan langkah-langkah <i>Make A Match</i>				√	
	d. Pembagian kelompok				√	
	e. Membimbing siswa dalam melakukan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i>				√	
	f. Menggunakan waktu secara efisien				√	
	g. Latihan / evaluasi				√	
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Melakukan kesimpulan materi pelajaran				√	
	b. Menutup pelajaran				√	
Jumlah skor						48
Persentase						0,48

(Sumber : Observasi Guru dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match* lampiran IV Halaman 79)

Tabel . 4.1 Menunjukkan Hasil Observasi Penelitian diatas terhadap subjek penelitian yaitu Guru kelas VI, didapatkan data hasil observasi aktifitas guru saat mengajar berdasarkan 3 aspek yang terdiri dari aspek pendahuluan, aspek kegiatan inti, dan yang terakhir adalah aspek kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru di dalam kelas tersebut. Adapun hasil dari pengamatan yang dilakukan adalah seluruh aspek yang ditanya memiliki nilai 4 jadi apabila di jumlahkan keseluruhan dari ketiga aspek yang ditanya adalah berjumlah 48, Presentase keseluruhan dari aspek yang ditanya adalah 0,48 %.

2. Deskripsi Observasi Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match*.

Hasil observasi siswa dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match* dengan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut :

Tabel 4.2 Lembar Observasi siswa dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative* model *Make A Match*.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Keseluruhan
		1	2	3	4	
1.	Mendengarkan penjelasan guru				4	24
2.	Aktif bertanya dan memberi tanggapan				4	
3.	Mengikuti pembelajaran make a match sesuai langkah-langkah yang sudah diberikan				4	
4.	Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model <i>make a match</i>				4	
5.	Keaktifan berdiskusi				4	
6.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				4	

(Sumber : Observasi Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match* Lampiran V Halaman 81)

Tabel 4.2 menunjukkan hasil observasi penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 27 orang, didapat hasil observasi yang mana siswa tersebut mengikuti proses belajar mengajar menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* berdasarkan 6 aspek yang diamati. Adapun hasil dari pengamatan yang mana setiap aspek pengamatan mendapatkan nilai 4 jadi jumlah keseluruhan dari 6 aspek itu adalah 24 poin.

3. Deskripsi Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

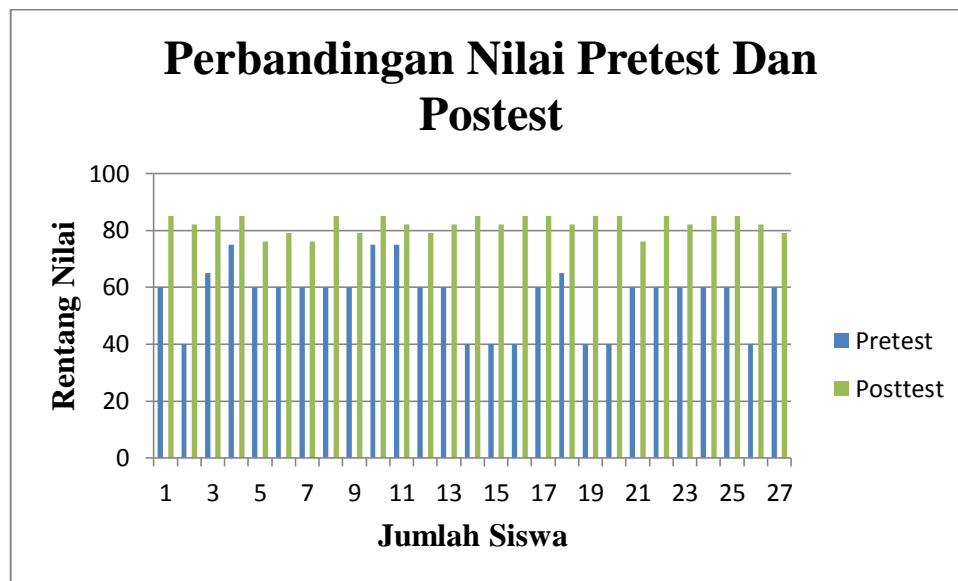
Berikut data dari nilai siswa pretest dan posttest menggunakan *Cooperative Learning Model Make A Match*. Dari data tersebut bisa dilihat banyak perubahan yang diterima oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran *Cooperative Learning* dan Model *Make A Match*, terutama dari segi nilai, yang mana sebelum siswa mengikuti *Cooperative Learning* model *Make A Match* tidak ada satupun siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPA disebabkan karena guru hanya terfokus terhadap metode ceramah yang membuat siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, dan setelah mengikuti pembelajaran dengan *Cooperative Learning Model Make A Match* siswa dikelas VI SDN 02 Tanjung Bonai memiliki kenaikan yang sangat drastis.

