

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* BERBANTUAN *SLIDE SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPS DAN KETERAMPILAN SOSIAL

Udin Cahya Ari Prastya, Sudarmiatin, Sumarmi
Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: nidumocca@gmail.com

Abstract: This research is conducted due to the problems faced by the fifth graders of Ampelgading 01 Public Elementary School. They find difficulties in understanding social science subject, indicated by students' learning outcomes. Only 5% students of class pass the Minimum Passing Criteria of 70. Teacher-centered learning decreases the interaction between teachers and students and students with students, which related to the development of social skills such. Therefore, interactive learning model is needed to build good classroom atmosphere and improve students' interactions. One model of interactive learning is a Make a Match. This research used quantitative and quasi-experiment methods, Quasi-experimental design used is nonequivalent control group design, using independent t-test assisted with SPSS 16 software for data analysis. The research result presents following the treatment in experimental class using cooperative teaching model 'Make a Match' using slide share, average grade of posttest obtained from control group is 66,15 while the experimental class gained the average of 75,18; control class obtained social skills scores with the average of 45 and 61 for experimental class. t test result indicates the cognitive learning measured from gain score of pretest and posttest have significant value of 0.000 and social skills shows significant value of 0.000. It is known that $0.000 > 0.05$, indicates that is related to the effect of cooperative teaching model 'Make a Match' using slide share to the social science cognitive and social skill.

Keywords: make a match, cognitive learning outcome, social skill

Abstrak: Pelaksanaan penelitian ini dikarenakan adanya masalah yang dihadapi oleh siswa kelas V di SDN Ampelgading 01. Mereka merasa kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan nilai KKM 70 hanya 5% dari jumlah total keseluruhan siswa. Pembelajaran guru yang bersifat aksi menimbulkan tidak adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, hal ini memicu siswa dalam pengembangan keterampilan sosial. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif. Salah satu model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan jenis eksperimen semu, desain eksperimen semu yang digunakan adalah "non equivalent control group design", dengan menggunakan uji t-test independent yang dibantu dengan software SPSS 16 dalam menganalisis data. Dari hasil penelitian setelah kelas eksperimen di berikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan slide share didapatkan data postes kelas kontrol rata-rata kelas 66,15 sedangkan kelas eksperimen 75,18, untuk keterampilan sosial skor rata rata kelas kontrol 45 dan kelas eksperimen 61. Data hasil uji t menyatakan hasil belajar kognitif yang di ukur dari gain skor pretes dan postes bahwa nilai signifikannya adalah 0.000 dan untuk keterampilan sosial nilai signifikannya 0.000. Sehingga dapat diketahui bahwa $0.000 < 0.05$, dengan demikian dapat di ambil keputusan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *slide share* terhadap hasil kognitif belajar dan keterampilan sosial siswa.

Kata kunci: *make a match*, hasil belajar kognitif, keterampilan sosial

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25, 27, dan 29 Agustus 2015 di SDN Ampelgading 01 masih menggunakan kurikulum KTSP. Hasil belajar siswa yang paling rendah terdapat pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai harian, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan nilai KKM 70 hanya 5% dari jumlah total keseluruhan siswa sebanyak 26 siswa di kelas A dan 28 siswa di kelas B.

Dari hasil pengamatan, timbulnya timbulnya permasalahan disebabkan model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa. Proses pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa bosan serta kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, Solihatin dan Raharjo (2009:3) menyatakan beberapa penyebab kurang maksimalnya pembelajaran IPS, yaitu (1) model belajar konvensional, (2) tujuan dan peran kritis/misi IPS untuk mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat yang sulit untuk dicapai, (3) siswa hanya menjadi objek pembelajaran, (4) berpusat pada guru (teacher centre), (5) kurang mendorong potensi siswa, (6) kurang merangsang siswa untuk belajar mandiri, (7) pelajaran IPS bersifat hafalan semata dan kurang bergairah dalam mempelajarinya, (8) evaluasi yang dilakukan hanya aspek kognitif, (9) prestasi siswa yang kurang optimal, dan (10) pola interaksi satu arah.

