ARTIKEL

PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH MELALUI MODEL *TAKE AND GIVE* DAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS III SDN SUMBERCANGKRING GURAH KABUPATEN KEDIRI

Oleh:

NILNA FAUZIAH

NPM: 14.1.01.10.0007

Dibimbing Oleh :

1. **Drs. Darsono, M.Kom**
2. **Erwin Putera Permana, M.Pd**

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

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Nilna Fauziah
NPM	: 14.1.01.10.0007
Telepon/HP	: 085732036991
Alamat Surat (Email)	: nilnafauziah33@gmail.com
Judul Artikel	: Perbedaan Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah Dan Sekolah Melalui Model *Take And Give*dan Model *Make A Match*pada Siswa Kelas III SDN Sumbercangkring Gurah Kabupaten Kediri
Fakultas-Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Darsono, M.Kom NIDN.0710016401	Erwin Putera Permana, M.Pd NIDN: 0706128701	Nilna Fauziah NPM : 14.1.01.10.0007

PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH MELALUIMODEL *TAKE AND GIVE* DAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS III SDN SUMBERCANGKRING GURAH KABUPATEN KEDIRI

NILNA FAUZIAH
14.1.01.10.0007
FKIP-PGSD
e-mail: nilnafauziah33@gmail.com
Drs. Darsono, M.Kom dan Erwin Putera Permana, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPS di SD masih dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru.Akibatnya banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk dengan kegiatan masing-masingseperti mengobrol, bercanda bahkan ada yang keluar masuk ruangan. Peneliti akan mengkaji tentang penggunaan model *take and give* dan model *make a match*. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* yaitu memberikan dampak pada peningkatan pada penilaian tiga ranah (afektif, kognitif dan psikomotor) sesuai dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah. Keunggulan model kooperatif tipe *make a match* yaitu mampu merubah pembelajaran siswa menjadi aktif, dan memotivasi siswa. Kedua model tersebut memiliki kesamaan penggunaan media berupa kartu, selain itu juga menyisipkan unsur permainan dan penugasan.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi pembelajaran dengan model *take and give* siswa kelas III-A SDN Sumbercangkring? (2) Bagaimanakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi pembelajaran dengan model *make a match* siswa kelas III-B SDN Sumbercangkring? (3) Apakah kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi model *take and give* lebih baik dibandingkan yang diberi model *make a matc*h?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik komparatif dengan subyek penelitian siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes tertulis (soal uraian bebas).

Hasil analisis dalam penelitian ini adalah (1) Berdasarkan hasil uji, nilai t sebesar 4,785 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,000 < 0,05). (2) Berdasarkan hasil uji, nilai t sebesar 0,395 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,696. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,696 > 0,05). (3) hasil uji menunjukkan bahwa nilai t dengan *equal variances assumed* sebesar 2,682 dengan nilai signifikansi = 0,035. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,035 < 0,05).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III-A SDN Sumbercangkring menggunakan model *take and give* mampu melebihi KKM. (2) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III-B SDN Sumbercangkring menggunakan model *make a match* tidak mampu mencapai KKM. (3) Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi model *take and give* lebih baik dibandingkan yang diberi model *make a matc*h.

Kata Kunci: kemampuan memahami, jual beli, take and give, make match.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu PengetahuanSosial (IPS) merupakan salah satu matapelajaran yang wajib diajarkan dalam setiapjenjang pendidikan khususnya di Sekolah Dasar (SD).Menurut(Sardjiyo, 2014), tujuan pembelajaran IPS di SD adalah sebagai berikut:1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial, 2) membekali anak didik dengan kemampuan menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang di masyarakat,3) membekali anak didik dengan kemampuan komunikasi dengan sesama warga masyarakat,4) membekali anak didik dengan kesadarandan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup,5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS.

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran IPS dan wawancara dengan wali kelas III-A dan III-B SDN Sumbercangkring menunjukkan bahwa masih dijumpai banyak permasalahan antara lain proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan dilakukan secara konvensional, dengan guru lebih banyak menerangkan materi pembelajaran dan peserta didik hanya berperan sebagai penyimak. Akibatnya peserta didik merasa kurang antusias selama mengikuti pembelajaran yang belangsungsehingga membuat pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna.Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa yang berakibat pada rendahnya prestasi dan hasil belajar siswa.

Banyak model pembelajaran telah diterapkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu.Peneliti akan mengkaji

tentang penggunaan model *take and give* dan model *make a match*. Kedua model tersebut memiliki kesamaan penggunaan media berupa kartu dalam pelaksanaanpembelajarannya, selain itu juga menyisipkan unsur permainan dan penugasan baikindividual maupun kelompok kecil.

Menurut (Yuliastini, 2015), dengan penerapan model *take and give* bahwa hasil belajar IPS pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* tergolong sangat tinggi.Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* juga memberikan dampak pada peningkatan pada penilaian tiga ranah (afektif, kognitif dan psikomotor) sesuai dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah.

Sedangkan menurut (Dewi, 2013), dengan penerapan model *make a match* menyatakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* mampu merubah pembelajaran siswa menjadi aktif, dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baikkesempatan kepada siswa untuk menggali materi yang dipelajari melalui interaksi antara siswa dengan siswa.

Dari uraian diatas peneliti mengambil judul "Perbedaan Kemampuan Memahami Kegiatan Jual Beli Di Lingkungan Rumah Dan Sekolah Melalui *Model Take And Give* Dan *Model Make A Match* Pada Siswa Kelas III SDN Sumbercangkring Gurah Kabupaten Kediri".

