

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SD NEGERI DI KECAMATAN BILAH BARAT**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

RAMLAN SIREGAR

NIM. 500627048

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2018

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI DI KECAMATAN BILAH BARAT

RAMLAN SIREGAR

Universitas Terbuka

ramlansiregarspd@gmail.com

Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yang berorientasi kepada pencapaian hasil belajar yang dapat diamati dan diukur. Guru memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa berupa konsep, prinsip dan aturan-aturan yang sulit dipahami oleh siswa. Siswa menjadi bosan, tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Motivasi belajar siswa rendah sehingga hasil belajarnya dan mutu pendidikan di sekolah menurun. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas V pada pelajaran IPS materi “Kenampakan Alam Indonesia” maka digunakan strategi pembelajaran *make a match*. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi *make a match* lebih baik dari hasil belajar menggunakan ekspositori, apakah siswa memiliki motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar lebih tinggi daripada siswa memiliki motivasi belajar rendah, apakah ada interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa?. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat yang berjumlah 60 orang terdiri dari 2 kelas berbeda. Dengan rincian sebagai berikut : kelas V-A berjumlah 30 orang SDN 112158 Tanjung Medan, kelas V-B berjumlah 30 orang SDN 117831 Tanjung Beringin. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen dengan faktorial 2x2. Dalam penelitian ini variabel bebas pertama menggunakan dua strategi yakni *make a match* dan ekspositori. Sedangkan variabel bebas kedua (variabel moderator) terdiri dari motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah serta variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini yang dibelajarkan dengan strategi *make a match* lebih tinggi dari strategi pembelajaran ekspositori. Siswa yang belajar dengan pembelajaran *make a match* nilai rata-ratanya 89,30, sedangkan yang menggunakan ekspositori nilai rata-ratanya 83,60. Hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh rata-rata sebesar 89,24, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah nilai rata-ratanya 83,84. Terdapat interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil perhitungan dengan uji ANAVA diperoleh harga sig. $\alpha=0,013 < \text{sig. } \alpha=0,05$.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

ABSTRAK

EFFECT OF MAKE A MATCH LEARNING STRATEGY AND LEARNING MOTIVATION TO LEARNING RESULT IPS STUDENT CLASS V SD NEGERI IN BILAH BARAT

RAMLAN SIREGAR

Open University

ramlansiregarspd@gmail.com

Teachers in implementing social studies in the classroom use expository learning strategies that are oriented towards achieving learning outcomes that can be observed and measured. The teacher moves information as much as possible to students in the form of concepts, principles and rules that are difficult for students to understand. Students become bored, not interested in learning. Students' learning motivation is low so their learning outcomes and the quality of education in schools decline. To overcome the problems that occur in the fifth grade in the social studies lesson on "Natural Looks in Indonesia", the make a match learning strategy is used. This study describes that social studies learning outcomes of students using the make a match strategy are better than learning outcomes using expository, do students have high learning motivation have higher learning outcomes than students who have low learning motivation, are there learning strategies interactions and learning motivation in influencing outcomes student learning? The study population was a fifth grade student at the State Elementary School in the West Bilah Subdistrict, amounting to 60 people consisting of 2 different classes. With details as follows: V-A class numbered 30 people SDN 112158 Tanjung Medan, V-B class numbered 30 people SDN 117831 Tanjung Beringin. The design of this study was experimental design with 2x2 factorial. In this study the first independent variable uses two strategies namely make a match and expository. While the second independent variable (moderator variable) consisted of high learning motivation and low learning motivation and the dependent variable was social studies learning outcomes. The results of this study were taught by the make a match strategy higher than the expository learning strategy. Students who study with make a match learning have an average score of 89.30, while those who use expository have an average value of 83.60. Social studies learning outcomes of students having high learning motivation gained an average of 89.24, while students who had low learning motivation averaged 83.84. There is interaction between learning strategies and learning motivation in influencing student learning outcomes. The results of the calculation by ANOVA test obtained the sig price. $\alpha = 0.013 < \text{sig. } \alpha = 0.05$.

Keywords: Learning Strategy, Learning Motivation and Learning Outcomes.

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Medan, 17-02-2018

Yang Menyatakan



(RAMLAN SIREGAR)

NIM 500627048

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : RAMLAN SIREGAR
 NIM : 500627048
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Judul TAPM : Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Penguji TAPM Program Pascasarjana, Program Studi (Magister Pendidikan Dasar) Universitas Terbuka pada:

Hari / Tanggal : Sabtu, 26 Mei 2018

Waktu : 08.00 – 09.30 Wib

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama: Dr. Sri Listryarini, M.Ed

Penguji Ahli

Nama: Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes

Pembimbing I

Nama: Dr. Rahmad Husein, M. Ed

Pembimbing II

Nama: Titi Chandrawati, M. Ed, Ph.D

Tanda Tangan



PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat

Penyusun TAPM : **RAMLAN SIREGAR**

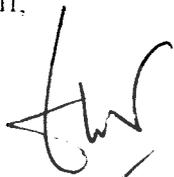
NIM : 500627048

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari : Tanggal : Sabtu / 26 Mei 2018

Menyetujui :

Pembimbing II,



Titi Chandrawati, M.Ed, Ph.D
NIP. 19610726 198903 2 001

Pembimbing I,



Dr. Rahmad Husein, M.Ed
NIP. 19620629 198803 1 002

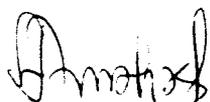
Penguji Ahli



Dr. Jarna'wi Afgani Dahlan, M.Kes
NIP. 19680511 199101 1 001

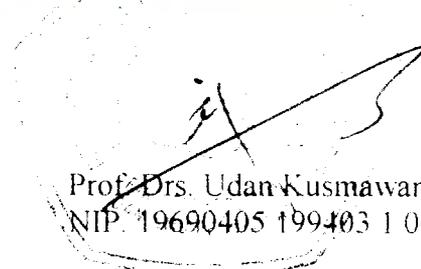
Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan



Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A
NIP. 19600821 198601 2 001

Dekan FKIP



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A. Ph.D.
NIP. 19690405 199403 1 002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
LEMBAR LAYAK UJI

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya selaku Pembimbing TAPM dari Mahasiswa :

Nama/NIM : RAMLAN SIREGAR/ 500627048

Judul TAPM : PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SDN 117831 TANJUNG BERINGIN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa TAPM dari mahasiswa yang bersangkutan sudah selesai sekitar 80% sehingga dinyatakan sudah layak uji dalam Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

Demikian keterangan ini dibuat untuk menjadikan periksa.