Peneliti melihat bahwa guru hanya bercerita dan bertanya jawab dengan media buku. Akan tetapi pada pembelajaran tersebut sudah ada fasilitas belajar yang bisa digunakan oleh guru agar pembelajaran efektif, fasilitas belajar yang berbasis teknologi, seperti laptop, LCD proyektor, dan internet, tidak digunakan untuk dimanfaatkan agar menjadi media dalam pembelajaran. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru, bahwasannya pembelajaran IPS guru sedikit mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi dikarenakan media pembelajaran konvensional yang kurang memadai dan lingkungan yang kurang mendukung sehingga dalam penyampaian pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran ceramah tanpa adanya sebuah media. Kelengkapan media teknologi tidak dapat mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan guru kurang bisa mengoperasikan teknologi tersebut, sedangkan kondisi siswa kelas V terlalu pasif dan siswa tidak bisa diam dan sering menimbulkan kegaduhan di kelas.

Dari hasil wawancara dengan siswa kelas V, siswa merasa kesulitan dalam memahami beberapa materi IPS, pembelajarannya yang sangat membosankan dan tanpa adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi siswa merasa kesulitan untuk membayangkan apa yang diceritakan oleh guru. Dari beberapa siswa mengatakan juga bahwa belajar dengan menggunakan media gambar membuat siswa merasa senang dan menarik. pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS sangat rendah, dikarenakan siswa berpikir bahwa materi IPS merupakan materi yang harus dihafalkan.

Peneliti juga menemukan permasalahan lain, yaitu kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Hasil pengamatan tanggal 27 Agustus 2015 ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang mengarah pada keterampilan sosial kurang diterapkan. Hal ini terlihat saat diskusi kelompok siswa lebih cenderung belajar secara individu dan tidak berinteraksi dengan teman sekelompoknya untuk mendiskusikan permasalahan yang dihadapi, beberapa siswa lebih cenderung melakukan interaksi dengan siswa yang memiliki tingkat akademis lebih baik, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan akademis yang rendah, kurang dilibatkan dalam kegiatan berdiskusi dan menyelesaikan tugas secara berkelompok. Selain itu, ketika salah satu siswa mempresentasikan hasil kelompok, siswa yang lain kurang memerhatikan dan menyibukkan diri dengan kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu kepala sekolah tanggal 27 Agustus 2015, mengatakan bahwa seringnya terjadi perkelahian antar siswa. perkelahian siswa dipicu dari sebuah perdebatan, perdebatan tersebut memicu tindakan perkelahian. Tidak hanya dari perdebatan, saling membully antara siswa sering kali juga menimbulkan perkelahian. Maka dari keterangan tersebut dapat di ketahui Perkelahian antar siswa didasari oleh kurangnya kesadaran untuk menerima dan menghargai keberadaan orang lain. seperti yang dikemukakan oleh Maftuh (2010:34) sebagai berikut. (1) karena adanya kecenderungan negatif dalam hubungan sosial, generasi muda cenderung individualistis, (2) melemahnya rasa sosial dan rasa empati kepada orang lain, (3) sering terjadi konflik sosial di masyarakat, dan (4) adanya kecenderungan saling ketergantungan dalam kehidupan sosial sejalan dengan arus globalisasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, kerja kelompok akan membantu siswa untuk memahami arti sebuah kerja sama sehingga akan timbul pemikiran agar lebih menghargai satu dengan yang lainnya. Keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik (feedback) dalam berinteraksi dengan orang lain.

Upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengadakan perubahan-perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dirancang suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas berpikir siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan berinteraksi satu sama lain baik itu siswa dengan siswa, siswa dengan guru, serta dapat mengkomunikasikan gagasan-gagasan berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan hal ini maka siswa tidak akan berasumsi bahwa IPS merupakan materi dengan banyak kalimat yang harus dihafal dan menghargai sesama dan saling bekerja sama akan terasa menyenangkan.

