

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT ANTUSIASME
DAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
KELAS 1 MIN 4 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh

VIRONICHA ZAHROTUL AFIFAH

NIM. 203190188

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

ABSTRAK

Affah, Vironicha Zahrotul. 2023. *Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran Make a Match berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Kata kunci: Model pembelajaran *make a match*, tingkat antusiasme, keaktifan belajar.

Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa membutuhkan sebuah usaha, inovasi, serta kreativitas dari seorang guru. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah penting untuk diajarkan pada siswa mulai sejak pendidikan dasar, oleh sebab itu penentuan model dan media pembelajaran yang menarik antusiasme siswa sangatlah perlu agar tujuan pembelajaran tercapai. Antusiasme merupakan sebuah perasaan semangat dalam melakukan suatu tindakan. Model dan media yang dipilih seorang guru akan menentukan kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung, mempengaruhi keaktifan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajarann *make a match*. Model pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan siswa untuk saling bekerja sama dan melatih siswa berpikir kritis melalui sebuah permainan yang menyenangkan. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo; (2) keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo; dan (3) hubungan antara tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun penelitian ini dirancang menggunakan metode kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa. Pengambilan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif, statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis penelitian yang meliputi uji korelasi *product moment* dan uji regresi linier sederhana. Pengambilan sampel dilakukan secara acak atau disebut *Simple random sampling* yaitu cara pemilihan sampel dari populasi yang dilakukan dengan acak atau random dan tidak memperhatikan tingkatan pada populasi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (1) tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo masuk pada kategori baik dengan persentase 90% dan rentang nilai ($54 \leq Y \leq 67$); (2) keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo termasuk dalam kategori baik dengan persentase 75% dan rentang nilai ($30 \leq Y \leq 38$); (3) hasil uji hipotesis terbukti bahwa ada hubungan yang signifikan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa, bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,093 > 2,101$) dengan taraf signifikansi 0,006 atau kurang dari 0,05. Persentase hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo sebesar 34,7% sedangkan selebihnya 65,3% dipengaruhi oleh variabel lain yaitu media gambar dan minat belajar siswa.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Vironicha Zahrotul Afifah

NIM : 203190188

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 MIN 4 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

NIDN. 2002079101

Ponorogo, 03 April 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Negeri Ponorogo

Utun Rahmahani, M.Pd.

NIP. 198512032015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Vironicha Zahrotul Afifah
NIM : 203190188
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 MIN 4 Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Mei 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 30 Mei 2023

Ponorogo, 30 Mei 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



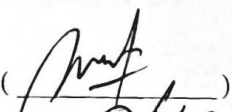

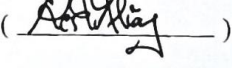
Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim penguji:

Ketua sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.

Penguji I : Syaiful Arif, M.Pd.

Penguji II : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

()
()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vironicha Zahrotul Afifah
NIM : 203190188
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas I MIN 4 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing, selanjutnya saya bersedia naskah skripsi tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **[etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id)**.

Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 14 Juni 2023



Vironicha Zahrotul Afifah

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vironicha Zahrotul Afifah

NIM : 203190188

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas I MIN 4 Ponorogo

dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 03 April 2023

Yang Membuat Pernyataan



Vironicha Zahrotul Afifah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoretis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	8
G. Sistematika Pembahasan	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	11
2. Media Gambar	20
3. Antusiasme	23
4. Keaktifan Belajar.....	25
5. Pendidikan Pancasila.....	30
a. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	30
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Pikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III.....	34

METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi	35
2. Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Angket	39
3. Dokumentasi	39
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	40
1. Uji Validitas Instrumen	40
2. Uji Validator	42
3. Uji Reliabilitas Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data	43
1. Statistik Deskriptif	43
2. Statistik Inferensial	44
3. Uji Hipotesis Penelitian	46
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Statistik	48
B. Inferensial Statistik	55
C. Pembahasan	60
BAB V	64
SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Keaktifan Belajar.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran Make a Match	39
Tabel 3.4 Uji Validitas Instrumen	40
Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen Tingkat Antusiasme Siswa terhadap.....	41
Tabel 3.6 Uji Validitas Instrumen Keaktifan Belajar sebelum Penelitian.....	41
Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen Keaktifan Belajar setelah Penelitian.....	42
Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen	43
Tabel 3.9 Rumus Pengkategorian.....	44
Tabel 3.10 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa bukan hal yang mudah, akan tetapi membutuhkan sebuah usaha, inovasi, serta kreativitas dari seorang guru. Guru harus mempersiapkan segala sesuatunya sebelum mengajar di kelas, mulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang tepat untuk suatu kompetensi tertentu sangatlah penting dan harus disesuaikan dengan kondisi siswa, kemampuan pendidik dan sarana serta prasarana yang tersedia di sekolah. Model dan media yang dipilih oleh seorang guru akan menentukan kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan dapat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹ Keberhasilan dalam pembelajaran akan tercapai dengan adanya model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami serta mengerti dengan baik materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 4 Ponorogo, guru terlihat lebih aktif dibandingkan siswa sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang lebih banyak kegiatan memperhatikan serta mendengarkan, menjadi mudah bosan dan kurang fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru. Guru jarang menerapkan variasi model selain ceramah, tidak berbantuan media yang menarik siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu pemicu sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih senang membicarakan topik di luar

¹ Famahato Lase, *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*, 1st ed. (Makassar: PT. Nas Media Indonesia, 2022), 19-18.

pembelajaran apalagi masih kelas tingkat rendah.² Guru harus mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya. Proses pembelajaran yang baik yaitu dapat mengaktifkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari di dalam kelas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan serta media yang menarik perhatian siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan mengakibatkan guru yang lebih banyak peran atau lebih aktif daripada siswanya. Menurut hasil penelitian Putri, penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.³ Sejalan dengan hasil penelitian Taufik, model pembelajaran dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa sehingga menambah keaktifan belajar siswa di dalam kelas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.⁴ Selain itu Hartati berpendapat, dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa karena pada model pembelajaran ini mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi serta kemampuan berpikir cepat melalui sebuah permainan yang menyenangkan sehingga meningkatkan keaktifan belajar siswa.⁵ Diperkuat dengan pendapat Suhono, model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang

² Observasi pada saat pelaksanaan Magang 2 MIN 4 Ponorogo pada tanggal 29 Agustus-29 September 2022.

³ Dhara Atika Putri, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model *Make a Match* di Sekolah Dasar," *Basicedu*, 4 (2020): 610–16.

⁴ Wirda Taufik et al., "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik," *Biodik*, 7 (2021): 29–38, <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14473>.

⁵ Sri Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*, ed. Styasih Harini, 1st ed. (Solo: UNISRI Press, 2021), 12-13.

lain.⁶ Berdasarkan pendapat Hartati dan Suhono serta hasil penelitian di lapangan membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah penerapan belajar sambil bermain, serta dalam kegiatan pembelajaran tersebut siswa dilatih untuk memecahkan sebuah masalah yang sifatnya konkret. Maka dari itu, model pembelajaran *make a match* sesuai dengan karakter siswa kelas 1 yang masih bersifat operasional konkret. Siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD) memasuki masa anak-anak, pada tahap ini anak telah memiliki kemerdekaan sendiri dan mereka sudah memiliki banyak keterampilan fisik, kemampuan berbicara dan memiliki kemampuan berpikir. Piaget menyatakan, perkembangan kognitif anak SD masuk pada tahap operasional konkret, usia anak tersebut mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkret.⁷ Berdasarkan hasil observasi awal, keaktifan belajar siswa kelas 1 tergolong rendah karena siswa kurang percaya diri dalam berpendapat, siswa kurang aktif selama proses belajar mengajar, dan siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru.⁸

Tidak hanya model pembelajaran, akan tetapi dalam proses belajar mengajar seorang guru juga harus mempersiapkan sebuah media untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan sebuah kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari materi pelajaran yang diberikan guru kepada siswa.⁹ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru perlu memahami penggunaan media pembelajaran dengan cara

⁶ Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*, ed. Styasih Harini, 1st ed. (Surakarta: UNISRI Press, 2022), 7-10.

⁷ Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*.

⁸ Observasi pada saat Magang 2 MIN 4 Ponorogo pada tanggal 23 Agustus-23 September 2022.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, 5th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

menyesuaikan materi yang akan diajarkan.¹⁰ Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu media gambar.

Pembelajaran menggunakan media gambar memiliki manfaat yang sangat besar pada siswa SD, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya serta dapat menelaah setiap objek pembelajaran yang diberikan. Hal ini di karenakan dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar. Simarmata menjelaskan, media gambar bersifat konkret, dapat mengatasi ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan pengamatan.¹¹ Media gambar merupakan perantara yang memudahkan seorang guru untuk menyampaikan pesan-pesan saat proses pembelajaran. Media gambar juga membantu seorang guru untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi konkret.¹² Media gambar bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memperjelas materi pembelajaran, dan mengilustrasikan informasi serta fakta. Matondang berpendapat, media gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.¹³ Merujuk dari pendapat Simarmata dan Matondang, media gambar sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas 1 yang mana mereka lebih mudah jika melihat apa yang dipelajari secara konkret yaitu dengan menunjukkan sebuah gambar, tidak hanya di angan-angan saja atau abstrak akan tetapi bisa dilihat secara langsung dengan indera penglihatan. Media pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Mata pelajaran dalam penelitian ini yaitu Pendidikan Pancasila.

¹⁰ Saima Putri Matondang, "Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 200303 Bargottopong Kota Padangsidempuan," *Prosiding Webinar Nasional Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan*, (2021), 234.

¹¹ Janner Simarmata, *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 90-91.

¹² Matondang, "Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 200303 Bargottopong Kota Padangsidempuan."

¹³ Rahmawati Matondang, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*, ed. Nashran Azizan, 1st ed. (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 2-5.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari SD hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila termasuk dalam kurikulum merdeka yang bertujuan untuk mewujudkan profil para pelajar di Indonesia. Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Jamaludin menyatakan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD bertujuan untuk menumbuhkan sikap berpikir kritis, rasionalis, dan kreatif dalam memandang isu kenegaraan, memiliki pemikiran positif dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bertanggung jawab dan dapat berpikir cerdas, serta ikut berpartisipasi dengan negara lain untuk menjaga kerukunan.¹⁴ Winarno berpendapat, mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa mulai sejak pendidikan dasar, oleh sebab itu penentuan model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang menarik minat siswa sangatlah perlu dan harus dilakukan oleh seorang guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.¹⁵

Penentuan model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran dapat merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented ke student oriented*.¹⁶ Model pembelajaran yang digunakan peneliti bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Selain model pembelajaran seorang guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan.

¹⁴ Jamaludin, "Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Kegiatan Kampus Mengajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (2022): 698–709.

¹⁵ Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila*, ed. Restu Damayanti, 1st ed. (Jakarta: Bumi Askara, 2016), 3-14.

¹⁶ Nina Rohani, "Tentang Teks Prosedur melalui Penerapan Model," *Journal of Social Studies, Arts and Humanities*, 1 (2021): 29–34.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis perlu untuk mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 MIN 4 Ponorogo. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Tingkat Antusiasme dan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila karena model pembelajaran kurang menjalin hubungan antara guru dan siswa.
2. Kurangnya variasi mengajar guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga siswa mudah merasa bosan.
3. Siswa kurang fokus saat penyampaian materi Pendidikan Pancasila karena kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini fokus dan terarah.