Medan, Februari 2018

Pembimbing II



Titi Chandrawati, M.Ed.Ph.D

NIP: 19610726 198903 2001

Pembimbing I



Dr. Rahmad Husein, M.Ed

NIP. 19620629 198803 1002

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) ini. Penulian TAPM ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Megister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Terbuka. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari mulai perkuliahan sampai penulisan penyusunan TAPM ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan TAPM ini.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih dengan tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Ojat Darajat, M.Bus, Ph.D selaku Rektor Universitas Terbuka
2. Bapak Dr. Liestyodono Bawono, M.Si. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Terbuka Jakarta.
3. Ibu Dra. Sondang Purnamasari Pakpahan, M.A. selaku kepala Universitas Terbuka UPBJJ Medan beserta staf.
4. Bapak Rahmad Husein, M.Ed selaku pembimbing I dengan sabar membimbing saya dalam pembuatan tesis ini.
5. Ibu Titi Chandrawati, M. Ed, Ph. D selaku pembimbing II yang memberikan arahan dalam tata penulisan tesis ini.
6. Bapak / ibu staf UPBJJ UT-Medan yang telah berkenan memberikan dukungan dalam penyelesaian kuliah.
7. Isteri tercinta Hj. Yulismar S.Pd yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk mengikuti kuliah.
8. Segenap keluarga dan yang turut mendoakan kesuksesan dalam mengikuti perkuliahan Program Pasca Sarjana.

9. Seluruh teman-teman mahasiswa S2 UPBJJ UT-Medan yang turut memberikan dukungan moril agar saya tetap semangat mengikuti kuliah Program Pasca Sarjana sampai selesai.

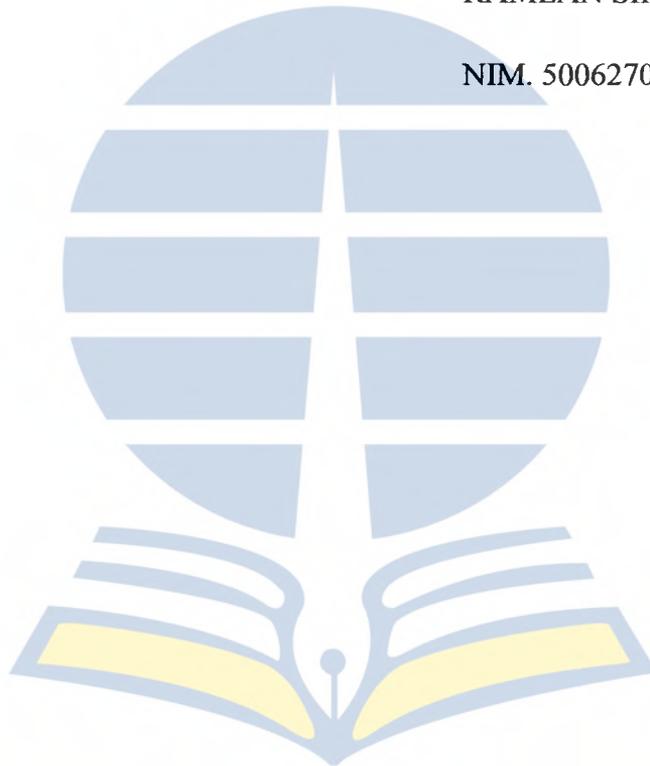
Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga TAPM ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Medan, 17 Februari 2018

Penulis.

RAMLAN SIREGAR

NIM. 500627048



RIWAYAT HIDUP

Nama : RAMLAN SIREGAR

NIM : 500627048

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Tempat/Tanggal Lahir : Gunung Barani, 12 Oktober 1968

Riwayat Pendidikan : Lulus SD di Padang Laut pada tahun 1982

Lulus SMP di Rantauprapat pada tahun 1985

Lulus SPG di Rantauprapat pada tahun 1988

Lulus S1 di UPBJJ-UT Medan pada tahun 2014

Riwayat Pekerjaan : Tahun 1990 s/d 2007 sebagai guru kelas di SDN 112158 Tanjung Medan Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu – SUMUT

Tahun 2007 s/d 2009 sebagai pelaksana kepala sekolah di SDN 11258 Tanjung Medan Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu – SUMUT

Tahun 2009 s/d 2016 sebagai kepala sekolah di SDN 112158 Tanjung Medan Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu – SUMUT

Tahun 2017 sebagai kepala sekolah di SDN 117831 Tanjung Beringin Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu – SUMUT

Medan, 17 Pebruari 2018

RAMLAN SIREGAR

NIM 500627048

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Abstract	ii
Abstrak	iii
Lembar Pernyataan.....	v
Lembar Layak Uji	vi
Lembar Persetujuan.....	vii
Lembar Pengesahan.....	viii
Kata Pengantar	ix
Riwayat Hidup.....	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Bagan	xvii
Daftar Lampiran	xxviii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar	9
2. Motivasi Belajar.....	19
3. Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	22
4. Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	29
B. Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Operasional Variabel	41

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	44
C. Instrumen Penelitian.....	45

D. Prosedur Pengumpulan Data	45
E. Metode Analisis Data.....	48
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	55
B. Hasil Penelitian	56
C. Pembahasan.....	87
D. Keterbatasan Penelitian.....	94
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Diagram Skor Motivasi Belajar Tinggi IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	59
Gambar 4.2: Diagram Skor Motivasi Belajar Rendah IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	60
Gambar 4.3: Diagram Skor Motivasi Belajar Tinggi IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori	61
Gambar 4.4 : Diagram Skor Motivasi Belajar Rendah IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	63
Gambar 4.5 : Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	64
Gambar 4.6 : Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	65
Gambar 4.7 : Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	66
Gambar 4.8 : Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	67
Gambar 4.9 : Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	68
Gambar 4.10 Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.....	69
Gambar 4.11 Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	70
Gambar 4.12 Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	71
Gambar 4.13 Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	72
Gambar 4.14 Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	73
Gambar 4.15 Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	74
Gambar 4.16 Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Make A Match</i>	75