Tabel. 4.3 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest menggunakan *Cooperative Learning* model *Make A Match*

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	
		Pretest	Posttest
1	Alvin Talis	60	85
2	Asharindah jeani Viola	40	82
3	Ashari Mustika Zura	65	85
4	Chalil M. Arka	75	85
5	Dina Rahmadia	60	76
6	Fauzan Afdol Zikri	60	79

7	Hadisa Rahmatika	60	76
8	Hafizah Turrahma	60	85
9	Karissa Lailani Putri	60	79
10	Martin Alfajri	75	85
11	M. Danish Alwafiq	75	82
12	M. Fahri	60	79
13	M. Haikal Zeno	60	82
14	M. Nabil Irgani	40	85
15	Nabil Hafazhah	40	82
16	Putri Chori Chairani	40	85
17	Rafahul Khairi	60	85
18	Rahmad Faisal	65	82
19	Ramah Nisfhatin	40	85
20	Raysia Febriani	40	85
21	Shindy Okri Yuanza	60	76
22	Syakira Hilya Afifah	60	85
23	Tsakib Nawawaf	60	82
24	Vallonia Rhaisya	60	85
25	Wira Bakti Utama	60	85
26	Yoga Trio Pratama	40	82
27	Yovandri Dehastian	60	79
	Jumlah	1515	2223
	Rata- Rata	57	79
	Nilai Max	75	85
	Nilai Min	40	76

(Sumber : Perbandingan Nilai Siswa Pretest dan Posttest Lampiran VII



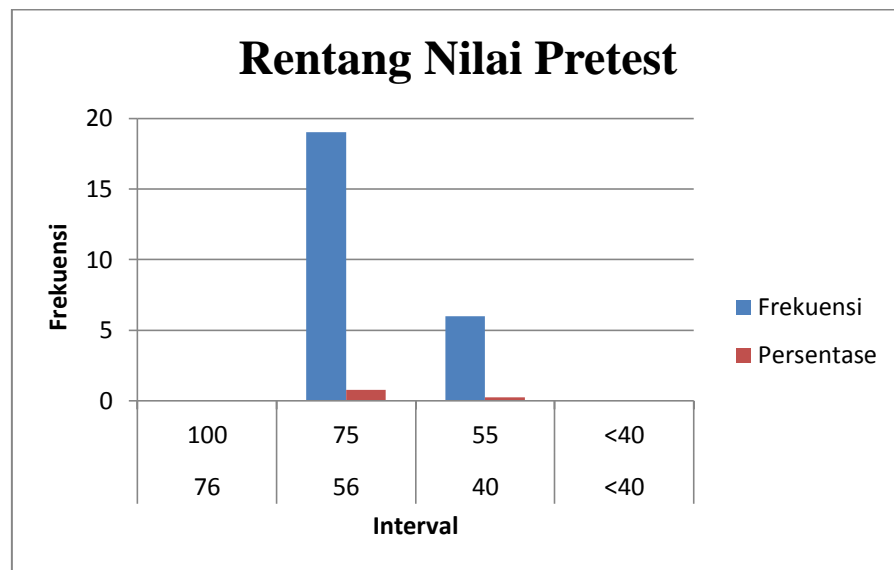
Grafik 4.4 Perbandingan Nilai Siswa Pretest dan Posttest Kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai

Tabel 4.5 Perolehan Nilai Rentang Pretest

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	76 % - 100 %	0	0 %
2.	56% - 75 %	19	76 %
3.	40 % - 55 %	6	24 %
4.	<40 %	0	0 %
	Jumlah	25	100 %

Dari tabel di atas dibuat penafsiran sebagai berikut :

1. Rentang nilai 76 – 100 tidak ada peserta yang mendapatkkn nilai tersebut sehingga persentase 0 %
2. Rentang nilai 56 – 75 didapat oleh 19 peserta didik sesuai dengan persentase 76 %
3. Rentang nilai 40 – 55 didapat oleh 6 peserta didik sesuai dengan persentase 24 %
4. Rentang nilai < 40 tidak ada peserta yang mendapatkan nilai tersebut dengan persentase 0 %



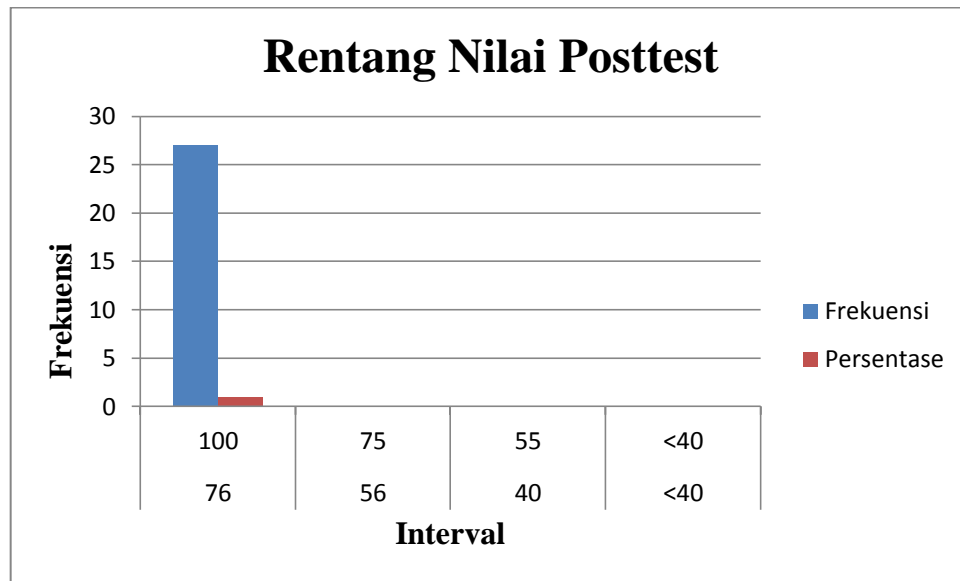
Grafik. 4.6 Rentang Nilai Pretest

Tabel 4.7 Perolehan Nilai Rentang Posttest

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	76 % - 100 %	27	100 %
2.	56% - 75 %	0	0 %
3.	40 % - 55 %	0	0 %
4.	<40 %	0	0 %
	Jumlah	27	100 %

Dari tabel di atas dapat dibuat penafsiran sebagai berikut :

1. Rentang nilai 76 – 100 didapat oleh 27 peserta didik yang mendapat nilai di interval sehingga persentase 100 %
2. Rentang nilai 56 – 75 tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai di interval tersebut sehingga persentase 0%
3. Rentang nilai 40 – 55 tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai di interval tersebut sehingga persentase 0 %
4. Rentang nilai < 40 tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai di interval tersebut sehingga persentase 0 %



