PENGARUH MEDIA"*RAINBOW CARD*" DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN GUGUS 1 KECAMATAN MOJOROTO KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

diajukan untuk Penulisan Skripsi guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd.)

pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh :

ZULIATIN

NPM : 12.1.01.10.0339

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
(UN PGRI) KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

ZULIATIN

NPM: 12.1.01.10.0339

judul:

PENGARUH MEDIA "*RAINBOW CARD*" DENGAN *MODEL MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN GUGUS 1 KECAMATAN MOJOROTO KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

telah disetujui untuk dilanjutkan

guna tugas akhir Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

tanggal : 05 Agustus 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Suryanto M.Si	Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd
NIDN.0010056501	NIDN.0711086102

ii

Skripsi oleh:

ZULIATIN
NPM: 12.1.01.10.0339

Judul:

PENGARUH MEDIA "*RAINBOW CARD*" DENGAN *MODEL MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN GUGUS 1 KECAMATAN MOJOROTO KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
pada tanggal: 05 Agustus 2016

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Suryanto, M.Si
2. Penguji I : Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.
3. Penguji II : Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.

Mengetahui
Dekan FKIP

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

iii

PENGARUH MEDIA"*RAINBOW CARD*" DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI KEUGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN GUGUS 1 KECAMATAN MOJOROTO KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

ZULIATIN
12.1.01.10.0339
FKIP-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Email:zulzuliatin3@gmail.com
Suryanto dan Dwi Ari Budiretnani
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pengamatan peneliti banyaknya siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS karena banyak menghafal, dan sulit dipahami isi materinya serta dalam proses pembelajaran guru kurang bervariasi dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Hal tersebut nampak dari hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam KBM, sehingga memperoleh nilai yang rendah. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui (1)penerapan model *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III. (2)penerapan model *Make A Match* tanpa menggunakan media *Rainbow Card* terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III. (3)perbedaan antara penerapan model *Make A Match* didukung media *Ranbow Card* dengan penerapan model *Make A Match* tanpa media terhadap kemampuan siswa memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Randomized Posttest-Only Control Group design*. Populasinya siswa kelas III SDN Gugus 1 kecamatan Mojoroto tahun ajaran 2015/2016. Sampel penelitiannya kelas III SDN Campurejo 2 dan SDN Banjarmlati 1. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tulis berupa pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.Analisis data kelas eksperimen memperoleh mean 83,75, dan kelas kontrol 72,5. Uji t menunjukkan Sig (2-tailed)sebesar 0.300 > 0,05 nilainya signifikan, data berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas diperoleh hasil sig 0,122>0,05 nilainya signifikan, sehingga dalam penelitian ini variansnya homogen. Untuk uji t diperoleh nilai sig 0,01 < 0,05 nilainya signifikan maka Ha diterima, sehingga terdapat perbedaan antara prestasi kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan model *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Gugus 1 kecamatan Mojoroto memuaskan.(2) penerapan model *Make A Match* tanpa media *Rainbow Card* terhadap kemampuan siswa memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Gugus 1 kecamatan Mojoroto kurang memuaskan.(3)ada perbedaan yang signifikan antara penerapan model *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* dengan model *Make A Match* tanpa media *Rainbow Card* terhadap kemampuan siswa memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada siswa kelas III SDN Gugus 1 kecamatan Mojoroto.

Kata Kunci :model *Make A Match*, media *Rainbow Card*, kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

I. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan yang selaras dengan perkembangan zaman. Pada era sekarang perkembangan globalisasi yang mulai menembus batas membuat setiap negara melakukan kerjasama dalam segala bidang tanpa ada batasan ruang dan waktu. Bukan hanya di bidang ekonomi dan sosial saja tetapi di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Di dalam bidang pendidikan era globalisasi sangan berpengaruh besar terhadap kelangsungan pendidikan dalam setiap negara. Para negara-negara bekerjasama untuk melakukan penukaran pelajar, adanya kerjasama itu Indonesia juga harus bisa meningkatkan potensi pendidikan para generasi muda sebagai penerus bangsa supaya dapat bersaing dengan negara lain.