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar. Model pembelajaran *make a match* di dalamnya siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang berisi soal atau jawaban yang cocok.
2. Aspek yang akan diukur yaitu keaktifan belajar siswa kelas I MIN 4 Ponorogo.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Materi yang diajarkan yaitu tentang Sikap Peduli dan Toleransi terhadap Lingkungan Tetangga Rumah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 MIN 4 Ponorogo?
2. Bagaimana keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 MIN 4 Ponorogo?
3. Adakah hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh bukti empiris tentang:

1. Mendeskripsikan tingkat antusiasme siswa kelas 1 terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 4 Ponorogo.
2. Mendeskripsikan keaktifan siswa kelas 1 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 4 Ponorogo.
3. Mendeskripsikan hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil Penelitian ini secara teori dapat meningkatkan wawasan pengetahuan terhadap penerapan model pembelajaran tipe *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Secara umum, hasil penelitian ini merupakan bukti nyata pengimplementasian dari sebuah kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peneliti pendidikan khususnya tingkat Sekolah Dasar serta sebagai bahan referensi untuk dikaji lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan sekolah dalam menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta proses belajar mengajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Bagi guru sekolah dasar, hasil penelitian ini dapat secara praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai saran kurikulum serta hakikat pembelajaran Pendidikan Pancasila itu sendiri.

c. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam praktik mengajar (Magang I dan Magang II) maupun ketika mereka sudah mengajar di sekolah.

d. Bagi Siswa

Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik bidang studi Pendidikan Pancasila dan melatih siswa untuk saling bekerja sama, mengungkapkan pendapat serta menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Bab pertama merupakan pendahuluan, meliputi latar belakang masalah yang berisi mengapa penting untuk meneliti variabel dependen yang menjadi fokus permasalahan, menyampaikan kondisi ideal dari variabel dependen dengan keadaan yang ada di lapangan yang merujuk pada masalah di lokasi penelitian, identifikasi masalah yang merupakan proses dan hasil pengenalan masalah, pembatasan masalah merupakan bagian yang menjelaskan bahwa peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga, waktu, dan lainnya, rumusan masalah merupakan sebuah upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya, tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang hendak dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian berisi manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, dan sistematika pembahasan merupakan alur bahasan penyusunan penelitian.

Bab kedua merupakan kajian pustaka, meliputi kajian teori yang relevan sebagai dasar untuk memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan serta sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan yang memuat gambaran tentang penggunaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, kerangka pikir merupakan hubungan antar variabel independen dan dependen, hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian.

Bab ketiga merupakan metode penelitian, paparan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, serta variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

Bab keempat merupakan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi deskripsi data yang memuat penjelasan data penelitian dalam bentuk angka-angka statistik, grafik atau

tabel, statistik inferensial yang terdiri dari uji asumsi dan uji hipotesis serta interpretasi dan pembahasan atas temuan-temuan yang dikemukakan dalam kegiatan penelitian.

Bab kelima merupakan simpulan penelitian yang bersifat konseptual dan harus terkait langsung dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian dan saran yang diajukan hendaknya bersumber pada temuan penelitian, pembahasan, dan simpulan hasil penelitian serta tidak keluar dari batas-batas lingkup dan implikasi penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Definisi Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen dan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen tersebut harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih dan menentukan metode, media, dan strategi serta pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara siswa dan guru, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu: interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar sesama siswa atau antar teman sejawat, interaksi siswa dengan narasumber, interaksi siswa bersama guru dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan dan interaksi siswa bersama guru dengan lingkungan sosial dan alam.¹⁷

Joyce, Weil, dan Calhoun menjelaskan, model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran serta termasuk perilaku guru dalam pembelajaran. Udin menjelaskan, model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Trianto menjelaskan, model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman

¹⁷ A. Shilphy Octavia, *Model-model Pembelajaran*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 89-90.

dalam merencanakan pembelajaran di kelas.¹⁸ Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran sangat efektif sebagai upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa diuntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok.¹⁹

b. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi pengajar maupun para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Suprijono berpendapat, melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, keterampilan, ide, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Fungsi model pembelajaran secara khusus yaitu:

- 1) Pedoman. Maksudnya model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh guru.
- 2) Menetapkan bahan-bahan mengajar. Maksudnya model pembelajaran menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang berbeda

¹⁸ Octavia.

¹⁹ Octavia.

yang akan digunakan guru dalam membantu mencapai perubahan yang baik dari kepribadian siswa.

- 3) Membantu memperbaiki dalam mengajar. Maksudnya model pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran menurut Sutarto dan Indrawati yaitu:

- 1) Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku siswa yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran yang digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa.
- 2) Membantu dan membimbing guru untuk memilih strategi, teknik, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran pada dasarnya memuat strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru telah memilih model pembelajaran tertentu, maka guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan belajar seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang telah dipilih.
- 4) Membantu guru dalam memilih materi pembelajaran yang tepat, penyusunan RPP, dan silabus. Memahami model pembelajaran yang baik, akan membantu guru dalam menganalisis dan menetapkan materi yang dipikirkan dan sesuai untuk siswa.

5) Membantu membangun hubungan belajar dan mengajar secara empiris.

Ketika guru menerapkan model pembelajaran tertentu, guru akan mengamati aktivitas belajar dan mengajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran tertentu guru dapat terpandu atau terarah untuk membangun hubungan antara kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran yaitu sebagai pedoman yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar serta agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.²⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pedoman yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran bisa terpenuhi dengan baik dan tercapai dengan baik.

c. Definisi Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajarkan materi tertentu.²¹ Model ini dikembangkan oleh Curran. Rusman menyatakan, salah satu keunggulan model ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar

²⁰ Daniati Fatimah, *Model-model Pembelajaran*, ed. Wiwit Lansantika, 1st ed. (Sumatra Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022), 16-17.

²¹ Sri Suwarni, *Senangnya Belajar Membaca Lancar dengan Model Pembelajaran Make a Match berbantu Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD*, ed. Styasih Harini, 1st ed. (Surakarta: UNISRI Press, 2021), 39-42.

mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Lie menjelaskan, model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan sebuah teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Zainal menjelaskan, model pembelajaran *make a match* di dalamnya siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu dan model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan dari soal atau jawaban yang sesuai, setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban).²² Kartu yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk persegi panjang, kartu soal berwarna biru dan kartu jawaban berwarna kuning.

Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, menumbuhkan sikap saling menghormati, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa agar aktif dalam pembelajaran, keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, lingkungan dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, siswa diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat.²³ Berdasarkan pendapat Hartati, dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa karena pada model pembelajaran ini mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi serta kemampuan berpikir cepat melalui sebuah permainan yang menyenangkan sehingga

P O N O R O G O

²² Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*.

²³ Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (2018): 70–77, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.

meningkatkan keaktifan belajar siswa.²⁴ Diperkuat dengan pendapat Taufik, model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam belajar kelompok dan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompoknya, sehingga semua anggota kelompok dapat aktif serta menguasai materi yang dipelajari dengan baik.²⁵ Ibrahim berpendapat, prinsip-prinsip model pembelajaran *make a match* yaitu anak belajar melalui panca indra, anak belajar melalui bergerak, anak belajar melalui bahasa, dan anak belajar melalui bergerak.²⁶ Berdasarkan paparan teori di atas dapat disimpulkan, dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

d. Sintaks Model Pembelajaran *Make a Match*

Sintaks model pembelajaran *make a match* menurut Suhono yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas pada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk 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 menyampaikan batasan waktu yang diberikan untuk mencocokkan kartu.

²⁴ Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*.

²⁵ Taufik et al., "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik."

²⁶ Asori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*, 1st ed. (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018), 11-13.

- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika siswa sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa untuk lapor kepada guru, maka siswa akan diberikan poin.
- 6) Siswa harus diberitahu saat waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya akan diberikan sanksi.
- 7) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangannya.²⁷

Sintaks model pembelajaran *make a match* menurut Lorna Curran yaitu:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang akan dipelajari.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 3) Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) Setiap siswa yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka akan diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat menemukan pasangan kartu miliknya dengan milik temannya yang cocok akan mendapatkan hukuman yang sudah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

²⁷ Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*.

8) Siswa juga dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.

9) Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.²⁸

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match*

Beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* menurut Johannes, kelebihan model pembelajaran *make a match* sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya: melalui model pembelajaran *make a match* siswa tidak terlalu menggantungkan diri pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *make a match* yaitu: diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.²⁹ Sedangkan Rohani menyatakan, kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut: mampu menciptakan suasana aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh peserta didik.³⁰

²⁸ Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*.

²⁹ Johannes, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya di Kelas V SD Negeri 060952 Medan Labuhan T.P. 2019/2020," *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 3 (2021): 50–61, <https://doi.org/10.51178/jetl.v3i1.123>.

³⁰ Rohani, "tentang Teks Prosedur melalui Penerapan Model."

Kelebihan model pembelajaran *make a match*

- 1) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan siswa.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 4) Suasana kegembiraan dan keaktifan siswa akan tumbuh pada saat proses belajar mengajar.
- 5) Munculnya dinamika gotong royong yang merata pada seluruh siswa.
- 6) Kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis.

Kelemahan model pembelajaran *make a match*

- 1) Memerlukan bimbingan dari guru untuk melaksanakan kegiatan tersebut.
- 2) Guru perlu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
- 3) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain dalam proses pembelajaran.
- 4) Kelas yang siswanya banyak jika kurang bijaksana maka akan menimbulkan keributan.
- 5) Guru dalam mengembangkan dan melaksanakan model pembelajaran *make a match*, selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam berbagai kesempatan agar tidak terjadi keributan di dalam kelas.
- 6) Memotivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan dalam proses belajar mengajar.³¹

³¹ Andi Kaharuddin, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*, 1st ed. (Sulawesi Selatan: Pustaka Almaida, 2020), 55-57.

2. Media Gambar

a. Definisi Media Gambar

Kaharuddin menjelaskan, media gambar adalah media yang mengkombinasikan pengungkapan kata-kata melalui gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang mengkombinasikan suatu pengungkapan kata melalui gambar. Media gambar merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas pesan yang disampaikan, untuk keterbatasan ruang karena objek terlalu besar, kejadian hal di masa lalu atau jauh. Melalui gambar siswa dapat menterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik. Adapun manfaat penggunaan gambar sebagai media pendidikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran melalui media gambar yaitu dengan memperlihatkan gambar-gambar daripada kata-kata atau pengertian verbal.
- 2) Pengalaman siswa semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
- 3) Gambar membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Kesanggupan berfikir abstrak hanya diperoleh dengan latihan dan dibangun di atas pengalaman-pengalaman terdahulu dengan realita yang nyata. Melihat sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran, penerangan dan penyuluhan, keraguan atau salah pengertian dapat dihindarkan secara efektif.
- 4) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa gambar-gambar benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu. Adapun manfaat media gambar dalam proses

instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, dan ide dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat memberi kesan.³²

b. Karakteristik Media Gambar

Beberapa karakteristik media gambar antara lain:

- 1) Sederhana, maksudnya komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- 2) Autentik, maksudnya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika siswa melihat secara langsung.
- 3) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaknya bagus, jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 5) Ukuran gambar proporsional sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang di gambar.³³

c. Jenis-jenis Media Gambar

Jenis-jenis media gambar dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Poster, sebuah media gambar yang berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, yang dibuat dengan ukuran besar agar dapat dilihat dengan jelas, tujuannya yaitu untuk menarik perhatian dan juga kandungannya berupa bujukan, motivasi dan lainnya.
- 2) Kartun, sebuah media gambar dan merupakan media yang unik untuk mengemukakan suatu gagasan.

³² Ema Rahmawati, "Implementasi Model Discovery Learning," *Journal of Elementary Education*, 4 (2021): 240–48.

³³ Banun Hafiah Cahyo Khasiyono, *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 86-92.