Grafik. 4.8 Rentang Nilai Posttest

Tabel 4. 9 Perbandingan Rentang Nilai Pretest dan Posttest

No	Rentang Nilai	Frekuensi		Persentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	76 – 100	0	27	0 %	100 %
2.	56 – 75	19	0	76 %	0 %
3.	40 – 55	6	0	24 %	0 %
4.	< 40	0	0	0 %	0 %
	Jumlah	25	27	100%	100

B. Analisis data

Analisis data hasil belajar siswa bertujuan untuk menyimpulkan tentang data yang telah diperoleh dari tes hasil belajar secara statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas pada kedua sampel. Setelah sampel berdistribusi normal pada tahap akhir dilakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas sampel berdistribusikan normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan *Uji Shapiro Wilk*.

Dari uji Shapiro Wilk yang dilakukan dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan jumlah D yang didapatkan 258 sedangkan jumlah T3 yang didapatkan setelah dilakukan pengujian dengan *Shapiro Wilk* adalah 0,25.

Maka kesimpulan yang di dapatkan Jika $p > 5\%$ maka H_0 diterima ; H_a ditolak, karena nilai T3 hitung berada diatas p maka H_0 diterima : Data Berdistribusi Normal.

Tabel 4. 10 Nilai Uji Shapiro Wilk

n/ p	0,01	0,02	0,05	0,1	0,15	0,2
30	0,28	0,27	0,24	0,21	0,2	0,19

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	56,85185185	82,33333333
Variance	125,2849003	9,923076923
Observations	27	27
Pooled Variance	67,6039886	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	52	
t Stat	-11,38689716	
P(T<=t) one-tail	4,85437E-16	
t Critical one-tail	1,674689154	
P(T<=t) two-tail	9,70874E-16	
t Critical two-tail	2,006646805	

(Lampiran XI Halaman 92)

Berdasarkan tabel 4.11, H_0 ditolak karena Value lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa “ Penerapan *Cooperative Learning* model *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

C. Pembahasan

Dari data yang didapatkan selama penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kegiatan pretest dan posttest. Pada kegiatan Pretest rata- rata berada pada angka 57, sedangkan pada kegiatan Posttest rata- rata hasil belajar 79 hal ini disebabkan adanya

pengaruh perlakuan yang diberikan. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Model Make A Match berbantuan kartu pertanyaan serta kartu jawaban dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi adaptasi tumbuhan, lebih baiknya hasil belajar terlihat lebih tinggi dari pretest. Peserta didik pada kegiatan pretest tidak ada yang tuntas dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama yaitu ceramah, sehingga siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran atau persentasenya 0 %. Sedangkan nilai maksimum atau KKM mata pelajaran IPA adalah < 76 .

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai, disamping itu diukur dari segi prosesnya, dengan adanya hasil belajar melalui evaluasi yang diberikan kepada siswa, maka guru dapat menilai dan mengontrol sampai dimana kemampuan dan pemahaman siswa dari materi yang telah diajarkan (Sudjana, 2014, p. 22).

Berdasarkan paparan diatas, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh dimana “ Hasil belajar siswa dengan menggunakan *Cooperative Learning Model Make A Match* lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional “, dengan nilai rata-rata saat pretest 57 sedangkan pada saat posttest 79. Dan berdasarkan hasil hipotesis penelitian diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $9,708 > 4,854$ Ini menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari tabel perbandingan data nilai siswa pada kegiatan pretest dan posttest dapat dilihat bahwa teknik Make A Match dapat meningkatkan semangat keceriaan dan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat Tahun ajaran 2020/ 2021 juga sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iggo Mayyudin Nugroho (2019, p.162) bahwa pembelajaran *cooperative Learning model Make A Match*

yang mana siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak merasa jenuh. Prinsip dasar *Make A Match* adalah siswa menemukan atau mencocokkan pasangan saat mereka sedang mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana kelas yang menarik.