Kemajuan pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi SDM bangsa Indonesia supaya dapat iku serta dalam bersaing dengan bangsa-bangsa lain dibidang pendidikan, politik, ekonomi, ataupun bidang sosial. Meskipun negara Indonesia dalam konteks ini jauh dari negara-negara besar yang lain tetapi pemerintah selalu mengupayakan untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

Perkembangan pendidikan di Indonesia dapat dilihat dengan adanya perkembangan kurikulum serta program-progam pendidikan yang dibuat oleh pemerintah. Dengan adanya kurikulum pendidikan sebagai wadah untuk meningkatkan potensi akademik peserta didik di lingkungan sekolah. Dari perkembangan di atas guru juga menjadi salah satu faktor yang penting yang harus diperhatikan. Pada zaman sekarang peserta didik mulai berfikir kritis dengan berbagai hal begitu juga dengan wali murid peserta didik sehingga guru juga harus bisa berfikir kreatif dan inovatif sebagai tenaga pendidik.

Di dalam mata pelajaran IPS materi yang terdapat di dalamnya selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun, sehingga guru perlu memberikan informasi baru kepada siswa supaya tidak ketinggalan zaman, serta materi dalam IPS juga sangat padat, dan banyak membahas tentang sejarah dan masalah-masalah sosial, sehingga banyak peserta didik yang malas, bosan, dan kurang aktif dalam belajar dan tidak jarang banyak siswa

yang tidak suka dengan mata pelajaran IPS karena materinya sulit dipahami dan banyak menghafal sehingga hal tersebut mempengaruhi potensi pelajar siswa dan nilai yang didapat oleh siswa. Permasalahan di atas menjadi PR bagi para tenaga pendidik supaya dapat mengemas pembelajaran IPS dengan semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk belajar, serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, dengan cara memandang peserta didik bukan lagi sebagai gelas kosong yang perlu di isi terus menerus oleh guru melainkan seperti pisau yang sudah memiliki kemampuan untuk memotong tinggal dilakukan pengasahan supaya dapat menghasilkan kemampuan yang lebih maksimal. Peserta didik sebetulnya sudah memiliki pengetahuan dan potensi dalam dirinya. Guru hanya perlu memberikan pengarahan dan pemahaman untuk peserta didik tentang pengetahauan yang dimilikinya dengan cara usaha dari peserta didik itu sendiri dalam mengembangkan pengetahuannya, karena dengan peserta didik berusaha mencari dan mengembangkan potensinya sendiri dapat menjadikan proses penemuan yang didapat oleh peserta didik lebih bermakna dan sulit untuk dilupakan.

Di dalam mengemas suatu pembelajaran guru harus bisa memadukan antara materi yang diajarkan dengan model pembelajaran dan media yang sesuai. Banyaknya model pembelajaran dan media yang ada dapat dipilih oleh guru untuk dijadikan salah satu cara dalam mengemas sebuah pembelajaran. Dalam KBM guru sudah menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model ini dipilih guru karena siswa dapat mendalami materi yang dipelajari dan dapat menggali pengetahuannya sendiri tentang materi pembelajaran dengan cara guru memberikan stimulus yang dapat mendorong siswa memahami materi dengan sendirinya. Tetapi dalam proses pembelajaran siswa kurang tertarik dengan kartu-kartu yang digunakan oleh guru sebagai medianya sehingga siswa tidak fokus terhadap materi yang dipelajari, para siswa lebih tertarik untuk bermain sendiri.

Adanya kekurangan yang dilakukan oleh guru di atas peneliti mencoba untuk membuat media pembelajaran yang sesuai untuk model pembelajaran *Make A Match.* Peneliti

akan membuat media *Rainbow Card* yaitu memedia kartu yang dibuat dengan mengaplikasikan antara warna, gambar, dan materi. Media *Rainbow Card* kartu yang menggunakan banyak warna yang berisikan gambar, dan kalimat yang mewakili materi pembelajaran yang menarik minat siswa untuk dapat aktif dalam belajar dan fokus terhadap pembelajaran. Media ini dibuat berdasatkan karakter siswa SD pada kelas rendah yang senang melihat sesuatu yang berwarna-warni dan gambar yang dapat memperkuat ingatan siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* siswa dapat aktif belajar dan mengalami pembelajaran secara mandiri meskipun dalam kelompok.

Dari latarbelakang yang dipaparkan di atas peneliti mengambil judul penelitian, "**PENGARUH MEDIA *RAINBOW CARD* DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS III SDN GUGUS 1 KECAMATAN MOJOROTO KEDIRI"**

II. METODE

Identifikasi Variabel Penelitian

Didalam penelitian kuantitatif ini terdapat dua variabel yang diteliti yaitu :

1. **Variabel bebas *(independent variable)***

   adalah variabel yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah **model pembelajaran *Make A Match* dengan didukung media *Rainbow Card.***

2. **Variabel terikat (*dependent variable*)**

   adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas *(independent variable).*Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah **"Kemampuan siswa dalam memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah"**.