- 3) Komik, sebuah media gambar selain kartun yang bersifat unik, perbedaannya yaitu pada komik terdapat karakter atau yang memerankan sebuah cerita dalam urutan-urutan.
- 4) Gambar fotografi, sebuah gambar yang dihasilkan dengan cara diambil gambarnya dengan suatu alat digital seperti kamera dan foto.
- 5) Grafik, media gambar yang bertujuan untuk menyajikan data berupa angka-angka. Grafik memberikan berbagai informasi inti dari sebuah data berupa hubungan antar bagian-bagian data tersebut.
- 6) Bagan, kombinasi dari media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok ataupun gagasan dengan cara yang logis dan juga teratur.
- 7) Diagram, sebuah gambaran yang berguna untuk memperlihatkan ataupun menerangkan suatu data yang akan di sajikan.³⁴

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Kelebihan media gambar yaitu:

- 1) Sifatnya konkret, maksudnya bisa dilihat secara nyata atau seolah-olah melihat benda secara nyata.
- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan masalah seperti batasan ruang dan waktu.
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 4) Memperjelas suatu masalah.
- 5) Murah harganya, mudah digunakan, mudah didapat, tanpa memerlukan peralatan khusus.³⁵

³⁴ Khosiyono.

³⁵ Khosiyono.

Kelemahan media gambar menurut Khosiyono yaitu:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 3) Gambar atau foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.³⁶

3. Antusiasme

a. Definisi Antusiasme

Antusiasme dapat di artikan sebagai perasaan semangat dalam melakukan suatu tindakan. Antusiasme berasal dari kata “antusias” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti gairah, gelora, semangat dan minat besar dalam melakukan sesuatu. Antusiasme bersumber dari dalam diri, secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu. Antusiasme berasal dari ketertarikan terhadap sesuatu dari dalam diri sendiri. Rais menyatakan, antusiasme belajar adalah suatu sikap semangat, dorongan dan motivasi yang berasal dari diri individu tanpa unsur paksaan. Rasa antusiasme yang tinggi mengakibatkan terjadinya perubahan sikap dalam diri manusia yang terkait dengan emosional dan perasaan untuk melakukan sesuatu hal. Saat proses pembelajaran, siswa yang memiliki antusiasme tinggi akan menunjukkan sikap yang perhatian, tertarik dan merespon rangsangan yang diberikan oleh guru dengan baik. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa antusiasme belajar siswa merupakan suatu sikap positif yang timbul dari diri siswa tanpa adanya paksaan berupa perasaan senang luar biasa yang ditandai dengan adanya respon, perhatian,

³⁶ Khosiyono.

konsentrasi, kemauan dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran.³⁷

b. Faktor yang Mempengaruhi Antusiasme

Antusiasme dapat ditumbuhkan dengan memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut: *focus on hope and success* (konsentrasi pada harapan belajar dan kesuksesan), *make lesson meaningful* (menjadikan pembelajaran bermakna), *provide challenge* (membuat beberapa tantangan), *focus on career prep* (focus pada persiapan belajar), *consider the importances of self-esteem* (mempertimbangkan pentingnya peranan diri), *express positive beliefs* (mengekspresikan keyakinan yang positif). Sikap antusias siswa dapat ditunjukkan oleh beberapa faktor yaitu seseorang yang memiliki sikap antusias pasti akan berlaku perhatian terhadap apa yang dijadikan objek pada sikap antusias itu sendiri, siswa yang mempunyai sikap antusias terhadap suatu hal maka akan muncul rasa ketertarikan dalam dirinya, antusias siswa adalah dorongan yang muncul atas sesuatu yang dikehendaki sehingga menimbulkan proses perhatian dan berujung pada rasa ingin tahu yang tinggi, partisipasi dan keaktifan siswa yang mempunyai sikap antusias maka akan menjadi aktif pada suatu hal yang disukai, perasaan senang akan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran untuk menjadikan siswa bersemangat mencapai rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.³⁸

c. Indikator Antusiasme

Antusiasme siswa dalam belajar bisa ditelusuri dengan berbagai indikator, seperti tampak raut wajah siswa yang semangat dan bersinar, selalu mencatat pelajaran yang dianggap penting, membuka pelajaran, memberikan pemaknaan

³⁷ Rais Tsaqif Yahya Al Hakim, *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*, ed. Ani Susanti, 1st ed. (Indonesia: UAD PRES, 2021), 451-455.

³⁸ Erna Haryani, *Model Discovery Proses Kelompok berbantuan Media Dialog Interaktif "Mata Najwa" untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, 1st ed. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 9-12.

tersendiri, dan aktif bertanya di kelas. Guru harus mampu menangkap secara psikologis sinyal-sinyal tingkat motivasi belajar siswa melalui tampak wajahnya saat belajar. Contohnya yaitu memperhatikan wajah siswa dengan pola informasi yang berbeda, bagaimana tampak raut wajah siswa saat diberikan informasi serius, saat bercanda, atau bahkan saat diberikan tugas. Antusiasme siswa juga dapat dilihat dari catatan-catatan yang dibuatnya. Guru dapat memeriksa lembaran catatan siswa untuk melihat tingkat keruntutan siswa menyimpan informasi dalam bentuk tulisan.³⁹

4. Keaktifan Belajar

a. Definisi Keaktifan Belajar

Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan pada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi jika siswa aktif mengalaminya sendiri. Octavia menyatakan, keaktifan belajar menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang sendiri. Guru hanya sekedar pengarah dan pembimbing. Setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan dapat berupa kegiatan fisik maupun psikis. Kegiatan fisik meliputi mendengar, membaca, menulis, berlatih, dan keterampilan-keterampilan lainnya. Kegiatan psikis meliputi penggunaan *khazanah* pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi, membandingkan suatu komponen dengan yang lain, dan menyimpulkan hasil percobaan.⁴⁰

Wahyuningsih menjelaskan, belajar merupakan perubahan yang relatif permanen pada tingkah laku, intrepetasi atau emosi yang muncul sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan tingkah laku atau emosi yang mengarah pada upaya

³⁹ Suryadi Nasution, *Ilmu Pendidikan Islam*, ed. Rahmi Seri Hanida (Sumatra Utara: Madina Publisher, 2021), 20-22.

⁴⁰ Octavia, *Model-model Pembelajaran*.

belajar disebut sebagai keaktifan belajar. Sudjana menyatakan, keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, bertanya kepada siswa lain ataupun guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, terlibat dalam memecahkan masalah, berusaha untuk mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri untuk memecahkan sebuah masalah atau memecahkan soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan siswa pada saat belajar akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran. Keaktifan belajar siswa tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan oleh guru.⁴¹

Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar siswa dapat di tempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan. Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru. Kelebihan dari sikap aktif siswa antara lain yaitu: siswa lebih termotivasi karena lebih mudah belajar dalam keadaan *enjoy*, berlangsung dalam lingkungan yang tenang karena percobaan dan kegagalan yang dialaminya diterima, adanya partisipasi dari semua siswa, bebas mengungkapkan pemikirannya atau pendapatnya, tiap orang memiliki tanggung jawab atas pembelajaran masing-masing, masing-masing memberikan koreksi jika ada kesalahan, dan fleksibel serta relevan. Berdasarkan pernyataan kelebihan dari sikap aktif siswa di atas

⁴¹ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed. (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), 3-5.

dapat disimpulkan bahwa sikap aktif bagi siswa sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.⁴²

b. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Hayati menjelaskan, tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Faktor internal (psikologis) yang meliputi intelegensi (tingkat kecerdasan), sikap (respon positif atau negatif), bakat (potensi dasar masing-masing orang, motivasi (dorongan), dan minat (kegairahan).
- 2) Faktor eksternal (dari luar atau kondisi lingkungan) meliputi lingkungan sosial (staff TU, guru, teman-teman sekolah), lingkungan non sosial (gedung sekolah, tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan.
- 3) Faktor pendekatan belajar (strategi yang digunakan guru meliputi metode pembelajaran yang tepat dan media belajar yang interaktif.⁴³

c. Indikator Keaktifan Belajar

Proses belajar mengajar merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan siswa, yang didalamnya banyak kegiatan atau aktivitas yang dilakukan. Guru diharuskan mampu memanfaatkan beragam aktivitas yang mungkin dilakukan dalam pembelajaran agar mampu dengan mudah menyampaikan materi yang harus disampaikan kepada siswa serta siswa juga mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan variasi belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Terdapat banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat. Contoh-contoh aktivitas dalam belajar yaitu melihat gambar, membaca, memberikan tanggapan, bertanya, menulis cerita, hingga merasakan dengan emosi masing-

⁴² Yuniar Hayati, *Asiknya Belajar Daring "Why Not,"* ed. Setiawan Yogi Hidayat. M (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 15-18.

⁴³ Hayati.

masing saat belajar juga merupakan sebuah aktivitas belajar. aktivitas belajar juga melibatkan indera atau sensor dan alat yang dimiliki manusia untuk melakukan sesuatu.

Mengamati keaktifan belajar yang dilaksanakan oleh siswa terdapat beberapa indikator. Guru dengan menggunakan indikator keaktifan belajar ini, maka dapat menilai apakah keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran sudah seperti yang diharapkan atau tidak sehingga guru akan memikirkan kegiatan pembelajaran selanjutnya agar berjalan lebih maksimal. Wahyuningsih menjelaskan, jenis-jenis aktivitas belajar siswa sebagai berikut ini:

- 1) *Visual activities*, kegiatan-kegiatan visual yang meliputi membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, dan percobaan.
- 2) *Oral activities*, yang meliputi merumuskan, menyatakan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
- 3) *Listening activities*, contohnya seperti mendengarkan percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- 4) *Writing activities*, di dalamnya meliputi menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, diagram, dan peta.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya yaitu: melakukan percobaan, membuat konstruksi, berkebun, beternak, dan bermain.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, menganalisa, memecahkan soal, dan mengambil keputusan.

- 8) *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, gugup, dan tenang.⁴⁴

Penggolongan aktivitas diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa, dengan begitu siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Ibrohim berpendapat, 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
- 4) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 5) Memberikan petunjuk pada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang dipelajari.
- 7) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Beberapa cara di atas bertujuan untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa, tentunya dalam hal ini guru menjadi pendorong bagi siswa dalam belajar. guru mampu melaksanakan perannya terhadap siswa dalam belajar, mengarahkan, membimbing, dan memberikan tes untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa dalam pembelajaran.⁴⁵

⁴⁴ Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*.

⁴⁵ Ibrohim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*.

5. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa mulai sejak pendidikan dasar, oleh sebab itu penentuan model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang menarik minat siswa sangatlah perlu dan harus dilakukan oleh seorang guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.⁴⁶ Pada kurikulum merdeka belajar, pembelajaran diupayakan mengarah pada pembentukan profil pelajar pancasila. Kementerian pendidikan dan kebudayaan, pada visi misinya, menekankan pembentukan pelajar pancasila. Sebab itu, telah terbit panduan capaian pembelajaran untuk masing-masing mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, yang dikaitkan dengan profil pelajar pancasila. Bukan hanya pada mata pelajaran, melainkan juga pada program kampus mengajar, mahasiswa diberikan pengetahuan tentang profil pelajar pancasila, diharapkan dapat terlaksana pembentukan profil pelajar pancasila.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Jamaludin menyatakan, segala pembelajaran, program, dan kegiatan di satuan pendidikan bertujuan akhir ke profil pelajar Pancasila, dengan enam dimensi yang harus dimiliki seorang pelajar. Profil pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang dibangun dalam

⁴⁶ Winarno, *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila*.

keseharian dan dihidupkan dalam diri setiap individu siswa melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, maupun ekstrakurikuler. Jamaludin menyatakan, penerapan profil pelajar pancasila juga berkaitan dengan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, sebagaimana pendapat bahwa urgensi dari pembelajaran PKn di SD selain untuk menumbuhkan karakter kewarganegaraan kepada peserta didik, pembelajaran PKn di SD bertujuan untuk menumbuhkan sikap berpikir kritis, rasionalis, dan kreatif dalam memandang isu kenegaraan, memiliki pemikiran positif dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, bertanggung jawab dan dapat berpikir cerdas, serta ikut berpartisipasi dengan negara lain untuk menjaga kerukunan.⁴⁷

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama, berdasarkan hasil penelitian Wantika, tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 1 Candiroti”, dibuktikan dengan hasil aktivitas membaca, melakukan percobaan, memecahkan masalah, dan minat belajar mendapatkan persentase rata-rata dalam kategori baik.⁴⁸ Persamaan penelitian Wantika dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* dan aspek yang diukur keaktifan belajar siswa. Perbedaan penelitian Wantika dengan peneliti adalah dalam penelitian Wantika aspek yang diukur yaitu keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS kelas XI sedangkan peneliti mengukur keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.

