PENGARUH MODEL MAKE A MATCH DIDUKUNG MEDIA 3D TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN DENGAN SDA DAN POTENSI LAIN PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI
TAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

RESTY VIVIANASARI
11.1.01.10.0290

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh

RESTY VIVIANASARI

NPM: 11.1.01.10.0290

Judul :

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA 3D TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN DENGAN SDA DAN POTENSI LAIN PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 21 – 12 – 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd	**Alfi Laila, S.Pd I., M.Pd.**
NIDN. 0704025601	**NIDN. 0708087703**

ii

Skripsi oleh

RESTY VIVIANASARI

NPM: 11.1.01.10.0290

Judul :

PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA 3D TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN DENGAN SDA DAN POTENSI LAIN PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 08 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Bambang Soenarko, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Yatmin, M.Pd.
3. Penguji II : Alfi Laila, S.Pd I., M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH MODEL MAKE A MATCH DIDUKUNG MEDIA 3D TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN DENGAN SDA DAN POTENSI LAIN PADA SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

RESTY VIVIANASARI
11.1.01.10.0290
FKIP – PGSD
restyviviana@gmail.com
Drs. Bambang Soenarko, M.Pd., dan Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain menjadi rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang tepat digunakan yaitu dengan penerapan Model Make A Match.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut (1) Apakah model *Make A Match* didukung media 3D berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasikan Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain pada siswa kelas IV di SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015?. (2)Apakah model *Make A Match* tanpa didukung media 3D berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasikan Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain pada siswa kelas IV di SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015?. (3)Adakah perbedaan pengaruh model *Make A Match* didukung media 3D dibandingkan dengan *Make A Match* tanpa didukung media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasikan Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain pada siswa kelas IV di SDN Campurejo 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015?

Peneliti ini menggunakan teknik penelitian *Eksperimental*dengan *posttest-Only Control Design*. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data berupa tes, dengan menggunakan jenis penilaian tes tertulis. Analisis data yang digunakan adalah rumus uji t. Simpulan hasil penelitian ini adalah (1)Penggunaan *Make A Match*didukung media 3D berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasikan Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain, hal ini terbukti dengan tingginya harga t_{hitung} (7,514) > t_{tabel} (2,707).serta dengan tingginya harga dengan ketuntasan mencapai 79% diatas KKM. (2)Penggunaan *Make A Match* tanpa didukung media 3Dberpengaruh cukup signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasikan Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain,t_{hitung} (3,726) > t_{tabel} (2,707) namun demikian ketuntasan masih kurang dari 75% terhadap KKM tepatnya 31%.(3)Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara *Make A Match* didukung media 3Ddibanding *Make A Match* tanpa didukung media 3Dberpengaruh cukup signifikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 79%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Make A Match, Media 3D, mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok masyarakat yang harus terpenuhi, sesuai dengan ketuntasan kemajuan ilmu pengetahuan yang sekaligus merupakan tuntutan kemajuanperadapan dan teknologi suatu bangsa. Peradapan suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan warga negaranya, sehingga pendidikan sebagai tolak ukur kemajuan bangsa. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam menciptkan manusia yang berkualitas.

Pentingnya fungsi dan tujuan pendidikan juga ditegaskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 :

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Terkait dengan tujuan tersebut telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta potensi dan kreativitas peserta didik. Penerapan dari prinsip ini dengan pergeseran pradigma proses pendidikan, yaitu dengan paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran,

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilakasanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Untuk itu perlu diciptakannya pembelajaran yang inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat terpenuhi jika guru dan peserta didik

saling bekerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar melainkan harus menjadi manger belajar. Hal tersebut mengandung arti bahwa setiap guru haruslah mampu mneciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, aktif, dan memotivasi siswa dalam belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pentingnya peranan guru juga diungkapakan oleh Rusman (2013:58) bahwa "peranan guru meliputi banyak hal, yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisior, motivator, dan sebagai evaluator".

Peranan guru dalam proses pembelajaran juga tidak dapat dilakukan oleh guru sendiri namun peranan aktif peserta didik juga akan mendukung peranan guru. Atas hubungan imbal balik yang berlangsung inilah maka tujuan pembelajaran yang diharapakan akan tercapai.