Gambar 4.17	Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	76
Gambar 4.18	Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	77
Gambar 4.19	Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	78
Gambar 4.20	Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	79
Gambar 4.21	Pola Garis Interaksi Antara Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat.....	3
Tabel 2.1	: Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif Dengan Kelompok Belajar Konvensional	24
Tabel 2.2	: Strategi Pembelajaran Kooperatif	26
Tabel 2.3	: Sintak Pembelajaran Ekspositori	36
Tabel 3.1	: Desain Penelitian Faktorial 2x2	43
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	48
Tabel 3.3	: Indeks Kesukaran Soal.....	51
Tabel 3.4	: Tabel Indeks Daya Beda Soal	52
Tabel 4.1	: Hasil Pengujian Normalitas data Menggunakan Strategi dan Motivasi Belajar.....	70
Tabel 4.2	: Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians antara Kelompok Sampel.....	71
Tabel 4.3	: Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians Populasi	71
Tabel 4.4	: Hasil Uji ANAVA 2 x 2.....	72
Tabel 4.5...	: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Scheffe.....	75



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 : Prosedur Pengumpulan Data..... 46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus IPS KTSP Kelas V Tingkat Sekolah Dasar	101
Lampiran 2 : Rencana Program Pembelajaran IPS Kelas V	102
Lampiran 3 : Kartu Strategi Pembelajaran Make A Match	102
Lampiran 4 : Daftar Pertanyaan Kegiatan Kelompok Belajar	124
Lampiran 5 : Soal-Soal Post Test Hasil Belajar.....	130
Lampiran 6 : Soal Angket Motivasi Belajar Siswa	132
Lampiran 7 : Deskripsi Data Melalui SPSS.....	139
Lampiran 8 : Perhitungan Uji Scheff.....	160
Lampiran 9 : Skor Motivasi Belajar Siswa	163
Lampiran 10: Nilai Hasil Bejar kelas Ekspositori dan Make A Match.....	164
Lampiran 11: Photo Kegiatan Pembelajaran	166



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan saja sebagai proses pengembangan intelektual dan kepribadian siswa dengan pendidikan lingkungan dimana ia berada, akan tetapi pendidikan juga merupakan proses penanaman nilai-nilai kebebasan dan kemerdekaan kepada siswa untuk menyatakan pikiran serta mengembangkan totalitas dirinya. Salah satu tujuan pendidikan di sekolah-sekolah adalah menerapkan pendidikan dan melakukan bentuk pembinaan dikalangan siswa. Proses pembinaan pendidikan tidak saja dalam aspek kognitif (pengetahuan teoretis), tetapi juga aspek afektif (menyangkut bagaimana sikap dan pengalaman empiris) dan psikomotorik (praktik secara nyata dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari).

Keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk dalam proses belajar mengajar banyak keterlibatan berbagai komponen penting salah satunya adalah guru. Guru memiliki tanggung jawab dalam mensukseskan pembelajaran di kelas. Guru menjadi faktor penting bagi keberhasilan anak dalam mengikuti proses belajarnya.

Keberhasilan guru dalam menjalankan tugas salah satu cara untuk mendapat hasil belajar yang baik adalah merubah paradigma pembelajaran yang bersifat ceramah dan tanya jawab ke arah straregi pembelajaran lain yang sesuai kebutuhan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, sudah saatnya guru mulai mengalihkan perhatian pada strategi berdasarkan pandangan konstruktivisme. Dalam pandangan ini para guru merencanakan dan melaksanakan inovasi altenatif

pembelajaran sehingga pembelajar tidak hanya belajar verbal yang bersifat monoton, tetapi juga mengarahkan siswa memiliki ketrampilan-ketrampilan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Juga dapat membantu siswa dalam melaksanakan tugas belajar yang berorientasi kepada siswa (*student-centered*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

Wawancara kepada guru

Hari/Tanggal: Senin, 10 April 2017

Subjek wawancara: Guru Kelas V (inisial N)

Hasil wawancara sbb:

- (P) : Apa kabarnya bapak hari ini ?
(N) : baik pak, sehat selalu !
(P) : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang bapak lakukan di kelas V ?
(N) : biasa pak,... ceramah dan tanya jawab sesuai dengan materi pelajarannya.
(P) : Apakah bapak sudah menggunakan strategi lain selain ceramah dan tanya jawab ?
(N) : Saya menggunakan strategi lain juga pak, tetapi lebih sering dengan ceramah saja, lebih singkat dan mudah penggunaannya.

Wawancara kepada siswa

Hari/Tanggal: Selasa, 11 April 2017

Subjek wawancara: Siswa Kelas V (inisial H)

Hasil wawancara sbb:

- (P) : Apa kabarnya anda hari ini ?
(H) : baik pak, sehat!
(P) : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas V ?
(H) : biasa pak,... dilaksanakan dengan lancar.
(P) : Apakah anda berminat dalam mengikuti pelajaran?
(H) : ya.. saya berminat pak.
(P) : Strategi apa yang sering di gunakan guru dalam mengajar
(H) : Ceramah... tanya jawab dan memberikan tugas

(P) : Apakah anda termotivasi dengan penggunaan strategi itu ?

(H) : Kurang pak, membosankan juga dan saya kurang semangat dalam belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa ditemukan beberapa kendala khususnya yang dialami oleh siswa. Selama pelaksanaan pembelajaran siswa kurang bermotivasi, strategi yang digunakan guru dalam mengajar adalah ceramah yang tidak mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran di laksanakan. Akibatnya siswa merasa tidak memiliki manfaat selama mengikuti pelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil penelitian pendahuluan terhadap hasil belajar IPS siswa juga dapat dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Belajar IPS Siswa SDN Kecamatan Bilah Barat

Tahun Pelajaran	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata – Rata
2013/2014	65,50	90,55	68,63
2014/2015	60,50	75,55	63,16
2015/2016	70,00	80,50	65,98