Model pembelajaran interaktif merupakan salah satu bantuan untuk guru dalam membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, tidak hanya menyernangkan akan tetapi dengan menggunakan model pembelajaran interaktif guru dapat membuat pembelajaran menjadi berinteraksi antara siswa dengan siswa. Salah satu model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran kooperatif Make A Match, model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. model pembelajaran ini efektif dalam memberikan pengetahuan yang sifatnya mengingat dan lebih memahami. Karena tidak hanya berupa gambar dan tulisan yang bisa diingat, tetapi siswa harus memahami agar bisa mencocokkan antara gambar dan tulisan yang sudah dirancang secara terpisah. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat

membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa, (Hamalik, 1986). Dari pendapat Hamalik pada penelitiannya untuk meningkatkan proses pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik maka perlu adanya peningkatan motivasi belajar juga, peningkatan motivasi belajar salah satunya bisa dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang di gunakan oleh guru hanya seadanya atau media pembelajaran yang sudah digunakan bertahun tahun tanpa adanya inisiatif untuk membuat media yang sesuai dengan perkembangan jaman pada saat ini. Media pembelajaran selain juga berfungsi sebagai pembantu guru dalam penyampaian informasi, media juga berfungsi sebagai alat untuk membuat siswa menjadi aktif dan dapat berinteraksi dengan teman temannya.

Salah satu media yang mudah dan dapat di terima oleh siswa adalah media audio visual, dimana selain visual yang bagus media tersebut juga terdapat audio yang membantu siswa juga dalam menyaring informasi. Media pembelajaran Slide Share yang merupakan hasil publish dari power point merupakan salah satu media yang praktis dan bisa di gunakan dan di kembangkan oleh guru, karena selain tidak terlalu rumit dalam pengoprasiaannya media ini juga dapat di kembangkan dan direvisi dengan mudah. Media pembelajaran slide share terdapat gambar dan keterangan yang bisa dilihat dengan jelas melalui bantuan alat proyeksi yang bisa membantu siswa dengan jelas memahami sebuah penjelasan yang di sampaikan oleh guru.

Pada penelitian Suseno (2012:72) menyimpulkan bahwa pembelajaran mencari pasangan (Make a Match) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN Pasinan. Sementara itu, Azhima (2014:145) menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe make a match meningkatkan hasil belajar logika.

Sementara itu, pada penelitian jurusan Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Sari (2015) menjelaskan bahwa:

“dari analisis data pada penerapan metode Cooperative Learning tipe Make a Match ternyata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimulai dari pra siklus mencapai nilai rata-rata 46,13 dengan prosentase ketuntasan belajar 22,72%, siklus I mencapai nilai rata-rata 53,18 dengan prosentase ketuntasan belajar 36,36% dan siklus II mencapai nilai rata-rata 80,22 dengan prosentase 86,36. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Cigadung 3 dalam keterampilan menulis karangan sederhana dengan menerapkan metode Cooperative Learning tipe Make A Match dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.”

Dari paparan hasil penelitian yang pernah dilakukan, model pembelajaran make a match berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial siswa, dalam penelitian kali ini terkait dengan paparan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Make A Match berbantuan slide share Terhadap hasil kognitif belajar IPS dan keterampilan sosial*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kondisi geografis wilayah yang bermasalah, wilayah bermasalah di dalam penelitian ini dikarenakan letak sekolah yang berada di belakang pasar yang menimbulkan kegaduhan. Serta memadukan teknologi dengan model pembelajaran, teknologi sebagai sarana media, yaitu media pembelajaran *slide share*.

METODE

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif make a match terhadap hasil kognitif belajar IPS dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, dengan memanipulasi variabel bebas melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *slide share* yang digunakan, sedangkan variabel lain tidak bisa dikontrol secara ketat sehingga desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen semu (*quasy experiment*). Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini termasuk pendekatan penelitian kuantitatif dan jenis eksperimen semu, desain eksperimen semu yang digunakan adalah “non equivalent control group design” (Sugiyono, 2011:79).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

(Diadaptasi dari Sugiono, 2011:79)

Sampel peneliti menggunakan analisis uji beda dari soal pretest yang di lakukan di kelas V SDN Ampelgading 01, dengan jumlah siswa 54 siswa yang terdiri dari dua kelas paralel 26 siswa kelas A dan 28 siswa kelas B. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen pembelajaran dan instrumen penilaian. Dalam hal validasi intrumen peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*), validitas isi bertujuan untuk mengetahui kesahihan butir-butir instrumen. Validitas butir-butir instrumen harus sesuai dengan apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini validitas kesahihan butir butir instrumen, peneliti melakukan uji konstruk dengan para ahli. Para ahli dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing dan guru kelas.