Penelitian kedua, berdasarkan hasil penelitian Diana, tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Nur As-Sholihat”, dibuktikan dengan

⁴⁷ Jamaludin, “Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Kegiatan Kampus Mengajar di Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (2022): 698–709.

⁴⁸ Putri Presti Wantika, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candiroti Tahun Pelajaran 2019/2020,” *Skripsi*, 2020.

hasil nilai *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan yang baik dan signifikan yaitu adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.⁴⁹ Persamaan penelitian Diana dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar. Perbedaan penelitian Diana dengan peneliti adalah dalam penelitian Diana aspek yang di ukur yaitu keaktifan belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII sedangkan peneliti mengukur keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.

Penelitian ketiga, berdasarkan hasil penelitian Nuraini, tentang “Pengaruh Model *Make a Match* pada Pembelajaran PAdBP terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD *Tahfidz Roudlotul Qur’an* Mranak Demak Tahun Pelajaran 2020/2021”, kelas yang diajar dengan model pembelajaran *make a match* terlihat aktivitas belajar siswa yang baik yaitu aktif memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, menjawab pertanyaan dengan aktif, mengajukan pertanyaan saat belum paham dan berinteraksi dengan teman saat mencari pasangan kartu.⁵⁰ Persamaan penelitian Nuraini dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* dan aspek yang diukur keaktifan belajar siswa. Perbedaan penelitian Nuraini dengan peneliti adalah dalam penelitian Nuraini mata pelajaran yang digunakan Pendidikan Agama dan Budi Pekerti kelas IV sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.

Penelitian keempat, berdasarkan hasil penelitian Fitriani, tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60”, model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Make a Match* berbantuan media gambar terhadap motivasi

⁴⁹ Putri Ika May Diana, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Nur As-Sholihat,” *Skripsi*, 2021, 86.

⁵⁰ Mina Nuraini, “Pengaruh Model *Make a Match* pada Pembelajaran PadBP terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD *Tahfidz Roudlotul Qur’an* Mranak Demak 2020/2021,” *Repository IAIN Kudus*, 2022, 41.

belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres 60.⁵¹ Persamaan penelitian Fitriani dengan peneliti adalah sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar. Perbedaan penelitian Fitriani dengan peneliti adalah dalam penelitian tersebut aspek yang diukur yaitu motivasi belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV sedangkan peneliti mengukur keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.

Penelitian kelima, berdasarkan hasil penelitian Savitri, tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN 1 Malang”, keaktifan belajar siswa dalam kategori cukup aktif, terlihat pada keikutsertaan siswa dalam menyelesaikan tugasnya, terlibat dalam memecahkan masalah, dan bertanya kepada guru jika terdapat materi yang belum dipahami dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.⁵² Persamaan penelitian Savitri dengan peneliti adalah sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan. Perbedaan penelitian Savitri dengan peneliti adalah dalam penelitian Savitri mengukur keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti hanya mengukur keaktifan belajar pada siswa kelas 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan media gambar.

C. Kerangka Pikir

Salah satu penyebab kurangnya keaktifan belajar di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya terletak pada penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran yang masih sering digunakan yaitu model pembelajaran ceramah dan tidak berbantuan media yang menarik perhatian siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan mengakibatkan guru

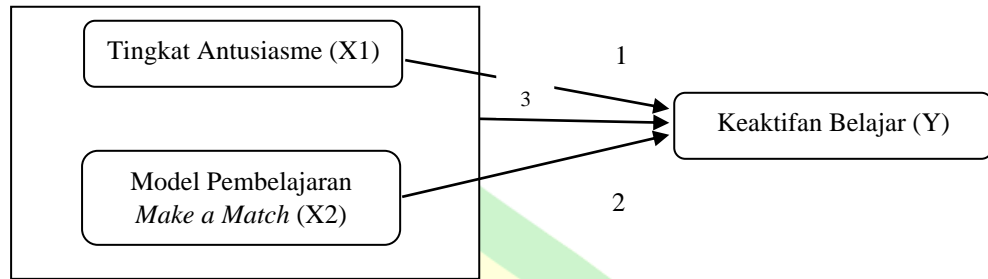
⁵¹ Anis Alfian dkk Fitriani, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong,” *Basa, Jurnal Sains, Barometer Ipa, Inovasi Pembelajaran*, 2 (2021): 17–21.

⁵² Alfina Yulia Savitri, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTsN Malang,” *Skripsi*, 2022, 91.

yang lebih berperan atau lebih aktif daripada siswanya. Jika guru lebih aktif daripada siswa akan menimbulkan kebosanan pada diri siswa ketika di dalam kelas sehingga banyak dari mereka yang kurang fokus, kurang memperhatikan karena sibuk dengan kegiatannya. Model pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terlalu banyak materi terutama pada kelas I MI membuat siswa tak jarang yang ingat materinya ketika memasuki materi yang baru. Menurut Piaget anak usia 7-12 tahun masuk dalam tahap operasional konkret, yang mana anak mampu berpikir logis mengenai peristiwa yang konkret, anak mampu memahami konsep percakapan, mampu mengklarifikasikan sesuatu yang sudah ada, mampu memahami, mengingat, dan memecahkan masalah secara konkret.⁵³ Merujuk dari teori Piaget maka model pembelajaran *make a match* dan media gambar cocok diterapkan untuk siswa SD yang masih pada tahap operasional konkret yang mana mereka belum mampu untuk berpikir abstrak.

Guru harus memilih atau mempersiapkan model pembelajaran interaktif serta media yang menarik siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Permasalahan ini dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* karena model pembelajaran *make a match* ini lebih menekankan pada aktifitas atau kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan dalam pelaksanaan *make a match* siswa dapat lebih aktif dan terlibat langsung dalam usaha belajar atau memperoleh pengetahuan dan pemahaman teori-teori berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan. Maka dari itu, model pembelajaran *make a match* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat dibuat sebuah kerangka berpikir berikut ini:

⁵³ Ahmad Fuady, *Perkembangan Psikologis Anak*, ed. Idham Ghairishah, 1st ed. (Tangerang: PT Human Persona Indonesia, 2022), 1-3.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

X1 : Variabel bebas (independen)

X2 : Variabel bebas (independen)

Y : Variabel terikat (dependen)

1 : Korelasi tingkat antusiasme terhadap keaktifan belajar

2 : Korelasi model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar

3 : Korelasi tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar

→ : Garis korelasi

D. Hipotesis Penelitian

Fungsi penting sebuah hipotesis dalam penelitian yaitu: untuk menguji teori, mendorong munculnya teori, menerangkan fenomena sosial, sebagai pedoman untuk mengarahkan penelitian, dan memberikan kerangka untuk menyusun kesimpulan yang akan dihasilkan.⁵⁴

Berdasarkan deskripsi teoretis dan kerangka berpikir, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu: Apakah ada hubungan antara tingkat antusiasme dan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

⁵⁴ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. Ayup, 1st ed. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 15-16.

Ho: Tidak ada hubungan antara tingkat antusiasme dan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar.

Ha: Ada hubungan antara tingkat antusiasme dan penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar.



BAB III

METODE PENELITIAN

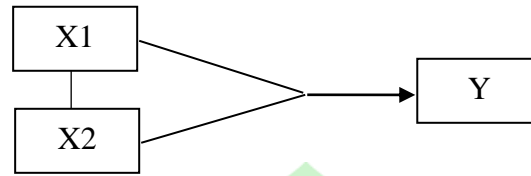
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang di dalam usaha penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus, dan kepastian data numerik. Pendekatan kuantitatif yaitu jika yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik. Korelasi artinya hubungan atau saling berhubungan atau hubungan timbal balik. Korelasi yaitu hubungan antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari korelasional yaitu untuk mengetahui apakah antara variabel yang satu dengan variabel yang lain terdapat hubungan/korelasi, untuk mengetahui besarnya korelasi, apakah korelasi/hubungan itu kuat, sedang, atau lemah, dan untuk mendapatkan kejelasan, apakah hubungan antar variabel itu merupakan hubungan yang signifikan atau hubungan yang tidak signifikan.⁵⁵

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang sudah terkumpul, dianalisis menggunakan analisis regresi yaitu suatu model statistik yang mempelajari pola hubungan yang logis antara dua variabel atau lebih, yang mana terdapat variabel dependen (variabel terikat) dan variabel independen (variabel bebas). Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui apakah antara dua variabel atau lebih mempunyai hubungan atau tidak.⁵⁶ Desain penelitian korelasi antara variabel dapat dilihat pada gambar 3.1.

⁵⁵ Retno Widyaningrum, *Statistika*, ed. Andhita Dessy Wulansari, 7th ed. (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2021), 104.

⁵⁶ Kadir, *Statistika Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS*, 3rd ed. (Depok: Rajawali Pers, 2017), 178-184.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Korelasional

Keterangan:

X1 : Tingkat antusiasme

X2 : Model pembelajaran *make a match*

Y : Keaktifan belajar

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I MIN 4 Ponorogo yang berlokasi di Desa Bangunrejo, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo. Lokasi tersebut, berdasarkan prariset terdapat masalah yang harus segera diselesaikan dan variabel yang ada di sana sesuai dengan kriteria penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Waktu observasi dimulai sejak 29 Agustus - 29 September 2022 dan dilanjutkan pada bulan Februari 2023. Rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Ags	Sept	Feb	Mar
1	Persiapan dan Perencanaan				
2	Observasi				
3	Kegiatan Penelitian				
4	Analisis Penelitian				
5	Laporan Penelitian				

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian sangat bergantung dengan apa yang diteliti, jika penelitiannya tentang keaktifan belajar maka populasinya adalah siswa. Polit berpendapat, populasi adalah seluruh kelompok yang diminati. Sejalan dengan vogt, populasi adalah sekelompok orang atau peristiwa, lembaga, atau subjek studi lainnya yang dideskripsikan atau yang akan digeneralisasikan. Sejalan dengan Coughlan,

populasi adalah seluruh komponen yang dianggap memiliki satu atau lebih ciri yang sama sehingga merupakan suatu kelompok.⁵⁷ Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan kelompok atau orang atau objek yang mana hasil penelitian tersebut akan digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 4 Ponorogo yang berjumlah 248 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dilakukan jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Misalnya sebab keterbatasan tenaga, dana, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel yang diambil harus betul-betul *representative* (mewakili) populasi. *Simple random sampling* yaitu langkah pengambilan populasi menggunakan cara khusus yang memuat semua anggota populasi, jadi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel.⁵⁸ Suharsimi Arikunto menyatakan, penelitian populasi dilakukan jika jumlah populasi di bawah 100 orang. Apabila populasi lebih dari 100 orang, maka harus dilakukan pengambilan sampel.⁵⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel penelitian ini yaitu kelas 1A MIN 4 Ponorogo yang berjumlah 20 siswa.

Roscoe berpendapat, ukuran sampel untuk penelitian yaitu:

- a. Sampel dibagi berdasarkan kategori misalnya (pegawai negeri-swasta, wanita-pria), maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
- b. Sampel yang layak dalam penelitian berukuran antara 30 sampai dengan 500.

⁵⁷ Ketut Swarjana, *Populasi Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*, ed. Erang Risanto, 1st ed. (Yogyakarta: ANDI, 2022), 4-8.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

⁵⁹ Ardat Ahmad, *BIOSTATISTIK, Statistik dalam Penelitian Kesehatan*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2021), 7-10.