Sumber : Daftar Kumpulan Nilai Siswa SD Negeri 117831 Tanjung Beringin

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas maka diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa SD Negeri 117831 Tanjung Beringin mengalami penurunan sehingga perlu diciptakan suasana pembelajaran yang mampu mengatasi masalah siswa. Guru perlu membantu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal. Salah satu strategi pembelajaran adalah *make a math* yaitu perubahan pembelajaran yang meriah dengan segala nuansanya, juga menyertakan segala ikatan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, perlunya dikembangkan pengajaran yang dapat membentuk motivasi siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alternatif strategi pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai strategi pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan strategi pembelajaran *make a match* (*mencari pasangan*). Karena penerapan strategi pembelajaran *make a match* akan membentuk minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam rangka upaya meningkatkan hasil belajar dan berkaitan dengan minat siswa, maka strategi *make a match* akan mengaktifkan siswa selama pembelajaran dimana kegiatan belajar untuk mencari pasangan kartu soal serta jawaban sebelum batas waktu yang diberikan habis, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin dan yang tidak berhasil akan diberikan hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Herdian (2009:118) mengemukakan bahwa “strategi kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) merupakan strategi yang tepat untuk materi pelajaran IPS. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak²⁵”.

Melalui penerapan strategi *make a match* diharapkan siswa menjadi lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain yang menjadikan siswa aktif di dalam kelas. Pada penerapan strategi pembelajaran *make a match* diperlukan media berupa kartu – kartu. Kartu-kartu kegiatan pembelajaran tersebut terbagi

dalam 2 kelompok. Kartu-kartu pada kelompok pertama berisi pertanyaan-pertanyaan sedangkan kartu-kartu pada kelompok kedua berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan. Siswa secara berkelompok akan memasangkan kartu-kartu pertanyaan dan jawabannya secara tepat. Siswa yang aktif akan termotivasi untuk belajar, dengan begitu hasil belajarnya akan meningkat.

Melalui pembelajaran kooperatif strategi *make a match* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Kholilah (2012) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *make a match*. Hal yang sama juga ditemukan oleh Amalia (2011) yang meneliti pengaruh strategi pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PKn di SDN 014 Belakang Padang. Demikian juga dengan Indah Kurniawati (2011) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sosiologi siswa kelas X-7 MAN 1 Pekalongan yang diajarkan dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *make a match* dan siswa yang diajar dengan strategi konvensional (ceramah).

Hasil penelitian Kelimeler (2013) tentang "*The Reasons Of Lack Of Motivation From The Students' And Teachers' Voices*". Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa motivasi adalah salah satu kunci kesuksesan". Mengingat usia, tingkat, minat dan kebutuhan siswa, membuat beberapa perubahan dalam cara mengajar dan membantu siswa bersenang-senang dalam pelajaran berkontribusi pada motivasi dan pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian Othman (2013) tentang *The Impact of Motivation on English Language Learning in the Gulf States*. Hasil penelitian mengemukakan

kesimpulan bahwa “motivasi adalah salah satu aspek yang paling penting yang menentukan keberhasilan dalam belajar siswa termasuk dalam belajar bahasa. Sebaliknya, sikap tertentu juga bisa menguntungkan atau tidak menguntungkan”.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian di atas, maka perlu dilakukan penelitian terkait dengan strategi pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar. Untuk itu dilakukan penelitian ini dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pertimbangan tipe *make a match* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan banyak siswa sehingga dimungkinkan bagi siswa dapat memahami materi pelajaran sederhana. Mengacu pada latar belakang di atas peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul berkaitan dengan pengaruh strategi pembelajaran *make a match* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat.

Dari uraian latar belakang dan dari hasil observasi yang diperoleh, dijumpai beberapa masalah yang dapat teridentifikasi yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif.
2. Media yang dipakai guru dalam mengajarkan IPS kurang meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pada saat proses pembelajaran guru yang aktif sedangkan siswa pasif.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga menyebabkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas bahwa masalah yang ditemukan terlalu banyak, maka dalam penelitian ini perlu dibatasi yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan dapat meningkatkan dan hasil belajar IPS siswa.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar IPS siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori ?
2. Apakah ada terdapat interaksi strategi pembelajaran dengan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa ?

C. Tujuan Penelitian

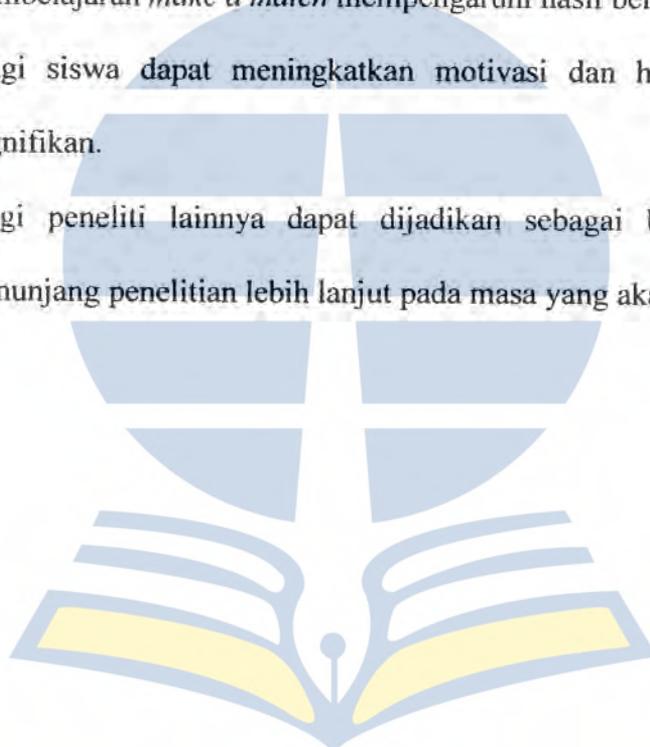
Adapun tujuan penelitian yang penulis adakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tentang hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi *make a match* dan hasil belajar siswa menggunakan strategi ekspositori.
2. Untuk menganalisis pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dalam penelitian pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritisnya adalah untuk memberikan manfaat dan memperkaya sumber kepustakaan, untuk membiasakan penggunaan strategi pembelajaran *make a match* yang sesuai dengan tujuan dan materi pengajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat praktisnya yaitu memberikan manfaat kepada bagi guru, siswa dan peneliti, antara lain:
 - a. Bagi guru yaitu memberikan informasi bahwa penggunaan strategi pembelajaran *make a match* mempengaruhi hasil belajar siswa.
 - b. Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan.
 - c. Bagi peneliti lainnya dapat dijadikan sebagai bahan acuan serta penunjang penelitian lebih lanjut pada masa yang akan datang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Orang sering beranggapan bahwa belajar adalah mencari ilmu atau menuntut ilmu. Padahal belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari suatu aktifitas yang dilakukan seseorang yang diperoleh dari dirinya sendiri, orang lain dan juga melalui pendidikan, latihan dan sebagainya. Slameto (2010:2) mengemukakan bahwa: “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Abdurrahman (2003:37) mengemukakan bahwa: “Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Selanjutnya Gagne (dalam Slameto 2010:13) memberikan 2 definisi tentang belajar yaitu:

Pertama belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku, kedua belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi”.