Dewasa ini setiap orang memang harus memiliki kompetensi sesuai perubahan zaman. Maka dalam menempuh setiap jenjang pendidikan pada proses pembelajaran seorang guru harus memberikan pemahaman konsep, *skill*, dan pendidikan berkarakter melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kenyataan dilapangan sekarang dalam proses pembelajaran masih konvensional. Pernyataan ini dipertegas dengan pengalaman PPL 2 disalah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Kediri. Dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan social pada umumnya guru hanya mengenalkan teori secara umum dan singkat, kemudian siswa dilatih untuk langsung praktik mengerjakan soal latihan. Guru berpendapat bahwa dnegan memperbanyak latihan, siswa akan terlatih memahami materi ajar. Latihan memang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Kekurangan metode ini terletak pada kecenderungan siswa dalam mengerjakan soal yang hanya berdasarkan kebiasaan. Kebiasaan tersebut membantu siswa dalam menyelesaikan kasus-kasus yang umum terjadi atau yang biasa dijadikan latihan sedangkan untuk

kasus-kasus yang jarang terjadi akan sulit diselesaikan karena siswa tidak menguasai konsep secara menyeluruh. Hal ini akan menyulitkan siswa terhadap varian soal-soal yang lainnya karena tidak memahami konsep.

Kondisi pembelajaran disekolah tersebut juga memperlihatkan peran guru yang lebih banyak mendominasi kegiatan dikelas. Siswa hanya mengamati apa yang dilakukan guru seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi cara mengerjakan soal, dan dianjutkan latihan-latihan soal. Selain itu guru juga kurang memotivasi siswa utnuk menambah pengetahuannya diluar. Siswa hanya mengandalkan pengetahuan yang ditransfer oleh guru didalam kelas. Sikap pasif siswa ini salah satunya disebabkan pola pembelajaran yang membiasan siswa untuk menerima bukan mencari. Hal ini sangat berpengaruh pada kemandirian siswa khususnya pada kemandirian belajar. Siswa jadi tidak memaknai proses belajar yang mereka alami. Kondisi tersebut tentu membutuhkan perhatian dan perlakuan khusus mengingat penguasaan konsep dan kemandirian belajar penting dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan social.

Setelah diamati lebih lanjut, kebanyakan guru dalam mengajar masih dengan menggunakan model pembelajara langsung, kurang memperhatikan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru kurang memberikan model dan motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan. Dalam mengajarkan siswa, guru kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran untuk membimbing siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa yang terlihat dari kwalitas pertanyaan dan jawaban siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswakurang mampu menggunakan daya nalar dalam menanggapi informasi yang diterimanya.

Hali ini dibuktikan dengan, nilai rata-rata ulangan yang diperoleh siswa dua tahun terakhir ini masih dibawah dari nilai Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 7,2 yang dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa 6,5 pada tahun 2010-2011, nilai rata-rata 6,8 pada tahun pembelajaran 2011-2012, nilai rata-rata 7,0 pada tahun pembelajaran 2012-2013 yang berarti

nilai ketuntasan klasikal belum tercapai.

Untuk mencapai keadaan tersebut, guru harus mampu menyampaikan kosep dan teori semudah dan semenarik mungkin agar siswa memahami materi yang disampaikan. Pemilihan dan pelaksanaan model pembelajaran yang tepat oleh guru akan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran. Pemilihan model pembelajaran oleh guru harus dilakukan secara cermat agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga siswa dapat memahami dengan jelas setia materi yang disampaikan. Pada akhirnya, pemilihan model pembelajarn yang tepat oleh guru akan mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga keberhasilan dalam pendidikan akan tercapai. Salah satu alternative model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah dipaparkan adalah Model pembelajaran *Make A Match.*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis kegiatan pembelajaran dengan menggunakan diskusi kelompok, dan merupakan ciri pembelajaran kooperatif. Seperti yang diungkapkan oleh Suyanto (2008:16) "Pembelajaran Koopertif merupakan suatu macam strategi pembelajaran secara berkelompok, siswa belajar bersama dan saling membantu dalam membuat tugas dengan penekanan pada saling *support* diantara anggota" .

Model pemebelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*Make A Match*) yang diperkenalkan oleh Lorna Curran (dalm Huda,2013:135) menyatkan bahwa:

> *Make A Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberikan point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberikan hukuman sesuai dengan yang disepakati bersama.