- c. Penelitian yang akan menggunakan analisis multivariate (korelasi atau regresi ganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya ada 5 (independen dan dependen), maka jumlah anggota sampel yaitu $10 \times 5 = 50$.
- d. Penelitian eksperimen yang sederhana, yang menghubungkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 hingga 20.⁶⁰ Merujuk dari pendapat Roscoe pada analisis korelasi, maka jumlah sampel penelitian ini yaitu $10 \times 2 = 20$, yaitu pada kelas 1 MIN 4 Ponorogo yang berjumlah 20 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek yang menjadi titik perhatian dalam sebuah penelitian. Kerlinger menyatakan, variabel merupakan konstruk atau sifat yang akan dipelajari dan mempunyai nilai yang bervariasi. Arikunto menyatakan, variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian dalam sebuah penelitian”.⁶¹ Ada dua jenis variabel yang paling populer yaitu variabel bebas atau variabel penentu dan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi.⁶² Maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan variabelnya yaitu:

- a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi sebab berubahannya atau timbulnya variasi terikat (*dependent*), maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *make a match* (X).

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

⁶¹ Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*.

⁶² Sudarwan Danim, *Riset Keperawatan: Sejarah dan Metodologi*, ed. Monica Ester, 1st ed. (Jakarta: EGC, 2003), 139-141.

b. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah keaktifan belajar (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Ada dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian meliputi validitas dan reliabilitas sedangkan kualitas pengumpulan data meliputi ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Sugiyono menjelaskan, observasi merupakan sebuah proses yang kompleks.⁶³ Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, gejala-gejala alam, proses kerja, dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Peneliti menggunakan lembar observasi skala penilaian untuk menilai keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo tahun ajaran 2022/2023. Lembar observasi ini berisi indikator keaktifan belajar beserta skala penilaian berupa lembar hasil observasi keaktifan belajar. Kisi-kisi instrumen keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Keaktifan Belajar

Variabel keaktifan	Indikator	Nomor butir
	<i>Visual activities</i>	4
	<i>Drawing activities</i>	3
	<i>Oral activities</i>	7
	<i>Listening activities</i>	1
	<i>Writing activities</i>	5
	<i>Emotional activities</i>	6
	<i>Motor activities</i>	2
	<i>Mental activities</i>	8

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

2. Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner merupakan pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup dan dapat dikirimkan responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.⁶⁴ Angket yang akan diberikan pada siswa yaitu angket tingkat antusiasme siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *make a match*. Kisi-kisi instrumen angket siswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match*

Variabel	Indikator	Nomor Butir
<i>Make a match</i>	Merancang konsep	1,2,3
	Siswa menerima kartu	4
	Melacak kartu	5,6
	Memperoleh skor	8,9
	Sanksi	12
	Mengundi Kembali	11
	Jawaban yang cocok	7,10
	Kesimpulan	13

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses mencari data mengenai variabel atau hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda, notulen rapat dan lain-lain. Metode dokumentasi ini, dalam penggunaannya peneliti memegang *check-list* untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Apabila terdapat atau muncul variabel yang dicari maka peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* di tempat yang sesuai. Saat mencatat hal-hal yang sifatnya bebas peneliti dapat menggunakan kalimat bebas.⁶⁵ Dokumen yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini meliputi sejarah sekolah, profil sekolah, struktur organisasi, keadaan masyarakat sekolah, fasilitas, sarana dan

⁶⁴ Sugiyono.

⁶⁵ Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*.

prasarana. Peneliti menggunakan kamera hp untuk mengambil foto dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Alat ukur atau sebuah instrumen dalam penelitian sebagai alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Ketika menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data maka harapannya hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

1. Uji Validitas Instrumen

Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid maksudnya alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁶⁶ Hasil uji validitas instrumen akan dijelaskan pada tabel 3.5 dan *output* SPSS yang terdapat dilampiran 2.

Tabel 3.4 Uji Validitas Instrumen
Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match* sebelum Penelitian

Nomor	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,555	0,444	VALID
2	0,660	0,444	VALID
3	0,273	0,444	TIDAK VALID
4	0,067	0,444	TIDAK VALID
5	0,496	0,444	VALID
6	0,751	0,444	VALID
7	0,447	0,444	VALID
8	0,756	0,444	VALID
9	0,646	0,444	VALID
10	0,607	0,444	VALID
11	0,747	0,444	VALID
12	0,753	0,444	VALID
13	0,055	0,444	TIDAK VALID

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

14	0,701	0,444	VALID
15	0,092	0,444	TIDAK VALID
16	0,733	0,444	VALID
17	0,765	0,444	VALID
18	0,259	0,444	TIDAK VALID

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada tabel 3.5 dapat disimpulkan bahwa untuk variabel independen (*make a match*) dari 18 item terdapat 5 item yang dinyatakan tidak valid. Skor jawaban angket siswa dapat dilihat pada lampiran 2 tabulasi data penelitian.

Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match* setelah Penelitian

Nomor	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,636	0,444	VALID
2	0,569	0,444	VALID
3	0,482	0,444	VALID
4	0,852	0,444	VALID
5	0,526	0,444	VALID
6	0,780	0,444	VALID
7	0,924	0,444	VALID
8	0,650	0,444	VALID
9	0,911	0,444	VALID
10	0,826	0,444	VALID
11	0,710	0,444	VALID
12	0,829	0,444	VALID
13	0,702	0,444	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada tabel 3.5 dapat disimpulkan bahwa untuk variabel independen (*make a match*) dari 13 item semuanya dinyatakan valid karena sebelum digunakan instrumen telah dikonsultasikan ke validator ahli kemudian instrumen diuji coba ke siswa. Skor jawaban angket siswa dapat dilihat pada lampiran 2 tabulasi data penelitian.

Tabel 3.6 Uji Validitas Instrumen Keaktifan Belajar sebelum Penelitian

Nomor	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,557	0,444	VALID
2	0,440	0,444	TIDAK VALID
3	0,332	0,444	TIDAK VALID
4	0,322	0,444	TIDAK VALID
5	0,636	0,444	VALID
6	0,492	0,444	VALID
7	0,634	0,444	VALID
8	0,535	0,444	VALID
9	0,666	0,444	VALID
10	0,444	0,444	TIDAK VALID
11	0,611	0,444	VALID
12	0,604	0,444	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa untuk variabel dependen (keaktifan belajar) dari 12 item terdapat 4 item yang dinyatakan tidak valid. Skor jawaban angket siswa dapat dilihat pada lampiran 2 tabulasi data penelitian.

Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen Keaktifan Belajar setelah Penelitian

Nomor	R_{xy}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,601	0,444	VALID
2	0,680	0,444	VALID
3	0,614	0,444	VALID
4	0,515	0,444	VALID
5	0,567	0,444	VALID
6	0,642	0,444	VALID
7	0,769	0,444	VALID
8	0,559	0,444	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada tabel 3.8 dapat disimpulkan bahwa untuk variabel dependen (keaktifan belajar) dari 8 item semuanya dinyatakan valid karena sebelum digunakan instrumen telah dikonsultasikan ke validator ahli kemudian instrumen diuji coba ke siswa. Skor jawaban angket siswa dapat dilihat pada lampiran 2 tabulasi data penelitian.

2. Uji Validator

Validasi atau penilaian melibatkan seorang validator ahli materi. Validator ahli isi atau materi merupakan seorang pakar yang mengetahui mengenai materi serta model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di MI/SD. Validasi oleh ahli materi pelajaran bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi dari segi isi dan materi. Sedangkan validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kevalidan media dari segi tampilan maupun kegunaan. Ahli materi pelajaran yaitu dari dosen yang sesuai dengan bidangnya. Penilaian dari validator mencakup RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Format penilaian ahli RPP/validator ahli pembelajaran kelas 1 dan instrumen yang akan digunakan terdapat pada lampiran 7.⁶⁷

⁶⁷ Zulkifli N, *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*, ed. Kodri, 1st ed. (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2022), 157-158.

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Hasil penelitian reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Oleh sebab itu, dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Ghozali menyatakan, kriteria uji reliabilitas yaitu jika memiliki nilai *cronbach's alpha* >0,60 maka reliabilitas suatu konstruk dikatakan baik.⁶⁸ Jadi, instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.⁶⁹

Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Nilai <i>cronbach's alpha</i>	Indeks koefisien <i>cronbach's alpha</i>	Keterangan
X	0,889	0,60	Reliabel
Y	0,706	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil *output* SPSS pada tabel 3.9 nilai *cronbach's alpha* lebih besar daripada indeks koefisien reliabilitas *cronbach's alpha*, maka reliabilitas suatu konstruk dikatakan baik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan perhitungan statistik untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian. Ada dua macam statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis data penelitian kuantitatif yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah sebuah metode bagaimana cara mengumpulkan angka-angka, menabelkan angka-angka, menggambarannya, mengolah, serta menganalisis angka-angka tersebut serta menginterpretasikannya dengan memberi

⁶⁸ Zaid, *Ekuitas Merek dan Advokasi Pelanggan*, ed. Saeful Anam, 1st ed. (Lamongan Jawa Timur: Academia Publication, 2021), 3-5.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

penafsiran-penafsiran. Statistik deskriptif juga merupakan suatu metode tentang bagaimana cara untuk mengumpulkan angka-angka dalam bentuk grafik untuk dianalisis dan ditafsirkan dengan mengambil kesimpulan.⁷⁰ Peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25 untuk mengolah data statistik deskriptif ini yang di dalamnya akan membahas tentang rata-rata (*mean*), *standar deviasi* (SD), nilai *minimum* dan nilai *maximum* yang dipaparkan dalam bentuk tabel. Pengkategorian data dalam statistik deskriptif juga dilakukan dengan rumus pada tabel 3.10.⁷¹

Tabel 3.9 Rumus Pengkategorian

Kategori	Rumus
Kurang Baik	$X < M - 1.SD$
Baik	$M - 1.SD \leq X \leq M + 1.SD$
Sangat baik	$X \geq M + 1.SD$

Keterangan:

M = *Mean*

SD = *Standar deviasi*

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau disimpulkan. Statistik inferensial merupakan sebuah metode untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data kuantitatif.⁷²

a. Uji Normalitas

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji Normalitas digunakan untuk menentukan apakah data sampel telah diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Kolmogorov-Smirnov*. Analisis data diolah menggunakan SPSS versi 25. Data

⁷⁰ Sugiarto, *Statistika Deskriptif dan Konsep Peluang Aplikasi R-Stat*, ed. Giovanni, 1st ed. (Yogyakarta: ANDI, 2020), 10-11.

⁷¹ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), .

⁷² Eng Yeri Sutopo, *Statistik Inferensial*, ed. Giovanni, 1st ed. (Yogyakarta: ANDI, 2017), 61-62.

dapat dinyatakan normal jika nilai signifikansi atau (Sig) $>0,05$.⁷³ Dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) pada tabel uji normalitas dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($>0,05$), maka distribusi dari populasi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$), maka distribusi dari populasi tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan sebuah prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Hasil yang diperoleh melalui uji linieritas akan menentukan teknik-teknik analisa yang akan digunakan, bisa digunakan atau tidak. Jika hasil uji linieritas mendapatkan kesimpulan bahwa distribusi data penelitian dikatakan linier maka data penelitian dapat digunakan dengan metode-metode yang telah dipilih misalnya analisis regresi linier.⁷⁴ Pengujian ini melihat bagaimana variabel (X) mempengaruhi variabel (Y), baik itu pengaruh berbanding lurus (+) maupun berbanding terbalik (-). Uji linieritas ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat nilai signifikansi pada *Deviation from Linierity* sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($>0,05$), maka kedua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier.
- 2) Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$), maka kedua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier.⁷⁵

⁷³ Kadir, *Statistika Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS*.

⁷⁴ Zulaika Matondang, *Praktik Analisis Data: Pengolahan Ekonometrika dengan Eviews dan SPSS*, 1st ed. (Medan: Merdeka Kreasi, 2021), 21-23.

⁷⁵ Matondang.

3. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Korelasi *Product Moment*

Korelasi *product moment* merupakan salah satu teknik untuk mencari korelasi/hubungan antar dua variabel, teknik korelasi ini dikembangkan oleh Karl Pearson.⁷⁶ Dasar pengambilan keputusan yaitu dengan melihat nilai signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($>0,05$), maka tidak ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$), maka ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.⁷⁷

Pedoman tabel 3.10 untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono yaitu:⁷⁸

Tabel 3.10 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Jadi, uji korelasi digunakan untuk 2 hal yaitu, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kedua variabel dengan melihat nilai signifikansi atau dengan membandingkan t-hitung dan t-tabel. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel dapat membandingkan nilai koefisien (*pearson correlation*) dengan tabel interval koefisien.

b. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji

⁷⁶ Widyaningrum, *Statistika*.

⁷⁷ Kadir, *Statistika Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS*.

⁷⁸ Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Kesehatan*, 1st ed. (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), 131.

regresi linier sederhana merupakan metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya (Y). faktor penyebab umumnya dilambangkan dengan X atau disebut dengan *predictor* sedangkan variabel akibat dilambangkan dengan Y atau disebut dengan *response*.⁷⁹ Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungannya antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif.



⁷⁹ Rochmad Purnomo Aldy, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS* (Ponorogo: CV Wade Group, 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik

Bab ini akan menjelaskan masing-masing variabel penelitian. Berdasarkan data yang dikumpulkan, sebelum peneliti membahas secara rinci terkait hubungan antara tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo, maka terlebih dahulu peneliti akan menguraikan masing-masing variabel yang telah diteliti menggunakan statistik deskriptif berikut ini:

1. Deskripsi tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 MIN 4 Ponorogo.

Data dalam pembahasan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang sejumlah data hasil angket yang berisi pernyataan yang diberikan/disebar kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data ini diolah menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan proses menganalisis sebuah kumpulan data yang disajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram. Item pernyataan berjumlah 13. Skor maksimal tiap butir adalah 5 sedangkan skor minimalnya adalah 1. Hasil skor tertinggi adalah 65 dan skor terendah adalah 13. Selanjutnya skor jawaban angket respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match* akan dijelaskan pada tabel 4.1.

1011
P O N O R O G O

Tabel 4.1 Interpretasi Koefisien Korelasi
Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X.1	20	2	5	4.40	.995
X.2	20	1	5	4.10	1.252
X.3	20	2	5	4.50	.946
X.4	20	2	5	4.50	.827
X.5	20	2	5	4.60	.883
X.6	20	2	5	4.60	.883
X.7	20	3	5	4.85	.489
X.8	20	4	5	4.90	.308
X.9	20	2	5	4.75	.786
X.10	20	3	5	4.85	.489
X.11	20	4	5	4.85	.366
X.12	20	2	5	4.70	.801
X.13	20	4	5	4.90	.308
<i>Make a match</i>	20	37	65	60.50	6.573
Valid N (<i>listwise</i>)	20				

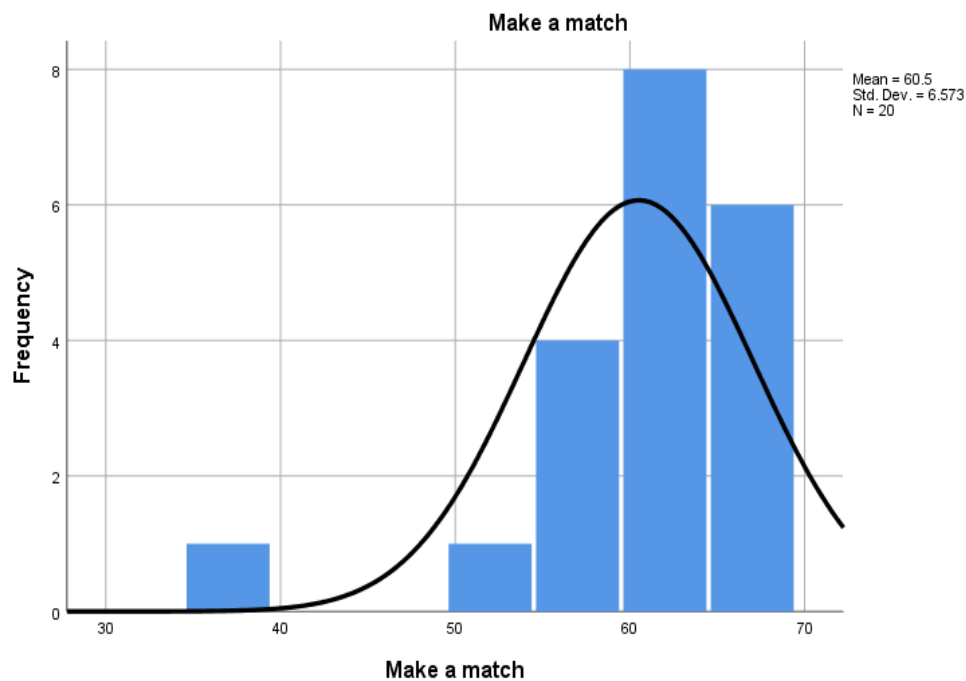
Tabel 4.1 merupakan hasil uji statistik deskriptif variabel X (respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match*) yang diolah melalui aplikasi SPSS versi 25. Tabel 4.1 menunjukkan hasil analisis deskriptif variabel X yang memiliki skor tertinggi 65, skor terendah 37, mean 60, 50, dan standar deviasi sebesar 6,573. Selanjutnya akan melihat distribusi frekuensi.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi
Tingkat Antusiasme Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match*

Skor model pembelajaran <i>make a match</i>	Frekuensi	Persentase
37	1	5,0
51	1	5,0
57	1	5,0
59	3	15,0
61	4	20,0
63	2	10,0
64	2	10,0
65	6	30,0
Total	20	100,0

Tabel 4.2 merupakan hasil pengolahan distribusi frekuensi melalui aplikasi SPSS versi 25 mengenai tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match*. Responden menjawab berdasarkan pengalamannya dan mendapatkan skor totalnya. Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa ada beberapa varian skor total yaitu 37, 51, 57, 59, 61, 63, 64, dan 65. Responden yang mendapatkan skor 37 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 51 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%,

mendapatkan skor 57 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 59 sebanyak 3 siswa dengan persentase 15%, mendapatkan skor 61 sebanyak 4 siswa dengan persentase 20%, mendapatkan skor 63 sebanyak 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 64 sebanyak 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 65 sebanyak 6 siswa dengan persentase 30%. Hasil tersebut menyatakan bahwa paling banyak mendapatkan skor 65 ada 6 siswa dengan persentase 30%. Sedangkan paling sedikit mendapatkan skor 37 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%. *Output SPSS* berupa grafik 4.1 dan diagram lingkaran 4.1.



Grafik 4.1

Distribusi frekuensi hasil tingkat antusias siswa terhadap model pembelajaran *make a match* Kurva pada grafik 4.1 merupakan kurva A-Simetris, dengan bentuk juling-, artinya terlihat frekuensi yang banyak pada nilai tinggi sehingga rata-rata tingkat antusias siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada nilai yang tinggi. Kata juling sama dengan kemencengan atau *skewness*, hal ini tentunya yang diharapkan.⁸⁰

⁸⁰ Widyaningrum, *Statistika*.

Tabel 4. 3 Pengkategorian Hasil Distribusi Frekuensi Tingkat Antusias Siswa terhadap Model Pembelajaran *Make a Match*

Kategori	Rumus	Data
Kurang Baik	$X < M - 1.SD$	$X < 60,50 - 6,573$ $X < 53,927$ $X < 54$
Baik	$M - 1.SD \leq x \leq M + 1.SD$	$60,50 - 6,573 \leq X \leq 60,50 + 6,573$ $53,927 \leq X \leq 67,073$ $54 \leq X \leq 67$
Sangat baik	$X \geq M + 1.SD$	$X \geq 60,50 + 6,573$ $X \geq 67,073$ $X \geq 67$

Tabel 4.3 menunjukkan hasil perhitungan distribusi frekuensi tingkat antusias siswa terhadap model pembelajaran *make a match* menggunakan rumus, dapat diketahui bahwa kategori kurang baik berada pada rentang skor $X < 54$, kategori baik berada pada rentang skor $54 \leq X \leq 67$, kategori sangat baik berada pada rentang skor $X \geq 67$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui kecenderungan nilai beserta kategori variabel tingkat antusias siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada output SPSS versi 25 yang terdapat dilampiran 3.

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap variabel X (model pembelajaran *make a match*) terdiri dari 2 kategori. Kategori kurang baik mendapatkan tanggapan 2 siswa atau 10%. Kategori baik mendapatkan tanggapan responden sebanyak 18 siswa atau 90%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat antusiasme siswa terhadap penerapan model pembelajaran *make a match* pada materi Pendidikan Pancasila termasuk dalam kategori **BAIK**.

2. Deskripsi data keaktifan belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila MIN 4 Ponorogo.

Data dalam pembahasan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang sejumlah data hasil penskoran observasi terhadap aktivitas/keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang telah ditetapkan. Data ini diolah menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan

proses menganalisis sebuah kumpulan data yang disajikan dalam bentuk tabel, grafik, maupun diagram. Item pernyataan berjumlah 8. Skor maksimal tiap butir adalah 5 sedangkan skor minimalnya adalah 1. Hasil skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 8. Selanjutnya skor hasil observasi aktivitas/keaktifan siswa saat proses pembelajaran akan dijelaskan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Deskriptif Statistik Hasil Observasi Keaktifan Belajar

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y.1	20	4	5	4.15	.366
Y.2	20	3	5	4.05	.394
Y.3	20	1	5	4.55	.999
Y.4	20	3	5	4.30	.571
Y.5	20	4	5	4.75	.444
Y.6	20	1	5	3.85	1.309
Y.7	20	1	5	3.65	1.424
Y.8	20	3	5	4.50	.688
Keaktifan	20	26	40	33.80	3.968
Valid N (<i>listwise</i>)	20				

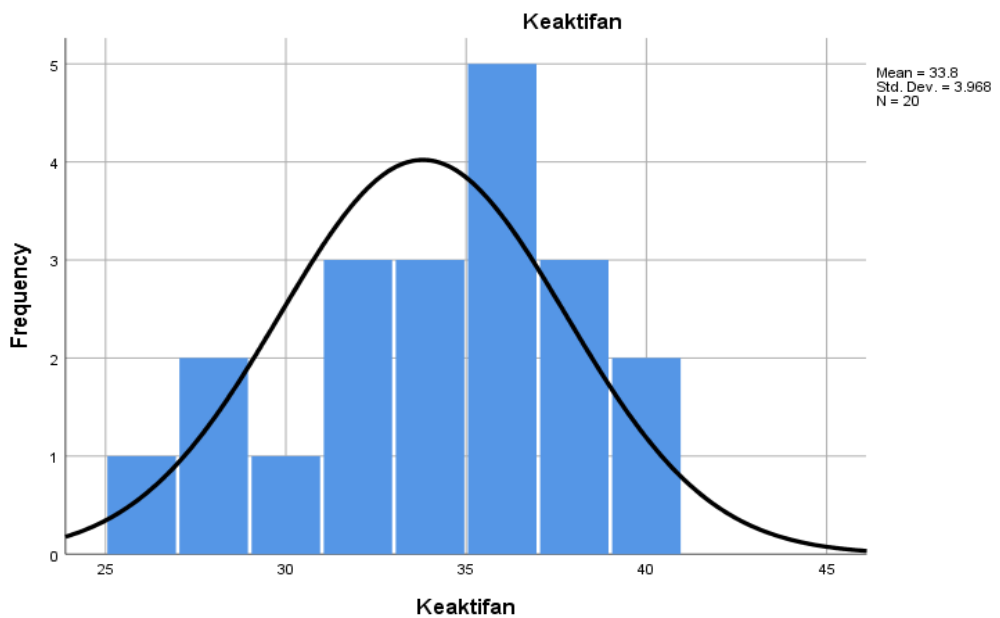
Tabel 4.4 merupakan *output* SPSS dari hasil uji statistik deskriptif variabel Y (keaktifan belajar). Tabel 4.4 menunjukkan hasil analisis deskriptif variabel Y yang memiliki skor tertinggi 40, skor terendah 26, mean 33,80 dan standar deviasi sebesar 3,968. Selanjutnya akan melihat distribusi frekuensi.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar

Skor keaktifan belajar	Frekuensi	Persentase
26	1	5,0
27	1	5,0
28	1	5,0
30	1	5,0
31	1	5,0
32	2	10,0
33	1	5,0
34	2	10,0
35	3	15,0
36	2	10,0
37	2	10,0
38	1	5,0
40	2	10,0
Total	20	100,0

Tabel 4.5 merupakan hasil dari *output* SPSS distribusi frekuensi keaktifan belajar. Responden menjawab berdasarkan pengalamannya dan mendapatkan skor totalnya. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa ada beberapa varian skor total yaitu 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 dan 40. Responden yang

mendapatkan skor 26 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 27 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 28 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 30 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 31 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 32 ada 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 33 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 34 ada 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 35 ada 3 siswa dengan persentase 15%, mendapatkan skor 36 ada 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 37 ada 2 siswa dengan persentase 10%, mendapatkan skor 38 ada 1 siswa dengan persentase 5%, mendapatkan skor 40 ada 2 siswa dengan persentase 10%. Hasil tersebut menyatakan bahwa paling banyak mendapatkan skor 40 ada 2 siswa dengan persentase 10%. Sedangkan paling sedikit mendapatkan skor 26 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%.