Menurut Bruner (dalam Slameto 2010:11) mengatakan bahwa “belajar tidak mengubah tingkah laku seseorang tapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah”, sedangkan Hilgart (dalam Darmodjo 1991:4) mengungkapkan bahwa “belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di

dalam laboratorium ataupun lingkungan alamiah". Heinich dkk (dalam Dian Rakyat 2009:6) mengemukakan bahwa: "Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar".

Berdasarkan pada pendapat diatas disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap terdapat pada diri seseorang yang dapat dilihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, minat dan lain-lain.

Selain dari kata belajar, maka terdapat pula istilah hasil belajar. Banyak para ahli yang memberikan batasan atau defenisi terhadap pengertian hasil belajar. Hasil yang sebenarnya adalah sesuatu yang diperoleh seseorang dari aktivitas belajar yang dilakukannya, hasil ini merupakan sebagai wujud bukti perlakuan atau keterlibatan seseorang dalam melakukan usaha belajarnya.

Purwanto (2010:44) mengemukakan bahwa:

"hasil belajar adalah hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan dari dilakukannya suatu aktivitas atau proses belajar yang mengakibatkan berubahnya infut secara fungsional". Hasil produksi yaitu perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi bahan jadi (*finished goods*).

Suprijono (2010:5) mengemukakan bahwa "hasil belajar yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan".

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dilakukan oleh seorang anak didik memiliki standar ukur sebagai wujud untuk membuktikan adanya tingkat keberhasilan belajar itu sendiri, dimana hasil belajar itu dinyatakan sebagai suatu keberhasilan anak didik

dalam menguasai materi pelajaran tertentu yang telah dilakukannya di sekolah serta dapat dilihat dari skor atau nilai yang tertera di dalam raportnya. Bahwa nilai yang dimaksudkan adalah dalam bentuk angka atau huruf yang dapat dijadikan sebagai bukti keberhasilan seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Hanya saja bahwa perolehan nilai atau angka yang dimaksud adalah dilalui atau dilakukan dalam jangka waktu tertentu, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Belajar dan hasil merupakan dua kata yang saling berkaitan, dimana belajar dibuktikan dengan hasil yang dianggap sebagai hasilnya. Belajar sering dikaitkan dengan kata hasil sehingga membentuk istilah hasil belajar. Hasil belajar tidak akan terjadi dengan begitu saja, tetapi harus dengan usaha, semangat dan motivasi yang kuat. Setiap anak dalam aktivitas belajarnya selalu mengharapkan bahwa akan memberikan hasil yang memuaskan, akan tetapi harapan ini tidak selamanya terpenuhi menjadi kenyataan. Kadang upaya maksimal anak didik sudah dilakukan, namun perolehan hasil sebagaimana yang diharapkan tak kunjung datang. Ini berarti bahwa harapan tidak menjadi kenyataan.

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan, telah banyak melakukan penelitian-penelitian kearah beberapa faktor penting yang harus menjadi perhatian dalam belajar, terutama faktor yang memang terkait secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi terhadap perolehan hasil seorang anak didik. Adapun faktor-faktor yang mendukung atau turut mempengaruhi pencapaian proses belajar atau hasil belajar siswa yang juga harus menjadi perhatian bagi guru.

Suryabrata (2013:233) mengemukakan bahwa “beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah faktor fisik dan faktor psikis”. Faktor fisik

tidak lain adalah keadaan kondisi jasmani yang secara umum dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Kelengkapan terhadap perangkat tubuh yaitu jasmani seseorang memberikan dampak kepada kemampuannya dalam melakukan pekerjaan terutama pekerjaan itu menuntut adanya kesehatan dan kelengkapan alat jasmani tersebut.

Selanjutnya Hamalik (2011:103) menegaskan bahwa “guru perlu secara berkala mengetahui tentang keadaan kesehatan dan pertumbuhan siswa”. Keadaan kesehatan dan pertumbuhan ini besar pengaruhnya terhadap hasil pendidikan dan penyesuaian sosial mereka. Secara khusus dalam aktivitas belajar siswa dituntut memiliki kesehatan untuk dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kesehatan khususnya jasmani siswa menjadi faktor penting mempunyai siswa dalam melakukan aktivitas dalam belajarnya. Yang diharapkan adalah adanya kelengkapan jasmani sekaligus sehat dengan dapat berfungsi sebagaimana mestinya, tentu akan lebih mampu menjadi jaminan baginya untuk dapat melakukan aktivitas dalam belajarnya.

Faktor psikis adalah sesuatu sifat yang terkandung dalam diri seseorang, dimana sifat tersebut akan dapat membuatnya akan lebih memiliki kemauan terhadap segala sesuatu yang berada dalam dirinya. Psikis merupakan salah satu faktor intern anak didik untuk menjadikannya melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Lebih luas dalam faktor psikis ini, beberapa ahli pendidikan menjelaskan lebih luas, dimana yang termasuk dalam faktor psikis ini adalah adanya minat dalam diri anak didik, inteligensi dan motivasi yang dijadikan sebagai komponen penting dalam aktivitas belajar anak dan dalam mencapai hasil belajarnya.

Sehingga kinerja dari beberapa aspek diatas dianggap memberikan pengaruh yang besar dalam diri anak didik untuk dapat melakukan aktivitas terutama aktivitas belajar sehingga dengan demikian akan dapat dengan mudah baginya dalam memperoleh hasil belajar sebagaimana yang diharapkan.