Model ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat. Selain itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dirasa penting karena membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini adalah media

3D. Daryanto (2013:29) menjelaskan bahwa:

> Media tiga dimensi (3D) ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media sederhana 3D dapat diproduksi dengan mudah. Serta mampu memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. Dengan penggunaan media 3D ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu mengkonstruk pengetahuannya melalui media 3D ini. Dari pengalaman tersebut materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, lebih mengesan dan daya ingatnya lebih tahan lama. Siswa lebih mudah mengingat jika melihat, mendengarkan dan meraba media pembelajaran yang digunakan. Karena perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar masih dalam oprasional konkrit.

Dengan penggunaan model pembelajaran Make A Match didukung media 3D diharapakan pembelajaran akan membuat siswa nyaman dan antusias dalam menerima materi dari guru. Siswa akan lebih mudah dalam menghafal atau mengingat, dan memahami materi. Sehingga tujuan pembelajaran serta kompetensi yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan pemikiran sebagaimana dijelaskan diatas maka cukup alasan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh *Model Make A Match* didukung media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan Sumber Daya Alam dan potensi lain didaerahnya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015".

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu Model *Make A Match* tanpa didukung media 3 Dimensi dan Model *Make A Match* didukung media 3 Dimensi. Sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu Kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan Sumber Daya Alam dan potensi lain didaerahnya.

Selanjutnya teknik penelitian yang digunakan yaitu metode eks-perimen dengan desain penelitian *Nonrandomized Control Group Pretest-postest design*. Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif karena data variabel penelitian yang dikumpul-kan cenderung bersifat numerik atau angka-angka. Yang pada akhirnya akan diolah dengan data statistik.

Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SDN Campurejo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Sasaran penelitian ini diarahkan pada siswa kelas IV-A dan IV-B. Dengan perkiraan waktu penelitian selama 6 bulan sejak diajukan proposal skripsi hingga selesainya penyusunan laporan, yang terhitung dari Februari 2015 sampai dengan Juli 2015.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Tales 02. Dengan rincian kelas IV-A laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 20 orang. kelas IV-B laki-laki berjumlah 18 orang dan perempuan berjumlah 17 orang. Sehingga total populasi 70 orang. Kemudian subyek yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu 70 orang.

Dalam penelitian ini pengem-bangan instrumen penelitian yang digunakan ada dua, yaitu perangkat pembelajaran dan tes tulis (soal pilihan ganda 20 item). Sebelum diujikan, instrumen berupa perangkat pembelajaran harus divalidasi dahulu kepada ahli dan untuk instrumen berupa tes tulis harus dilakukan uji validitas item dan uji reliabilitas item.

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan untuk Analisis hipotesis pertama yaitu untuk me-nguji pengaruh digunakan t-test untuk 1 kelompok dan untuk uji ketuntasan dengan Jenjang Persentil (JP). Analisis hipotesis kedua yaitu untuk menguji pengaruh digunakan t-test untuk 1 kelompok dan untuk uji ketuntasan dengan Jenjang Persentil (JP). Sedangkan analisis hipotesis ketiga digunakant-test untuk 2 kelompok dan untuk menguji keunggulan denganmembandingkan nilai rata-rata posttest di kedua kelompok.Norma keputusan untuk pengujian hipotesis, digunakan kon-vensi yang akan diterapkan secara

suksesif mulai dari taraf signifikan 1% ke 5%. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

a. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 1% maka H_0 ditolak dengan sangat signifikan, berarti hipotesis alternative (H_a) terbukti benar.
b. Jika t-hitung ≥ t-tabel taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dengan signifikan, berarti hipotesis alternative (H_a) terbukti benar.
c. Jika t-hitung < t-tabel taraf signifikan 5% maka gagal menolak H_0, dan hipotesis alternative (H_a) terbukti tidak benar.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Model Make A Match didukung Media 3 Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya pada siswa kelas IV A SDN Campurejo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 dengan ketuntasan klasikal 79,24%".

Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Dalam teori tersebut dinyatakan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang hendak diajarkan, supaya model pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap kemampuan siswa. model pembelajaran yang tepat untuk materi mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya adalah model pembelajaran *Make A Match*. model Make A Match siswa akan mencari pasangan kartu dengan suasana yang menyenangkan". Dalam memenuhi kemampuan mengidentifikasi Aktivitas Ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain, model pembelajaran Make A Match sangat membantu karena dengan menerapkan model pembelajaran ini suasana pembelajaran yng biasanya pasif akan menjadi suasana yang aktif dan interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu untuk

mempermudah menyampaikan pesan kepada peserta didik. Dan juga dengan mengunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah mengkonstruk ilmu yang ia miliki. Disini siswa harus terlibat langsung dalam pembelajaran, dengan menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. Siswa juga akan lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran tiga dimensi yang mempermudah siswa dalam memahami materi karena dengan penerapan media tiga dimensi ini siswa akan melihat secara langsung kenampakan sumber daya alam dan kegiatan ekonomi dengan media tiga dimensi ini. Hal ini terbukti dengan melihat hasil rata-rata nilai siswa sebelum perlakuan 66,1538 meningkat setelah diberikan perlakuan nilai rerata menjadi 79,7436. Selanjutnya prosentase ketuntasan KKM pun mencapai 79,24%.

2. **Model Make A Match tanpa didukung Media 3 Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya pada siswa kelas IV A SDN Campurejo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 dengan ketuntasan klasikal 31 %".**

Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Di dalam teori itu disebutkan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila guru menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam memenuhi kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain model pembelajaran Make A Match sangat membantu karena dengan menerapkan model pembelajaran ini suasana pembelajaran yang biasanya pasif akan menjadi suasana yang aktif dan interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi. Tanpa penggunaan media 3D Proses pembelajaran dirasa akan kurang menyenangkan dan tidak bisa melihat nyata kenampakan SDA dan potensi lain yang ditampilkan

melalui media 3D dan siswa akan sulit memahami materi karena harus memahami materi secara abstrak saja, karena dengan menggunakan media siswa akan mendapatkan pengalaman belajar secara konkrit. Hal ini terbukti dengan melihat hasil rata-rata nilai siswa sebelum perlakuan 58,8462 meningkat setelah diberikan perlakuan menjadi 67,9487. Namun tidak mencapai KKM yang diinginkan. Ketuntasan klasikal hanya 31%.

3. **"Terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas yang menggunakan model make a match didukung media 3 dimensi dengan kelas yang menggunakan model make a match tanpa didukung media 3 dimensi terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya pada siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015".**

Hal ini telah dibuktikan pada bab IV bahwa ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Make A Match* didukung media 3D dibanding model pembelajaran *Make A Match* tanpa didukung media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya. Model *Make A Match* tanpa didukung media 3D memang berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan SDA dan potensi lain didaerahnya. Hal ini dapat dibuktikan bahwa nilai tuntasan klasikal sebesar 31%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto S. 2006.*Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto S. 2010.*Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung : Yrama Widya.

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung:Alfabeta

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Djihad, Asep. Suyanto.2012. *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta:Multi Pressindo

Hamdani. 2011 . *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah B. 2012. *Pengantar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Jufri, Wahab.2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung:Pustaka Reka Cipta.

Prasetya, Dwi Ningrum.2013.Skripsi. judul " *Keefektifan Model Make a Match Dalam Pembelajaran Pemahaman Pantun Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangjati Kabupaten Bajarnegara.*"

Poerwadarminta, W.J.S. 2009 . *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta Balai Pustaka.

Purwanto. 2011. *Panduan Penelitian*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta

Setyorini, Dewi. 2012.Skripsi. Judul "Pengaruh Media Tiga Dimensi terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas V SDN Sawojajar 1 Kecamatan Kedungkadang Kota Malang."

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2012.*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.

Sukmara, dian. 2007. *Implementasi Kurikulum Life Skill Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp) Melalui Model Manajemen Potensial Qodrati*. Bandung:CV Mughni Sejahtera

Supriatna N, Mulyani S, dkk. 2010. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.

Sutikno, Sobry M. 2013.*Belajar dan Pembelajaran*. Lombok:Holistica.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

Umar, Husein. 2011. *Panduan Penelitian*. Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher.

Wahab A A. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online), tersedia : http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf. *diunduh 26 Desember 2013.*