Grafik 4.2
Distribusi frekuensi hasil keaktifan belajar siswa

Kurva pada grafik 4.2 merupakan kurva simetris, dari data yang diperoleh yaitu kurva normal yang berarti frekuensi rata-rata ada pada nilai tengah, yaitu keaktifan belajar siswa rata-rata paling banyak jumlahnya.⁸¹

Tabel 4.6 Pengkategorian Hasil Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Siswa

Kategori	Rumus	Data
Kurang Baik	$X < M - 1.SD$	$X < 33,80 - 3,968$ $X < 29,832$ $X < 30$
Baik	$M - 1.SD \leq x \leq M + 1.SD$	$33,80 - 3,968 \leq X \leq 33,80 + 3,968$ $29,832 \leq X \leq 37,768$ $30 \leq X \leq 38$
Sangat baik	$X \geq M + 1.SD$	$X \geq 33,80 + 3,968$ $X \geq 37,768$ $X \geq 38$

Tabel 4.6 menunjukkan hasil perhitungan menggunakan rumus, diketahui bahwa kategori kurang baik berada pada rentang skor $X < 30$, kategori baik berada pada rentang skor $30 \leq X \leq 38$, kategori sangat baik berada pada rentang skor $X \geq 38$. Berdasarkan hasil pengkategorian di atas menunjukkan hasil observasi siswa terhadap variabel Y (keaktifan belajar) terdiri dari 3 kategori. Kategori kurang baik mendapatkan tanggapan dari 3 siswa atau 15%. Kategori baik mendapatkan tanggapan 15 siswa atau 75%. Kategori sangat baik mendapatkan tanggapan dari 2 siswa atau 10%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dikatakan berada di tengah-tengah atau disebut dalam kategori **BAIK**. Setelah mengetahui jawaban dari rumusan masalah satu dan dua langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga.

⁸¹ Widyaningrum.

B. Inferensial Statistik

Inferensial statistik pada bab ini merupakan paparan hasil pengujian hipotesis. Penjelasan hasil uji hipotesis ini terbatas pada interpretasi angka statistik yang digunakan.

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk melihat apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada penelitian ini digunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, maka kita dapat mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan melihat nilai signifikansi. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Variabel x dan y
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	3.20645864
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.133
	<i>Positive</i>	.105
	<i>Negative</i>	-.133
<i>Test Statistik</i>		.133
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}
<i>Exact Sig. (2-tailed)</i>		.826
<i>Point Probability</i>		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Jadi, dari pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi kedua data tersebut $>0,05$ ($0,826 > 0,05$). Maka data pada variabel tingkat antusiasme siswa, model pembelajaran *make a match* dan variabel keaktifan belajar berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian, maksudnya apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas yang digunakan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji regresi linier.

Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
keaktifan * make a match	Between Groups	(Combined)	156.450	7	22.350	1.879	.161
		Linearity	103.854	1	103.854	8.730	.012
		Deviation from Linearity	52.596	6	8.766	.737	.630
	Within Groups		142.750	12	11.896		
	Total		299.200	19			

Penarikan kesimpulan Y^*X :

Df 1= 6 (7-1)

Df 2= 12 (20-7-1)

F tabel (6,12) = 3,00

F hitung > F tabel = mempunyai hubungan yang linear

8,730 > 3,00

Tabel 4.8 menunjukkan *output* hasil uji linieritas yaitu nilai signifikansi pada *deviation for linierity* sebesar 0,630, maka ada hubungan yang linier antara variabel tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* dengan keaktifan belajar siswa, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,630 > 0,05$).

3. Uji Korelasi *Product Moment*

Uji korelasi *product moment* merupakan salah satu teknik untuk mencari korelasi/hubungan antar dua variabel atau lebih.⁸²

Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations			
		Model <i>make a match</i>	Keaktifan belajar
Model <i>make a match</i>	Pearson Correlation	1	-.589**
	Sig. (2-tailed)		.006
	N	20	20
Keaktifan belajar	Pearson Correlation	-.589**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

⁸² Widyaningrum.

Tabel 4.9 menunjukkan *output* hasil uji korelasi *pearson* atau disebut korelasi *product moment*, yang mana nilai signifikansi sudah tertera pada tabel *correlations* sebesar 0,006 artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* dengan keaktifan belajar siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan kedua variabel dapat melihat nilai *pearson correlation*. Pada nilai *pearson correlation* sebesar 0,589. Nilai tersebut terletak pada interval 0,40 – 0,599 sehingga dapat diinterpretasikan **SEDANG**.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier merupakan analisis untuk mengetahui hubungan secara linier antara variabel bebas (*independen*) dengan variabel terikat (*dependen*). Peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana maksudnya untuk menganalisis hubungan secara linier antara 1 variabel bebas (*independen*) dengan 1 variabel terikat (*dependen*). Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana ini adalah sebagai berikut:

- a. Melihat pada taraf signifikansi, atau
- b. Membandingkan t-hitung dan t-tabel

Dasar pengambilan keputusan jika menggunakan tingkat signifikansi 0,05 artinya peluang mendapatkan kesalahan maksimal 5% dan kita percaya bahwa tingkat kebenaran sebesar 95%. Jadi, kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak/ H_0 diterima
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima

Jika dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan t-hitung dan t-tabel maka kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

Keterangan:

H_o : Tidak ada hubungan yang signifikan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo tahun pelajaran 2022/2023.

H_a : Ada hubungan yang signifikan antara tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo tahun pelajaran 2022/2023.

Cara menentukan t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik dengan signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan $df = n-2$. Selain untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kedua variabel (variabel independen dan variabel dependen), uji regresi juga dapat melihat seberapa besar persentase hubungan variabel independen terhadap variabel dependen pada *table summary* dapat dilihat nilai pada kolom *R Square*. Angka pada *R Square* menunjukkan koefisien determinasi yang mana angka tersebut diubah ke dalam bentuk persen. Berdasarkan analisis di atas, kita dapat mengetahui *output* dari hasil uji regresi pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Uji Regresi Model *Summary*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.589 ^a	.347	.311	3.294

a. Predictors: (Constant), Model *make a match*

Koefisien determinasi ditunjukkan dengan kuadrat dari *R Square*. Persentase pengaruh variabel x (independen) terhadap variabel y (dependen) dihitung dengan mengubah angka ini menjadi persen. Nilai *R Square* pada tabel tersebut sebesar 0.347 artinya persentase hubungan variabel tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap variabel keaktifan belajar

sebesar 34,7%, sedangkan selebihnya yaitu 65,3% dipengaruhi oleh variabel lain yaitu media gambar dan minat belajar.

Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	103.854	1	103.854	9.570	.006 ^b
Residual	195.346	18	10.853		
Total	299.200	19			
a. Dependent Variable: Keaktifan belajar					
b. Predictors: (Constant), Model make a match					

Tabel 4.11 merupakan *output* hasil uji regresi linier sederhana. Hasil nilai signifikansi sebesar 0,006. Artinya nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,006 < 0,05$) maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* dengan variabel keaktifan belajar.

Tabel 4.12 Coefficient Uji Regresi

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	55.318	6.995		7.908	.000
Model make a match	-.356	.115	-.589	-3.093	.006
a. Dependen Variabel: Keaktifan belajar					

Tabel 4.12 merupakan *output* hasil uji regresi linier sederhana yang berpedoman pada nilai t-hitung. Hasil nilai pada t-hitung tabel 4.12 adalah 3,093. Sedangkan t-tabel dengan signifikansi 0,05 dibagi 2 = 0,025 dengan derajat kebebasan $df = n-2$ atau $df = 20-1-1=18$. Hasil yang diperoleh untuk t-tabel sebesar 2,101. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,093 > 2,101$), maka H_a diterima, artinya ada hubungan antara variabel dependen dan variabel independen yaitu variabel tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* dengan variabel keaktifan belajar.

C. Pembahasan

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk meningkatkan kemampuan fisik dan pengetahuan, karena pada pembelajaran ini menggunakan unsur permainan guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.⁸³ Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, saling menghargai, meningkatkan rasa percaya diri dalam pemecahan masalah, serta merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan siswa untuk mengutarakan pendapatnya. Model pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengenai sebuah konsep atau materi sambil bermain secara bersama dengan cara berpasangan.⁸⁴ Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh berasal dari instrumen yang telah disiapkan dan telah melalui validator ahli serta uji validitas instrumen yaitu dengan lembar angket tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* dan lembar observasi keaktifan belajar siswa.

Tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo meliputi 2 kategori. Kategori pertama yaitu baik, dengan tanggapan sebanyak 18 siswa atau 90% dengan rentang nilai ($54 \leq X \leq 67$). Kategori kedua yaitu kurang baik, dengan tanggapan 2 siswa atau 10% berada pada rentang nilai $X < 54$. Berdasarkan 2 kategori tersebut, frekuensi terbanyak yaitu 18 anak atau 90% dengan rentang nilai ($54 \leq X \leq 67$) dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diterima dengan **BAIK** oleh siswa.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan sebuah upaya siswa untuk

⁸³ Mina Nuraini, "Pengaruh Model *Make a Match* pada Pembelajaran PadBP terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Tahfidz Roudlotul Qur'an Mranak Demak 2020/2021," *Repository IAIN Kudus*, 2022, 41.

⁸⁴ Putri, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model *Make a Match* di Sekolah Dasar."

memperoleh pengalaman belajar. Keaktifan belajar meliputi kegiatan membaca, menulis, mendengar, berlatih, menggambar, dan lainnya. Keaktifan siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁸⁵ Keaktifan siswa akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami sebuah pembelajaran. Keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo terdiri dari 3 kategori. Kategori pertama sangat baik, dengan tanggapan 2 siswa atau 10% pada rentang nilai ($Y \geq 38$). Kategori kedua baik, dengan tanggapan sebanyak 15 siswa atau 75% pada rentang nilai ($30 \leq Y \leq 38$). Kategori ketiga kurang baik, dengan tanggapan 3 siswa atau 15% pada rentang nilai ($Y \geq 30$). Berdasarkan 3 kategori tersebut, frekuensi terbanyak yaitu 15 siswa atau 75% dengan rentang nilai ($30 \leq Y \leq 38$) dalam kategori baik. Sehingga keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo termasuk dalam kategori **BAIK**.