Minat sebagai salah satu bagian dalam faktor psikis ini, secara umum sudah banyak dibuktikan perannya dalam setiap diri seseorang, minat dianggap bagian yang memiliki kekuatan intern yang mampu menggerakkan unsur-unsur perilaku seseorang anak untuk melakukan kegiatan belajarnya, sehingga minat terkadang menjadi tolak ukur pada diri seseorang untuk mampu dan melakukan sesuatu yang berguna dalam dirinya.

Inteligensi menurut para ahli pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kecakapan diri seseorang, suatu kemampuan atau daya kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang. Faktor inteligensi dapat memberikan dampak pada kemampuan seorang anak didik dalam keberhasilannya melakukan sesuatu hal terutama dalam menerima dan memahami sesuatu yang disampaikan kepadanya. Sehingga ada pendapat yang mengatakan bahwa semangkin tinggi tingkat inteligensi seseorang, akan semakin memudahkan bagi dirinya untuk memahami sesuatu yang disampaikan kepadanya dan besar kemungkinan tingginya tingkat inteligensinya dalam belajar dapat membantu orang tersebut untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Inteligensi yang tinggi memungkinkan seseorang akan lebih memiliki daya analisis atau daya nalar yang tinggi terhadap sesuatu, sehingga ia akan lebih mampu melakukan kombinasi beberapa informasi yang disampaikan untuk melakukan metode-metode yang efektif dalam aktivitas belajarnya. Sehingga

dengan mudah baginya dalam menalar serta menerapkan logika berfikirnya terutama dalam merespon sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya.

Inteligensi seringkali dirangkaikan permasalahan, dalam hal ini dengan inteligensi yang mapan atau tinggi akan lebih memberikan kekuatan pada diri seseorang dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya, sebaliknya anak yang memiliki inteligensi lemah akan menjadi faktor penghambat baginya dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya, bahkan mungkin ia akan berserah diri sebagai wujud ketidakmampuannya dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Inteligensi yang dipahami sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang, merupakan sesuatu kekuatan yang menjadikannya memiliki kemampuan yang berbeda dengan yang lainnya, sehingga inteligensi dianggap sebagai suatu rahmat yang tidak ternilai harganya, yang kemudian pula dapat menjadi pembeda antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya.

Di samping inteligensi, faktor lain yang juga sebagai faktor yang turut dalam mempengaruhi hasil belajar anak didik adalah faktor motivasi. Motivasi sering dikaitkan terhadap kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu atas kemauannya sendiri. Sehingga dengan motivasi akan mampu menggerakkan diri seseorang dalam melakukan sesuatu terutama yang berkaitan dengan kebutuhan dirinya sendiri.

Purwanto (2010:71) mengemukakan bahwa “motivasi adalah pendorongan, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Sardiman (2009:73) mengemukakan bahwa "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Oleh karena pentingnya motivasi ini, maka harus selalu diperhatikan. Motivasi masih terkait dengan tujuan, demi mencapai pada tujuan, maka akan selalu ditempuh dengan segala aktivitas terutama tujuan yang benar-benar memberikan manfaat bagi dirinya.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:81) mengemukakan bahwa "komponen, ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan".

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa motivasi berkaitan dengan dorongan dari dalam diri khususnya hati seseorang untuk melakukan perbuatan atau tindakan yang bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya, terutama dorongan melakukan sesuatu ini masih berkaitan dengan keberhasilan untuk mendapatkan sesuatu yang memang diminatinya.

Djamarah (2000:31) mengemukakan bahwa "guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik, akan tetapi guru juga sebagai pendidik yang mampu mendidik anak didiknya, masyarakat bahkan mendidik dirinya sendiri, hal ini dapat dipahami bahwa guru adalah sebagai pendidik untuk anak didiknya, masyarakat dan dirinya sendiri".

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan kesimpulan bahwa faktor pendidik, yang dipahami dalam hal ini adalah pelaku langsung dalam proses belajar mengajar. Guru selalu menjadi pelaku utama dalam menyampaikan

sesuatu berkenaan dengan materi pelajaran kepada anak didik di dalam kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar, dan keberhasilan dan perolehan hasil belajar anak didik, sering dijadikan guru sebagai penentu awalnya. Pemahaman sering terjadi bahwa kegagalan murid adalah bagian dari kegagalan guru dalam mengajar, dan bahkan guru lebih sering menjadi sorotan karena dianggap tidak profesional dalam mengemban tugas dan menjalankan tugas sebagaimana mestinya.

Guru sebagai perancang proses belajar mengajar memiliki tugas yang cukup berat, satu sisi guru adalah orang yang diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Hal ini membuktikan bahwa tugas guru tidaklah main-main dan tidak semua orang akan mampu menjadi guru sebagaimana yang diharapkan orang apalagi untuk mengemban tugas sebagai pemberi ilmu akan tetapi juga berperan dalam mendidik.

Untuk dapat menjalankan tugas dengan baik, disamping profesionalitas yang sarat dengan ilmu dan keterampilannya, maka guru pada dasarnya harus selalu mencerminkan kepribadian yang baik, yang akan dapat menjadikannya sebagai seorang guru yang baik atas anak didiknya. Dengan kepribadian ini maka orang akan dapat menilai apakah guru ini akan menjadi pendidik yang mendidik atau sebagai pendidik yang baik atau guru tersebut akan mengakibatkan kerusakan pada pribadi diri anak didiknya.

Djamarah (2000:31) mengemukakan pendapatnya bahwa “kepribadian adalah unsur yang menentukan keakraban guru dengan anak didik. Kepribadian guru akan selalu tercermin dalam sikap dan perbuatannya dalam membina serta membimbing anak didik”. Sebagai wujud kepribadian yang baik dari guru,

tentunya guru harus memiliki kemampuan-kemampuan yang dianggap potensial dalam menjalankan tugasnya. Segala kemampuan dirinya akan selalu menjadi pedoman baginya dalam melakukan segala bentuk tindakan pengajaran yang akan memberikan perubahan terhadap peserta didiknya. Anak didik menjadi lebih berkembang dan bukan mengalami kemunduran secara ilmu dan keterampilannya.

Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh seorang pendidik tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman (2009) yaitu:

- 1) Menguasai bahan
- 2) Mengelola program belajar mengajar
- 3) Mengelola kelas
- 4) Menggunakan media/ sumber
- 5) Menguasai landasan-landasan kependidikan
- 6) Mengelola interaksi kegiatan belajar mengajar
- 7) Menilai hasil belajar siswa untuk kepentingan pengajaran
- 8) Mengenal fungsi program bimbingan dan penyuluhan disekolah
- 9) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, dan
- 10) Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan mengajar (hal 64).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan kesimpulan bahwa usaha yang tidak kalah penting yang harus dilakukan guru adalah membangkitkan minat anak didiknya. Minat sebagaimana yang dikemukakan diatas dapat menjadi faktor penting dalam kemauan anak didik dalam menjalankan aktivitas belajarnya. Oleh karena itu sudah sewajarnya guru juga harus selalu memperhatikan minat anak didiknya agar menekuni terhadap proses belajar terutama tumbuhnya minat yang kuat dalam diri anak didik untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Usaha dalam membangkitkan minat, tentu akan memberikan dampak terhadap kemauan anak untuk secara intens dan terus melibatkan segala aspek dirinya dalam belajar, sehingga anak akan benar-benar menggiatkan dan memfungsikan seluruh komponen dirinya dalam aktivitas belajar tersebut,

sebaliknya jika guru gagal dalam menumbuhkan minat dalam diri anak didik, maka proses belajar mengajar tidak akan memberikan hasil dan anak tidak akan bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar.

Lingkungan juga merupakan faktor luar diri anak didik. Lingkungan memiliki cakupan yang amat luas. Keluasannya ini dapat dibuktikan dengan pemahaman bahwa segala sesuatu yang berada diluar diri seseorang, dan masih memiliki keterkaitan dengan dirinya adalah termasuk lingkungannya. Demikian dengan faktor lingkungan yang dimaksud sebagai faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar anak didik.

Lingkungan itu segala sesuatu yang berada di luar diri anak didik, baik berupa benda secara fisik maupun lingkungan yang psikologis. Keberadaan lingkungan sudah menjadi keharusan yang dihadapi anak bahkan sejak lahir anak sudah harus berinteraksi dengan keadaan lingkungan itu sendiri, dan bahkan menjadi keharusan pada diri anak itu sendiri untuk dapat tumbuh dan berkembang kepribadiannya.

Ahmadi (2009:195) mengemukakan bahwa "hubungan antara individu dengan lingkungannya terdapat hubungan yang saling timbal balik, yaitu lingkungan dapat mempengaruhi individu, tetapi sebaliknya individu juga dapat mempengaruhi lingkungan".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan tidak hanya dipahami sebagai kondisi yang berpengaruh terhadap hasil belajar anak, di mana dalam hal ini lingkungan disebut sebagai faktor ajar dalam proses pembelajaran anak, akan tetapi lebih kompleks bahwa lingkungan masih berkaitan dengan

proses kehidupan terutama dalam hal pengaruhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan dalam penelitian ini bahwa hasil belajar adalah proses yang dialami seseorang, yang didasarkan pada pengalaman dan praktek hidup yang dijalaninya. Sehingga dengan adanya pengalaman hidup tersebut akan memberikan dampak sebagai suatu perubahan terhadap sikap dan prilakunya. Perubahan prilaku ini tentu yang diharapkan adalah perubahan prilaku kearah yang baik menuju terbentuknya kedewasaan dirinya. Secara khusus dalam kegiatan belajar, maka hasil belajar dapat dilihat dari hasil ujian yang dicantumkan dalam raport siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi diambil dari istilah bahasa latin *Movere* yang berarti menggerakkan, "motivasi merupakan suatu penggerak yang membuat jadi aktif" (Winkel, 1987:27). Motivasi merupakan suatu dorongan akibat dari suatu interaksi seseorang dengan situasi tertentu yang dihadapi. Menurut Robbins (2001:166) menyatakan bahwa "motivasi adalah kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk tujuan organisasi yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu untuk memenuhi beberapa kebutuhan individual". Motivasi juga dapat diartikan sebagai kekuatan yang dimiliki seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasme seseorang untuk melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu.

Menurut Handoko (2006:36) bahwa “motivasi merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan – kegiatan tertentu dalam mencapai tujuan”. Sedangkan Kommaruddin (1994:76) menyatakan pendapatnya bahwa “motivasi adalah merupakan suatu energi yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Hasibuan (2006:74) mengemukakan bahwa “motivasi adalah pemberian daya penggerak yang menciptakan gairah kerja kepada seseorang agar mereka mau melakukan kerja sama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upaya untuk mencapai kepuasan”. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki oleh seseorang akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Kajian tentang motivasi ini telah lama banyak tarik bagi kalangan pendidik, manajer, dan peneliti, terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja (prestasi) seseorang. Motivasi merupakan serangkaian dorongan yang dilakukan untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau melakukan sesuatu. Apabila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk menghilangkan perasaan itu dari dirinya.

Menurut Maslow ada teori tentang motivasi yang terjadi pada manusia yang mempunyai lima tingkat atau hierarki kebutuhan, sebagai berikut :

- 1) memperoleh rasa aman,
- 2) memperoleh rasa kasih sayang dan kebersamaan,
- 3) memperoleh penghargaan,
- 4) pemenuhan diri atau aktualisasi. Pemenuhan diri tersebut dilakukan dengan berbagai cara seperti ungkapan dalam kesenian, berdarmawisata, membentuk hubungan persahabatan, atau berusaha jadi teladan.
- 5) dorongan untuk menjadikan dirinya mampu untuk melakukan sesuatu guna memenuhi keinginan tersebut (hal 88)

Menurut Maslow, jika seorang pimpinan ingin memotivasi seseorang, maka ia perlu memahami sedang berada pada anak tangga manakah posisi bawahan dan memfokuskan pada pemenuhan kebutuhan-kebutuhan itu atau kebutuhan dia atas tingkat itu. Teori yang sangat berpengaruh dalam teori humanistic ini adalah *Theory of Human Motivation* yang dikembangkan oleh Abraham Maslow (1954). Maslow mengemukakan bahwa “gagasan hirarki kebutuhan manusia, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu *deficiency needs* dan *growth needs*”. *Deficiency needs* meliputi (dari urutan paling bawah) kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, dan kebutuhan akan penghargaan. Dalam *deficiency needs* ini, kebutuhan yang lebih bawah harus dipenuhi lebih dulu sebelum kebutuhan di level berikutnya. *Growth needs* meliputi kebutuhan kognitif, kebutuhan estetik, kebutuhan aktualisasi diri, dan kebutuhan *self-transcendence*. Menurut Maslow, manusia hanya dapat bergerak ke *growth needs* jika dan hanya jika *deficiency needs* sudah terpenuhi. Hirarki kebutuhan Maslow merupakan cara yang menarik untuk melihat hubungan antara motif manusia dan kesempatan yang disediakan oleh lingkungan (Atkinson, 1983).

