# **ARTIKEL**

# PENGARUH MODEL MAKE A MATCH DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA SISWA KELAS III SDN BESUKI KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2017/2018



### Oleh:

# KANTHI PRASETYO WATI

NPM: 14.1.01.10.0297

# Dibimbing oleh:

- 1. Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.
- 2. Frans Aditia Wiguna, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2018



# SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

## Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kanthi Prasetyo Wati

NPM : 14.1.01.10.0297

Telepun/HP : 085258745346

Alamat Surel (Email) : <u>kanthiwati05@gmail.com</u>

Judul Artikel : Pengaruh Model *Make A Match* Didukung Media Audio

Visual Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan

Bangsa Indonesia Siswa Kelas III SDN Besuki

Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018

Fakultas – Program Studi : FKIP-PGSD

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76, Kota 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 bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

	Kediri, 12 JULI 2018			
Pembimbing II	Penulis,			
9	I AM			
Frans Aditia Wiguna, M.Pd. NIDN.0719048206	Kanthi Prasetyo Wati NPM. 14.1.01.10.0297			
	Frans Aditia Wiguna, M.Pd.			



# PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA SISWA KELAS III SDN BESUKI KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2017/2018

KANTHI PRASETYO WATI
14.1.01.10.0297
FKIP-PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kanthiwati05@gmail.com

Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.<sup>1</sup> dan Frans Aditia Wiguna, M.Pd.<sup>2</sup>
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran PKn di SD Masih belum optimal dan guru cenderung menggunakan model *konvensional* seperti ceramah. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk membuktikan perbedaan pengaruh model *Make A Match* didukung media audio visual disbanding dengan model *Make A Match* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDn Besuki Kabupaten Trenggalek. Penggunaan model *Make A Match* didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemamuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia dengan taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar. Penggunaan model *Make A Match* tanpa didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Besuki dengan taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis kerja (Ha) yang diajukan terbukti benar. Ada perbedaaan pengaruh yang sangat signifikan model *Make A Match* didukung media audio visual dibanding dengan model *Make A Match* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia terbukti dengan t<sub>h</sub> =3,317 > t<sub>t</sub> =2,021 dan hasil perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen 85.91 > nilai rata-rata kelas kontrol 77.20.

**Kata Kunci:** Model *Make A Maych*, Media Audio Visual, Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia

#### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Pendidikan didapat sepanjang hayat yang dapat ditempuh untuk mengembangkan Tujuan kemampuan peserta didik. pendidikan tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan tetapi dapat juga

membentuk watak setiap individu. oleh karena itu, tujuan pendidikan harus dilaksanakan sesuai rancangan yang telah dibuat agar tercapai pembelajaran yang aktif dan berkualitas.

Menurut Rusman (2014:3), mengemukakan bahwa, pendidikan adalah suatu sistem yang digunakan



untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai apabila dalam proses pembelajaran guru menerapkan strategi, model dan media yang sesuai dengan pembelajaran materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai tujuan. Dengan adanya model dan media pembelajaran tersebut suasana pembelajaran akan lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang optimal berpengaruh serta terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014:133), menyatakan bahwa, model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk merencanakan bahan-bahan pembelajaan serta membimbing proses pengajaran di ruang kelas.

Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat meningkat-kan dan mengembangkan kemampuan siswa yaitu model *Make A Match*. Dimana proses pembelajaran lebih berpusat kepada siswa dan guru hanya sebagai *fasilitator*.

Model pembelajaran *Make A Match* yaitu model pembelajaran dengan cara mencari pasangan.

Menurut Shoimin (2014:98),menyatakan Model bahwa, pembelajaran Make A Match memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain.

Model pembelajaran *Make A Match* yaitu bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan saling menghormati dalam mengemukakan pendapat.

Selain menggunakan model pembelajaran hendaknya guru menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sebagai proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk digunakan yaitu media audio visual. Media audio visual adalah penyampai informasi media yang memiliki karakteristik audio (suara) visual (gambar).

Rossi dan Breide (dalam Sanjaya, 2011:163), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2013:91), menyatakan bahwa, Media audio visual adalah



penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

Kegunaan media audio visual yaitu:

- Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak.
- Mengembangkan keterampilan mendengan dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- Menarik dan dapat merubah tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu program digunakan untuk membina para pelajar agar menjadi warga yang baik dan bertanggung jawab, sehingga mampu hidup bersama-sama dalam masyarakat. Selain itu pendidikan kewarganegaraan diharap juga dapat mewujudkan warga Indonesia yang cerdas. terampil sehingga dapat membentuk kepribadian yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Bakry (2012:3), mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Besuki kabupaten Trenggalek permasalahan-permasalahan terdapat dalam pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Dalam proses pembelajaran cenderung guru menggunakan model konvensional seperti ceramah. Karena guru sebagai fasilitator maka untuk memperbaiki proses pembelajaran diterapkan model pembelajaran yang sesuai dan dapat membuat siswa aktif belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul "Pengaruh Model Make A Match Didukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Siswa Kelas III SDN Besuki Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018".

#### **B. METODE**

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas III SDN 1 Besuki yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III SDN 2 Besuki yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.



Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eskperimen dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dalam penelitian ini menggunakan desain "Nonequivalent Control group Desain"

Kelompok	Tes	Perlakuan	Tes
	Awal		Akhir
Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Kontrol	$O_3$	-	$O_4$

Sugiyono(2010:114)

## Keterangan:

- O<sub>1</sub> :*Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan
- $X_1$ :Diberi perlakuan model  $Make\ A$  Match didukung media audio
  visual
- O<sub>2</sub> :Posttest kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan
- O<sub>3</sub> :*Pretest* kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan
- O<sub>4</sub> :*Posttest* kelompok kontrol sesudah diberi perlakuan

#### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

 Berdasarkan hasil analisi data kelas eksperimen siswa kelas III SDN 1 Besuki menggunakan uji ttes yaitu uji paired sample test pada hipotesis 1.

Paired Samples Test									
		Pa	t	Df	Sig. (2-				
	Mean	Std.	Std.	95% Co	nfidence			tailed)	
		Deviatio	Error	Interva	l of the				
		n	Mean	Difference					
				Lower	Upper				
P pretest_	-17.773	7.445	1.587	-21.073	-14.472	-11.198	21	.000	
a eskperi									
i men-									
r posttest									
_eksperi									
1 men									

"Penggunaan model Make Match didukung media audio visual berpengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Besuki Kabupaten Tahun Trenggalek Ajaran 20172018". Diketahui nilai sig. (2tailed) 0.000 < 0.05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Dan didapat hasil t-hitung = 11.198 menunjukkan bahwa lebih besar dari t-tabel = 2.080. Maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>o</sub> ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti H<sub>a</sub> diterima.

 Berdasarkan hasil analisis data kelas kontrol siswa kelas III SDN
 Besuki menggunakan uji t-tes yaitu uji paired sample test pada hipotesis 2.



*independent sample test* pada hipotesis 3.

Paired Samples Test									
			Pa	t	df	Sig. (2-			
		Mean	Std.	Std.	95% Co	nfidence			tailed)
			Deviatio	Error	Interval of the				
			n	Mean	Difference				
					Lower	Upper			
	Pretes	-13.300	5.957	1.332	-16.088	-10.512	-9.985	19	.000
P	t_kont								
ai	rol -								
r	Postte								
1	st_ko								
	ntrol								

"Penggunaan model Make A
Match tanpa didukung media
audio visual berpengaruh
signifikan terhadap kemampuan
mengenal kekhasan bangsa
Indonesia siswa kelas III SDN
Besuki Kabupaten Trenggalek
Tahun Ajaran 2017/2018".
Diketahui nilai sig (2-tailed) 0.000
< 0.05 sehingga terdapat pengaruh
yang signifikan. Dan didapatkan
hasil t-hitung = 9,985
menunjukkan bahwa lebih besar
dari t-tabel 5% yaitu = 2,093.
$Maka\ H_o\ ditolak\ yang\ berarti\ H_a$
diterima.

3. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t-tes yaitu uji

		Independent Samples Test										
		Levene's T Equalit Varian	y of		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- taile	Mean Differen ce	Std. Error Differen	Interva	nfidence al of the rence		
						d)		ce	Lower	Upper		
h a s i	Equal varianc es assume d Equal varianc es not assume d	.222	.640	3.137	39.985	.003	8.709 8.709	2.776	3.099	14.319		

Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model Make A Match didukung media audio visual dibanding dengan model Make A Match tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Besuki Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018. Diketahui nilai sig (2tailed) 0.003 < 0.05 maka terdapat pengaruh yang sangat signifikan. Dan didapatkan hasil t-hitung = 3,137 menunjukkan bahwa lebih besar dari t-tabel 5% yaitu = 2.021. sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak yang berarti Ha yang diajukan terbukti benar.



#### D. PENUTUP

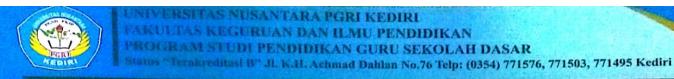
- Penggunaan model Make A Match didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Besuki Kabupaten Trenggalek Tahun Ajatan 2017/2018.
- Penggunaan model Make A Match tanpa didukung media audio visual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia siswa kelas III SDN Besuki Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018.
- 3. Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan model *Make A Match* didukung media audio visual dibanding model *Make A Match* tanpa didukung media audio visual terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia tahun ajaran 2017/2018.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bakry, Noor MS. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, Wina.2011. Strategi PembelajaranBerorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Shoimin. 2014. 68 Model
  Pembelajaran Inovatif.
  Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta



# Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor: 0130/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama : KANTHI PRASETYO WATI

NPM : 14.1.01.10.0297

Judul Artikel : PENGARUH MODEL MAKE A MATCH DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN

MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA SISWA KELAS III SDN BESUKI KABUPATEN TRENGGALEK

**TAHUN AJARAN 2017/2018** 

Diperoleh hasil dengan keunikan : 91% (Software uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: online / daring).

Link hasil uji kesamaan : https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBM6o0KX.html

Kediri, 29 Juli 2018 Ka. Prodi PGSD.

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