Adanya unsur permainan dalam model pembelajaran *Make A Match*, membuat siswa tidak bosan dan kaku dalam proses pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Unsur permainan yang ada dalam pembelajaran ini seperti mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipegang. Pada saat mencari pasangan kartu, siswa berjalan dan saling berinteraksi dengan teman sekelas untuk mendiskusikan kartu yang mereka pegang. Selain ada unsur permainan, diskusi yang dilakukan dengan cara bermain maka akan menambah pemahaman siswa terhadap materi, sehingga menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Menurut penelitian Berlin, Aini, & Nurhikmah (2017, p. 15) pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas Posttest dengan penerapan model pembelajaran Cooperative model *Make A Match* siswa sangat aktif dan bersemangat dalam materi sistem pencernaan manusia. Penerapan model pembelajaran Cooperative model *Make A Match* ini membuat siswa belajar sambil bermain, karena siswa diberikan kesempatan untuk berfikir dengan jawaban kartu yang dipegang, kemudian mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. Ketika siswa mencari pasangan jawaban kartu yang mereka pegang, siswa melatih diri untuk berfikir dan berinteraksi dengan teman-teman yang lain, siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena diberikan kesempatan untuk mencari pasangannya untuk mendiskusikan jawaban dari soal dan pertanyaan yang mereka dapatkan, sehingga melatih siswa untuk berfikir dan memahami materi yang diajarkan. Setelah mendapatkan jawaban yang dianggap pasangan yang benar, mereka mendapatkan kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Pembelajaran post test yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model

pembelajaran ini membuat siswa menjadi tidak kaku serta tidak canggung lagi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak kaku serta canggung dalam belajar karena model pembelajaran ini memiliki unsur permainan, yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, sehingga membuat siswa berani tampil untuk presentasi ke depan kelas. Sehingga hasil belajar peserta didik terjadi kenaikan angka yang sangat signifikan dari yang pretest tidak ada peserta didik yang tuntas pada mata pelajaran IPA mengalami kenaikan 79 pada posttest. Apabila dipersentasekan mengalami kenaikan dari 0 % pada pretest menjadi menjadi 100 % pada posttest. Untuk nilai maksimal juga mengalami kenaikan angka yang cukup signifikan yaitu pada pretest peserta didik hanya mampu mencapai angka 75 sedangkan pada posttest peserta didik sudah bisa meraih nilai 85.

Dengan adanya penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match*, materi yang disampaikan melalui permainan kartu pertanyaan serta kartu jawaban dan pengalaman siswa dapat diulang kembali dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match* dengan sarana yang menyenangkan. Pada saat pencarian pasangan kartu *Make A Match* juga diberikan penghargaan untuk pasangan 2 tercepat, yaitu dengan cara memberikan permen serta tepuk tangan dari teman-teman sekelas dan memberikan pujian. Hal ini dapat membuat siswa lebih memotivasi dan beminat untuk belajar.

Model pembelajaran *Cooperative Learning Model Make A Match* dapat membuat siswa saling bekerjasama dalam kelompoknya dan saling berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin tertinggi serta *reward*. Dengan adanya *reward* siswa semakin termotivasi, hal ini terlihat pada siswa yang dulunya pasif menjadi aktif. Dengan semakin aktifnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang meliputi aspek kognitif dan afektif. Faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa adalah penyampaiannya materi yang menggunakan model *Make A Match* yang berupa permainan yang menggunakan kartu

pertanyaan dan kartu jawaban sebagai alat bantu pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep materi adaptasi tumbuhan.