Hasil analisis pada uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 diketahui bahwa tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai hubungan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo, yang mana telah didapatkan t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,093 > 2,101$) dengan taraf signifikansi 0,006 atau kurang dari 0,05. Persentase hubungan tingkat antusiasme siswa dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo sebesar 34,7% sedangkan selebihnya 65,3% dipengaruhi oleh variabel lain yaitu media gambar dan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Diana, di kelas VIII MTs Nur As-Sholihat pada mata pelajaran IPS relevan dengan penelitian ini, hasil penelitiannya yaitu dengan penerapan model pembelajaran *make a match* siswa menjadi aktif saat proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase rata-rata keaktifan sebesar

⁸⁵ Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*.

67% yang masuk dalam kategori cukup efektif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS, dengan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$.⁸⁶ Penelitian Diana sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Savitri, di kelas VIII MTsN 1 Malang pada mata pelajaran IPS yang relevan dengan penelitian ini, hasil penelitiannya yaitu dengan penerapan model pembelajaran *make a match* siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keaktifan sebesar 4,26 dengan kategori aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.⁸⁷

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah diuraikan di atas menjelaskan bahwa penelitian dengan tema model pembelajaran *make a match* berpengaruh/ada hubungan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa rata-rata dengan kategori baik. Sehingga relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa terbukti ada hubungan antara tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 34,7%, dengan tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* sebesar 90% dengan kategori **BAIK** dan hasil keaktifan belajar siswa sebesar 75% dengan kategori **BAIK**.

Penelitian ini mendukung teori Hartati, bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berpengaruh/ada hubungan terhadap aktivitas belajar siswa karena menekankan pada pengembangan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berinteraksi dengan orang lain, dan berpikir cepat melalui permainan yang menyenangkan untuk

⁸⁶ Putri Ika May Diana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Nur As-Sholihat," *Skripsi*, 2021, 86.

⁸⁷ Alfina Yulia Savitri, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTsN Malang," *Skripsi*, 2022, 91.

meningkatkan aktivitas siswa.⁸⁸ Teori Hartati juga relevan dengan temuan penelitian Taufik yang menemukan bahwa pembelajaran dengan *make a match* berpengaruh/ada hubungan terhadap kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran menekankan pada kerja sama antar siswa yang berpartisipasi dalam belajar kelompok dan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar kelompok, sehingga memungkinkan semua anggota kelompok untuk aktif dan menguasai materi.⁸⁹

Model dan media yang telah dipilih oleh seorang guru akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran *make a match* adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran serta menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain kartu. Berdasarkan hasil temuan penelitian membuktikan, ada hubungan antara tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1, dengan persentase 34,7% sedangkan selebihnya 65,3% dipengaruhi oleh variabel lain yaitu media gambar dan minat belajar siswa. Hasil tingkat antusiasme dan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berada pada kategori baik dengan persentase tingkat antusiasme siswa sebesar 90% dan keaktifan belajar siswa sebesar 75%.

⁸⁸ Hartati, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*.

⁸⁹ Taufik et al., "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik."

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan semua tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka hasil dari analisis pembahasan mengenai dampak tingkat antusias siswa dan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar terhadap aktivitas belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo meliputi 2 kategori. Kategori pertama yaitu baik, dengan tanggapan sebanyak 18 siswa atau 90% dengan rentang nilai ($54 \leq X \leq 67$). Kategori kedua yaitu kurang baik, dengan tanggapan 2 siswa atau 10% berada pada rentang nilai $X < 54$. Berdasarkan 2 kategori tersebut, frekuensi terbanyak yaitu 18 anak atau 90% dengan rentang nilai ($54 \leq X \leq 67$) dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa tingkat antusiasme siswa terhadap model pembelajaran *make a match* yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kategori **BAIK**.
2. Keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 4 Ponorogo terdiri dari 3 kategori. Kategori pertama sangat baik, dengan tanggapan 2 siswa atau 10% dengan rentang nilai ($Y \geq 38$). Kategori kedua baik, dengan tanggapan sebanyak 15 siswa atau 75% dengan rentang nilai ($30 \leq Y \leq 38$). Kategori ketiga kurang baik, dengan tanggapan 3 siswa atau 15% dengan rentang nilai ($Y \geq 30$). Berdasarkan 3 kategori tersebut, frekuensi terbanyak yaitu 15 siswa atau 75% dengan rentang nilai ($30 \leq Y \leq 38$) dalam kategori baik. Sehingga keaktifan belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo termasuk dalam kategori **BAIK**.
3. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada uji hipotesis terbukti bahwa ada hubungan antara tingkat antusiasme dan model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan

belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari penilaian 20 responden, bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,093 > 2,101$) dengan taraf signifikansi 0,006 atau kurang dari 0,05. Persentase pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 1 di MIN 4 Ponorogo sebesar 34,7% sedangkan selebihnya 65,3% dipengaruhi oleh variabel lain yaitu media gambar dan minat belajar siswa.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian dan menemukan kesimpulan terkait dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar terhadap aktivitas belajar siswa kelas 1 MIN 4 Ponorogo. Maka peneliti memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya membiasakan siswa untuk aktif bertanya dan mengutarakan pendapatnya saat proses pembelajaran, dan guru lain dapat menerapkan model pembelajaran *make a match* tidak hanya pada siswa kelas 1 saja tetapi bisa menerapkan pada siswa kelas lain dengan tujuan agar siswa aktif dan senang pada saat proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa selalu membangun rasa percaya diri dan semangat belajar agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat digunakan sebagai kajian untuk melaksanakan penelitian. Selain itu, perlu adanya penelitian tambahan untuk mengidentifikasi faktor-faktor internal dan eksternal serta pengaruh eksternal lainnya terhadap aktivitas belajar siswa, disarankan agar penelitian ini dapat dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ardat. *BIOSTATISTIK, Statistik dalam Penelitian Kesehatan*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2021, 7-10.
- Aldy, Rochmad Purnomo. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Ponorogo: CV Wade Group, 2016, 67-70.
- Aliputri, Dhestha Hazilla. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (2018): 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012, 30-35.
- Danim, Sudarwan. *Riset Keperawatan: Sejarah dan Metodologi*. Edited by Monica Ester. 1st ed. Jakarta: EGC, 2003, 139-141.
- Diana, Putri Ika May. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Nur As-Sholihat.” *Skripsi*, 2021, 86.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. 5th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2014, 37-40.
- Fatimah, Daniati. *Model-Model Pembelajaran*. Edited by Wiwit Lansantika. 1st ed. Sumatra Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022, 16-17.
- Fitriani, Anis Alfian dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Gambar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong.” *Basa, Jurnal Sains, Barometer Ipa, Inovasi Pembelajaran*, 2 (2021): 17–21.
- Fuady, Ahmad. *Perkembangan Psikologis Anak*. Edited by Idham Ghoirishah. 1st ed. Tangerang: PT Human Persona Indonesia, 2022, 1-3.
- Hakim, Rais Tsaqif Yahya Al. *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan*

- yang Mendewasakan. Edited by Ani Susanti. 1st ed. Indonesia: UAD PRES, 2021, 451-455.
- Hartati, Sri. *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make a Match*. Edited by Styasih Harini. 1st ed. Solo: UNISRI Press, 2021, 20-25.
- Haryani, Erna. *Model Discovery Proses Kelompok berbantuan Media Dialog Interaktif “Mata Najwa” untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. 1st ed. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023, 9-12.
- Hayati, Yuniar. *Asiknya Belajar Daring “Why Not.”* Edited by Setiawan Yogi Hidayat. M. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022, 55-60.
- Ibrohim, Asori. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018, 11-13.
- Jamaludin. “Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila melalui Kegiatan Kampus Mengajar di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (2022): 698–709.
- Johannes, Johannes. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya di Kelas V SD Negeri 060952 Medan Labuhan T.P. 2019/2020.” *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 3, no. 1 (2021): 50–61. <https://doi.org/10.51178/jetl.v3i1.123>.
- Kadir. *Statistika Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS*. 3rd ed. Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Kaharuddin, Andi. *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. 1st ed. Sulawesi Selatan: Pustaka Almaida, 2020, 55-57.
- Khosiyono, Banun Hafiah Cahyo. *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2022, 86-92.
- Lase, Famahato. *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas di Era Revolusi Indudtri 4.0 Dan Society 5.0*. 1st ed. makassar: PT. Nas Media Indonesia, 2022, 67-68.
- Matondang, Rahmawati. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Edited by Nashran Azizan. 1st ed. Batu: Literasi Nusantara, 2021, 105-107.

- Matondang, Saima Putri. "Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 200303 Bargotopong Kota Padangsidimpuan." *Prosiding Webinar Nasional Prodi PGMI IAIN Padangsidimpuan*, 2021, 234.
- Matondang, Zulaika. *Praktik Analisis Data: Pengolahan Ekonometrika dengan Eviews dan SPSS*. 1st ed. Medan: Merdeka Kreasi, 2021:80-86.
- N, Zulkifli. *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. Edited by Kodri. 1st ed. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2022.
- Nasution, Suryadi. *Ilmu Pendidikan Islam*. Edited by Rahmi Seri Hanida. Sumatra Utara: Madina Publisher, 2021.
- Nuraini, Mina. "Pengaruh Model *Make a Match* pada Pembelajaran PadBP terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Tahfidz Roudlotul Qur'an Mranak Demak 2020/2021." *Repository IAIN Kudus*, 2022, 41.
- Octavia, A. Shilphy. *Model-model Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2020, 89-90.
- Putri, Dhara Atika. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model *Make a Match* di Sekolah Dasar." *Basicedu* 4, no. 3 (2020): 610–16.
- Rahmawati, Ema. "Implementasi Model Discovery Learning." *Journal of Elementary Education* 04, no. 02 (2021): 240–48.
- Riyanto, Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Kesehatan*. 1st ed. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020, 23-25.
- Rohani, Nina. "Tentang Teks Prosedur melalui Penerapan Model." *Journal of Social Studies, Arts and Humanities* 01, no. 01 (2021): 29–34.
- Savitri, Alfina Yulia. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN Malang." *Skripsi*, 2022, 91.
- Simarmata, Janner. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Yayasan

- Kita Menulis, 2020, 65-67.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Edited by Ayup. 1st ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015, 15-16.
- Sugiarto. *Statistika Deskriptif dan Konsep Peluang Aplikasi R-Stat*. Edited by Giovanny. 1st ed. Yogyakarta: ANDI, 2020, 10-11.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edited by Sutopo. 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2019, 285-288.
- Suhono. *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Edited by Styasih Harini. 1st ed. Surakarta: UNISRI Press, 2022, 15-17.
- Sutopo, eng yeri. *Statistik Inferensial*. Edited by Giovanny. 1st ed. Yogyakarta: ANDI, 2017, 61-62.
- Suwarni, Sri. *Senangnya Belajar Membaca Lancar dengan Model Pembelajaran Make a Match berbantu Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD*. Edited by Styasih Harini. 1st ed. Surakarta: UNISRI Press, 2021, 39-42.
- Swarjana, Ketut. *Populasi Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Edited by Erang Risanto. 1st ed. Yogyakarta: ANDI, 2022, 4-8.
- Taufik, Wirda, Helendra Helendra, Syamsurizal Syamsurizal, and Heffi Alberida. "Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik." *Biodik* 7, no. 4 (2021): 29–38. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14473>.
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 1st ed. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020, 34-39.
- Wantika, Putri Presti. "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candiroti Tahun Pelajaran 2019/2020." *Skripsi*, 2020.
- Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Edited by Andhita Dessy Wulansari. 7th ed. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2021, 104.
- Winarno. *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila*. Edited by Restu Damayanti. 1st ed. Jakarta: Bumi Askara, 2016, 30-45.
- Zaid. *Ekuitas Merek dan Advokasi Pelanggan*. Edited by Saeful Anam. 1st ed. Lamongan Jawa Timur: Academia Publication, 2021, 3-5.