PENDEKATAN DAN TEKNIK PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Karena dalam penelitian ini data dari hasil penelitian yang digunakan berupa angka yang dihitung secara statistik

Sedangkan untuk hipotesisnya merupakan hipotesis komparatif, yaitu untuk membandingkan hasil pemerolehan pemahaman materi dari kelas ekpserimen dan kelas kontrol selama KBM berlangsung.

Teknik Penelitian

Tehnik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kelompok kontrol pascates beracak.Tabel 3.1 Desain Penelitian Kelompok Kontrol Pascates Beracak*(Randomized Posttest-Only Control Group design)*

Teknik Analisis Data

Jenis analisis pada penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan rumus uji-t Parametrik "*independent t-test"*. Dalam taraf siqnifikannya di ambil α = 0,05 = 5%.

Langkah-langkah Analisis

a. Uji Normalitas dengan Kolmogorof Smirnov karena sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi. kriteria dalam uji kolmogorof Smirnov sebagai berikut:

a) Jika Sig. (2-tailed) > 0,05 = normal

b) Jika Sig. (2-tailed) < 0,05 = tidak normal.

b. Uji homogenitas

c. Uji-t

Untuk Statistik uji-t menggunakan paired sample t-test untuk hipotesis 1dan 2, dan independent sample t-test untuk hipotesis 3.

2. Norma Keputusan

Norma keputusan untuk menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika Sign (t-table) ≤ 0,05 signifikan, maka dapat dituliskan

a. Ha = diterima
b. Ho = ditolak

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai kolmogorov smirnov Z sebesar 0.973 dan diketahui bahwa Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.300 > 0,05 nilainya signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasilnya berdistribusi normal.

penghitungan uji homogenitas dengan menggunakan *Laven'statistik* diperoleh hasil signifikan 0,122, data *postest* lebih besar 0,122>0,05 artinya signifikan, sehingga dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

hasil data penghitungan uji-t didapat sig (2-tailed) 0,01 dan 0,01. Dapat diketahui bahwa keduanya p(sig) < 0,05 nilainya signifikan, sehingga terdapat perbedaan antara prestasi kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitia dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pada pembelajaran IPS kelas III SDN Gugus 1 Kecamatan Mojoroto Kediri tahun ajaran 2015/2016. Nilai siswa dapat dinyatakan baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa cenderung lebih tinggi yaitu 83,75 dan banyak siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.
2. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* tanpa media *Rainbow Card* pada pembelajaran IPS siswa kelas III SDN Gugus 1 Kecamatan Mojoroto Kediri tahun ajaran 2015/2016 dapat dinyatakan kurang baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh cenderung rendah yaitu

72,6, jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media nilai rata-ratanya memiliki selisih 11,25 dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan "ada perbedaan secara signifikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* didukung media *Rainbow Card* terhadap kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah pembelajaran IPS kelas III SDN Gugus 1 Kecamatan Mojoroto Kediri tahun ajaran 2015/2016".

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010.*Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka cipta.

Arsyad,Azhar.2007. *Media pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.Pelajar.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.

Malano,herman.2011.*selamatkan pasar tradisional*.jakarta: PT gramedia pustaka utama.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. PT. Pustaka Insan Madani

Suprijono, Agus.2010.*Cooperative Learning Teori & Aplikasinya* .Yogyakarta: Pustaka

Sugiyono. 2011. *MetodePenelitianKuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung:Alfabeta.

Santi,Novi Nitya.2013.*Perkembangan peserta didik (pada anak sekolah dasar*.Surabay:Jenggala puataka utama.

Zuhria, Wiwin latifatus. 2014. *Pengaruh penggunaan model make a match dan metode adutaiment terhadap kemampuan mendeskripsikan possisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari pada siswa kelas IV SDN tengger kidul 1 kecamatan pagu kabupaten kediri tahun 2013-2014*.. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, UniversitasNusantara PGRI kediri.

Mytalia. 2012. *Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada pelajaran ips terhadap motivasi belajar*

siswa kelas iv sd negeri ngrenak sleman yogyakarta tahun ajaran 2011/2012. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogykarta. (Online) tersedia: (http://lib.uny.ac.id/7371/) diakses tanggal 13 Juni 2015

https://freyadefunk.wordpress.com/2013/03/24/cara-menguji-normalitas-data-dengan-spss/#more-410diakses pada tanggal 22april 2016

http://ucikwilujengjr.blogspot.co.id/2015/06/langkah-langkah-pengoprasian-uji-t-spss. diakses tanggal 22 april 2016