Rendahnya hasil belajar siswa pada kelas pretest disebabkan karena pada kelas tersebut tidak diberikan perlakuan, dimana hanya menggunakan metode yang lama seperti guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan, diskusi serta kelompok, Tanya jawab. Hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran hanya didominasi oleh siswa yang aktif saja. Pada kelas pretest proses pembelajaran lebih menunjukkan keaktifan guru dari pada siswa. Siswa hanya terlihat aktif pada saat menulis dan Tanya jawab. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dengan sesama kemudian mencatatnya dan menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa kurang berinisiatif untuk berbagi pendapat. Hal ini yang menyebabkan siswa yang tampak menonjol adalah siswa yang memiliki kemampuan yang lebih. Sehingga rasa untuk bersaing kurang ditunjukkan oleh siswa yang lain. Suasana pembelajaran yang ditimbulkan cenderung pasif, sehingga siswa mudah jenuh. Semangat belajar yang ditunjukkan kurang optimal. Selain itu kesempatan bagi siswa untuk dapat bersenang-senang dalam belajar juga sedikit. Hal ini tentu menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, minat dan pemahaman siswa pun kurang optimal.

Kemampuan siswa dalam memperoleh informasi pada pembelajaran pretest hanya terbatas dari penjelasan guru, karena kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran, siswa juga menyelesaikan tugas dari guru dengan kemampuan individu. Hal ini menyebabkan siswa yang belum memahami penjelasan yang diberikan guru tentu mengalami hambatan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa pun kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang dipelajari, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa “ Model dan media dapat

memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar “ (Kustandi & Sutjipto, 2013, p. 23).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan Metode Make A Match (Mencari Pasangan) dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap penelitian Kuantitatif Eksperimen dapat disimpulkan bahwa:

1. Terjadinya Peningkatan rata- rata hasil belajar peserta didik pada pretest berada pada angka 57 menjadi 79 pada posttest. Sedangkan persentase ketuntasan dari 0 % menjadi 100 % .
2. Penerapan Cooperative Learning Model Make A Match pada Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 02 Tanjung Bonai tahun ajaran 2020 / 2021.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif eksperimen yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran yang bermanfaat sebagai berikut :

1. Guru harus pintar dalam memilih metode pembelajaran agar tidak berjalan membosankan bagi peserta didik.
2. Sebaiknya peserta didik membiasakan mengulang kembali pelajaran dirumah.
3. Guru harus mampu menyusun LKS yang menarik sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakannya.
4. Laporan penelitian Kuantitatif Eksperimen ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangannya, untuk itu mohon masukan dan kritikan yang bersifat membangun demi sempurnanya laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adiatma, Arga, Nizar. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTsN Kediri 2. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Aliputri, Dhesta, Hazilla. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. PGSD Universitas Kristen Satya Wacana. Bora.
- Berlin, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi*, 3 (1), 13-17.
- Deswanto, Wendri. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match berbantuan Power Point pada siswa kelas VIII SMP 1 Sungai Tarab. *Skripsi*. Tadris Biologi Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. Batusangkar.
- Fathurrahman, M. (2017). *Model - model pembelajaran inovatif*. Depok: Ar Ruzz Media.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran manual dan digital*. (R. Sikumbang, Ed.) (2nd ed.).Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prakoso, B. F. (Tanpa Tahun). *Persatuan Dalam Perbedaan*. Ciputat: CV Graha Pustaka.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Riyanto, Y. (2012). *Paradigma baru pembelajaran sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Maisaroh dan Roestrieningsih (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada

- Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8(2) 162- 164.
- Muklis, Muhammad.(2012). Pembelajaran Tematik. *Jurnal Fenomena* IV (1) 66.
- Nugroho, Iggo Mayyudin. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa kelas III sdn 188 Pekanbaru. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Riau Riau.
- Nurhidayah, Rina Suryati. Kurnia, Dadang dan Sudin, Ali (2017). Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah* 2 (1) 2057- 2059.
- Setyaningsih. (2016). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 006 Tri Mulya Jaya Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* Vo.5 (3) 321-322.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*.(T.Surjaman, Ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatin, A. I. (2017). Penggunaan kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis- jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4 (2) 3-4.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto, H. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam. *Pusat perbukuan Depdiknas*, 7.

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud).(2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Ed 3. Cet 4. Jakarta: Balai Pustaka.

Winarno, M. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: IKIP Malang.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. Padang: Kencana.