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka.Jenis teknik penelitian ini menggunakan teknik komparatif yang digunakan sesuai dengan tujuan yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran setelah diberi

perlakuan oleh dua variabel bebas yang diteliti.

Menurut (Sugiyono, 2013b) penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sample yang berbeda, atau dua waktu yang berbeda.Penelitian ini menggunakan komparatif deskriptif yang membandingkan dua variabel bebas. Disebut demikian karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran melalui model *take and give* dan model *make a match*.Desain penelitian dapat digambarkan sebagia berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Eksperimen 1	O_1	X_1	O_2
Eksperimen 2	O_3	X_2	O_4

(Sugiyono, 2013a)

Keterangan:
Eks 1: kelompok yang menggunakan model *take and give*
Eks 2: kelompok yang menggunakan model *make a match*
O_1 : pretest kelas eksperimen 1
O_3 : pretestkelas eksperimen 2
X_1 : kemampuan dengan menggunakan model *take and give*
X_2 : kemampuan dengan menggunakan model *make a match*
O_2 : posttest kelas eksprimen 1
O_4 : posttest kelas eksperimen 2

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah tes tulis subyektif (soal uraian bebas yang berjumlah 15 item soal).Tes diberikan sebelum diberi perlakuan (*pretest)* dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

Hasil tes yang telah diberikan sebelum diberi perlakukan dan sesudah diberi perlakuan selanjutnya dianalisis menggunakan *one sample t-test* dengan SPSS versi 23.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, setelah data berdistribusi normal dan homogen dilanjutkan pengujian hipotesis yaitu menggunakan

independent sample t-test dengan SPSS versi 23.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Pada penelitian ini, peneliti terjun langsung untuk mengajar materi " KegiatanJual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah" pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *take and give* dan model *make a match.* Kemudian peneliti membedakan kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah tersebut.

Penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Sebelum peneliti mengajarkan materi tersebut, siswa terlebih dulu diberi soal pretest yang terdiri dari 15 soal uraian bebas. Pada hari pertama, peneliti mengajarkan materi tersebut menggunakan model *take and give*. Pada hari kedua, peneliti mengajarkan materi tersebut menggunakan model *make a match*. Setelah selesai menjelaskan materi, peneliti kembali memberi soal posttest yang sama dengan soal pretest kemudian menilai hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian, siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen I yang diberi pembelajaran model *take and give* dan 30 siswa kelas eksperimen II yang diberi pembelajaran model *make a match* diperoleh hasil belajar pada lampiran.

Nilai rata-rata *posttest* untuk kelas yang diberi model *take and give* adalah sebesar 75,50 dan 70,57 untuk kelas yang diberi model *make a match*. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata

hasil belajar siswa yang diberi model *take and give* lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar siswa yang diberi model *make a match*.

Setelah hasil tes diketahui, selanjutnya data dianalisis menggunakan one sample t-test dengan SPSS versi 23.

Berdasarkan pengujian dengan uji-t, kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah untuk siswa yang diberi pembelajaran menggunakan model *take and give*dengan nilai t sebesar 4,785 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000.Nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,000 < 0,05) yang artinya nilai *posttest* pembelajaran dengan menggunakan model *take and give* mampu mencapai KKM.

Berdasarkan pengujian dengan uji-t, kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah untuk siswa yang diberi pembelajaran menggunakan model *take and give* dengan nilai t sebesar 0,395 dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,696. Nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,696 > 0,05) yang artinya nilai *posttest*pembelajaran menggunakan *model make a match* tidak mampu mencapai KKM.

Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan memahami tesebut, dilakukan dengan pengujian dengan uji-t. Sebelum melakukan pengujian dengan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas data pada kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi 0,366 dan pada kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi 0,237. Karena lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data pada kelas eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi = 0,265 dan pada kelas eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi = 0,339. Kareana lebih dari 0,05 maka dapat diasumsikan bahwa semua data berasal dari kelompok yang sama atau kedua kelas eksperimen mempunyai varian yang sama.

Dari hasil uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil uji menunjukkan bahwa nilai t sebesar 2,682 dengan nilai signifikansi = 0,035. Jadi H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi model *take and give* lebih baik dibandingkan yang diberi model *make a matc*h.

B. Simpulan

1. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III-A SDN Sumbercangkring menggunakan model *take and give* mampu mencapai KKM.
2. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah siswa kelas III-B SDN Sumbercangkring menggunakan model *make a*

match tidak mampu mencapai KKM.

3. Kemampuan memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah yang diberi model *take and give* lebih baik dibandingkan yang diberi model *make a matc*h.Hal ini disebabkan karena dalam pelaksanaan game siswa kelas III SDN Sumbercangkring menggunakan model *make a match* lebih banyak memakan waktu, sehingga dalam mengerjakan soal-soal menjadi terbatas. Pada siswa yang menggunakan model make a match lebih menghemat waktu, sehingga dalam mengerjakan soal-soal lebih banyak waktunya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Dewi, K. M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatiftipe Make A Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan. *https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1556*.

Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013b). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Yuliastini, N. L. G. S. (2015). Pengaruh Model Take And Give Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 3*.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B"
JALAN K.H. ACHMAD DAHLAN NOMOR 76 TELEPON (0354) 771576, 771503, 771495 KEDIRI

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 007/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Nilna Fauziah
NPM	:	14.1.01.10.0007
Judul Artikel	:	PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KEGIATAN JUAL BELI DI LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH MELALUI MODEL TAKE AND GIVE DAN MODEL MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS III SDN SUMBERCANGKRING GURAH KABUPATEN KEDIRI

Diperoleh hasil dengan keunikan : 94% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).

Link hasil uji kesamaan : https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBAgkEUe.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201