Sebelum data berupa pretes, postes, lembar observasi dianalisis terlebih dahulu data dicek apakah sudah diisi lengkap sesuai petunjuk atau belum, apabila telah terisi sesuai petunjuk maka angket dinyatakan sah dan bisa dianalisis. Untuk Analisis data awal menggunakan uji homogenitas dan uji normalitas data. Selanjutnya data diolah menjadi gain skor dan setelah itu menggunakan bantuan software SPSS 16 untuk di uji beda atau uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

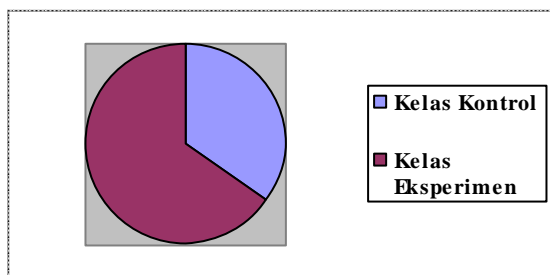
Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Ampelgading 01 yang terletak di Kabupaten Malang Kecamatan Ampelgading terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan. Jadwal pelaksanaan rangkaian kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan tersaji pada Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penelitian

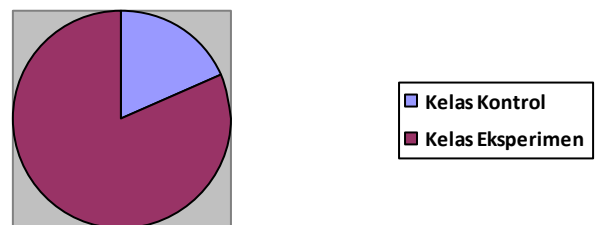
NO	Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	25 Agustus 2015	Observasi Sekolah	3JP
2	27 Agustus 2015	Observasi Kelas	2JP
3	29 Agustus 2015	Wawancara	2JP
4	04 - 23 April 2016	Validasi Instrumen	
5	21 April 2016	Pretes dan menentukan kelas kontrol dan eksperimen	2JP
6	26 April 2016	Pertemuan 1	2JP/Kelas
7	03 Mei 2016	Pertemuan 2	2JP/Kelas
8	10 Mei 2016	Pertemuan 3	2JP/Kelas
9	17 Mei 2016	Pertemuan 4	2JP/Kelas
10	24 Mei 2016	Postest	2JP/Kelas

Dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dapat diketahui hasil Pretes yang dilakukan selama 20 menit dapat diketahui bahwa dari hasil tabel diatas nilai rata rata kelas A dan kelas B tidak berbeda jauh dan masih belum memenuhi standar KKM, sedangkan untuk pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti menggunakan uji beda. Dari data hasil uji analisis t yang dilakukan dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan antara kelas A dan Kelas B yang ditunjukkan dengan nilai signifikan tidak $> 0,05$ maka peneliti mengambil kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen.

Data hasil belajar didapatkan dari hasil nilai pretes dan postes yang dilakukan, tentang mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar materi jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang yang mencakup pertanyaan C1 Pemahaman dan C4 analisis. Pretes diberikan sebelum siswa mendapat perlakuan dan postes di berikan setelah siswa mendapat perlakuan. Dalam pelaksanaannya perlakuan hanya diberikan pada kelas eksperimen saja, dari hasil data pretes dapat dilihat pada tabel 4.4 diterangkan bahwa rata rata kelas A sebagai kelas kontrol adalah 55,77, sedangkan rata-rata kelas B sebagai kelas eksperimen adalah 55,54. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen selama empat hari dan di kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa perbedaan hasil kognitif belajar dalam gain score dapat dilihat pada gambar diagram lingkaran 1 di bawah ini.



Gambar 1. Gain Score



Gambar 2. Keterampilan Sosial

Dari data keterangan di atas jika dibandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan dalam hasil belajar sehingga dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan hasil belajar kedua kelas awal pada kedua kelas sama dan setelah kelas eksperimen mendapat perlakuan hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih bagus daripada kelas kontrol.

Untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* memengaruhi hasil kognitif belajar siswa, dilakukan uji t dengan beberapa karakteristik signifikansi. Sebelum dilakukan uji t data yang terdistribusi perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas, uji normalitas dan homogenitas dilakukan menggunakan bantuan software SPSS 16 versi windows.

Berdasarkan tabel uji normalitas diketahui nilai signifikansi > 0.05 sehingga data terdistribusi dengan normal, sedangkan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa probabilitas (sig) > 0.05 maka pemahaman populasi sampel identik atau homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk membuktikan adanya perbedaan yang menunjukkan pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan slide share terhadap hasil kognitif belajar siswa maka dilakukan uji t.

Uji t yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji independent sample t test dengan bantuan software SPSS 16 versi windows, berdasarkan pengujian hipotesis Dari data tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0.000 < 0.05$, dengan demikian dapat di ambil keputusan bahwa terdapat perbedaan secara signifikansi sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan slide share terhadap hasil kognitif belajar siswa.

Keterampilan sosial diambil dari hasil observer pada awal sebelum adanya perlakuan dan akhir sesudah adanya perlakuan, observer memegang 6—7 siswa dalam pengawasannya. Observer menilai siswa dengan menggunakan panduan lembar observasi keterampilan sosial yang terdapat pada lampiran dan sudah divalidasi, keterampilan sosial tersebut, meliputi lima indikator, yaitu (1) kemampuan berkomunikasi dengan siswa lain, (2) menjalin hubungan pertemanan dengan teman sebaya, (3) mendengarkan pendapat teman, (4) memberi dan menerima kritik dari orang lain, dan (5) memberi atau menerima umpan balik.

Dari hasil data observer dapat dilihat pada tabel 4.9 rata-rata skor keterampilan sosial kelas kontrol awal sebelum perlakuan adalah 40, sedangkan kelas eksperimen adalah 39. Sementara itu, setelah perlakuan didapatkan data yang dapat kita lihat pada tabel 1 bahwa rata rata score keterampilan sosial kelas kontrol 45, sedangkan kelas eksperimen 61. Dari keterangan tersebut dapat dilihat bahwa ada perbedaan score yang di dapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang pada awalnya dengan kondisi yang bisa dikatakan homogen.

Untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* memengaruhi keterampilan sosial siswa, dilakukan uji t dengan beberapa karakteristik signifikansi. Sebelum dilakukan uji t data yang terdistribusi perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas, uji normalitas dan homogenitas dilakukan menggunakan bantuan software SPSS 16 versi windows.

Berdasarkan tabel uji normalitas yaitu tabel 5.1 diketahui nilai signifikansi > 0.05 sehingga data terdistribusi dengan normal, sedangkan uji homogenitas terdapat pada tabel 5.2 dan 5.3. dari tabel uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa probabilitas (sig) > 0.05 maka pemahaman populasi sampel identik atau homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk membuktikan adanya perbedaan yang menunjukkan pengaruh model pembelajaran Kooperatif Make A Match berbantuan slide share terhadap keterampilan sosial siswa maka dilakukan uji t.

Uji t yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji independent sample t test dengan bantuan software SPSS 16 versi windows, berdasarkan pengujian hipotesis Dari data tabel 5.5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0.000 < 0.05$, dengan demikian dapat di ambil keputusan bahwa terdapat perbedaan secara signifikansi sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* berbantuan *slide share* terhadap keterampilan sosial siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan slide share dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa hal itu dapat diketahui bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang di buktikan dengan nilai pretes dan postes dan hasil uji independent t tes yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *slide share* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *slide share* berpengaruh terhadap sikap sosial (1) kemampuan berkomunikasi dengan siswa lain, (2) menjalin hubungan pertemanan dengan teman sebaya, (3) mendengarkan pendapat teman, (4) memberi dan menerima kritik dari orang lain, dan (5) memberi atau menerima umpan balik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji independent t test yang diolah dari hasil skor observer pada pertemuan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *slide share* memengaruhi keterampilan sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Lorna, C. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka.
- Solihatin, E & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.