Faktor – faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar ada 2 yaitu: factor intrinsik dan factor ekstrinsik. Purwanto (2008) mengemukakan bahwa “faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari siswa itu sendiri/intrinsik adalah minat, cita – cita, kondisi siswa”. Elliot, *et al* mengemukakan bahwa “faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari luar individu/ekstrinsik adalah kecemasan terhadap hukuman, penghargaan dan pujian, peran orang tua, peran pengajar, dan kondisi

lingkungan". Soleh Purnomo (2004:37) menyatakan bahwa "ada tiga faktor sebagai sumber motivasi yaitu: kemungkinan untuk berkembang, jenis pekerjaan, apakah mereka dapat merasa bangga menjadi bagi dari perusahaan tempat mereka bekerja".

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai motivasi belajar dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar adalah kondisi yang membuat seseorang mau dan ingin melakukan berbagai kegiatan yang menjamin kelangsungan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dengan kata lain motivasi adalah kebutuhan, dorongan, atau impuls yang menentukan perilaku seseorang.

3. Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Strategi pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran yang hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Strategi pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Strategi pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (2010:46) "strategi pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan, pembelajaran, dan pengelolaan kelas". Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Melalui strategi pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Strategi pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar siswa.

Lie (2004:118) menegaskan bahwa “pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran dalam IPA yang menitik beratkan pada pengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda dalam kelompok-kelompok kecil”. Kepada siswa diajarkan ketrampilan-ketrampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lemah, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik strategi ini dilengkapi dengan LKS yang berisi tugas atau pernyataan yang harus dikerjakan siswa. Selama bekerja sama dalam kelompok, setiap anggota kelompok berkesempatan mengemukakan pendapatnya dan memberi respon terhadap pendapat temannya. Setelah menyelesaikan tugas kelompok masing-masing menyelesaikan hasil pekerjaannya di depan kelasnya untuk didiskusikan dengan seluruh siswa.

Pembelajaran kooperatif dapat juga didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur diharapkan untuk mendiskusikan pelajaran bersama teman dalam kelompoknya masing-masing (Lie, 2004). Sehubungan dengan itu Johnson dalam Abdurrahman (2009:67) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai aktivitas bersama sejumlah

siswa dalam suatu kelompok untuk mencapai suatu tujuan secara bersama-sama, dalam belajar secara kooperatif siswa diharapkan untuk mendiskusikan materi pelajaran dalam kelompok masing-masing”.

Trianto (2009:58) memaparkan perbedaan antara kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional sebagai berikut:

Tabel 2.1. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif (1)	Kelompok Belajar Konvensional (2)
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru membiarkan siswa ada yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang perlu bantuan dan yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya “mendompleng” keberhasilan “pemborong”.
Kelompok belajarnya berbentuk heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya, sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan yang memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya berbentuk homogeny.
Pimpinan kelompok belajar dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok.	Pemimpin kelompok selalu ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, memercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan oleh guru.
Pada saat belajar kooperatif	Pemantauan melalui observasi dan

berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar – anggota kelompok.	intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering tidak memerhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai).	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Peningkatan belajar tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran, atau aktivitas belajar. Tugas-tugas belajar yang kompleks seperti pemecahan masalah, berpikir kritis dan pembelajaran konseptual meningkat secara nyata pada waktu digunakan strategi kooperatif. Siswa sering beranggapan bahwa belajar telah selesai setelah mereka menguasai sejumlah fakta.

Bagaimanapun juga mereka lebih memiliki kemungkinan menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi selama dan setelah diskusi dalam kooperatif daripada apabila mereka bekerja secara competitive atau individual. Jadi, materi yang dipelajari siswa melekat untuk periode yang lebih lama. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa didalam setting kelas, remaja belajar lebih banyak dari pada satu teman keteman lain diantara siswa dari pada guru. Konsekuensinya, pengembangan komunikasi yang efektif seharusnya tidak ditinggalkan demi kesempatan belajar itu. Strategi pembelajaran kooperatif dalam memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berinteraksi. Pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang sangat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajar.

Tabel 2.2.Strategi Pembelajaran Kooperatif

NO (1)	Fase (2)	Kegiatan Guru (3)
1.	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar
2.	Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi baik berupa bahan bacaan maupun informasi verbal
3.	Mengorganisasikan siswa dan kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok-kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing pada saat siswa belajar dan kelompok untuk mengerjakan tugas
5.	Evaluasi	Guru memberikan evaluasi tentang hal-hal yang telah mereka pelajari dan kemudian mereka persentasikan hasil kerjanya setiap kelompok
6.	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut Lundgren dalam Sukarmin (2002), unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan pada diri siswa agar cooperative learning lebih efektif adalah sebagai berikut:

- a) siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”,
- b) siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri,
- c) kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani sangat mempengaruhi motivasi belajar,
- d) kondisi lingkungan siswa mempengaruhi semangat dan motivasi belajar,
- e) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi siswa (hal 114).

Dzaki (2009) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Kelebihan strategi pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:
 - a. melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan diri pada guru,
 - b. akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri,
 - c. menemukan informasi dari berbagai sumber,
 - d. dan belajar dari siswa lain (hal 121)

Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social, termasuk mengembangkan harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, dan sikap positif terhadap sekolah.

2. Kelemahan - kelemahan strategi pembelajaran kooperatif diantaranya:
 - a) memakan waktu yang relative lebih banyak daripada pembelajaran lain karena ketergantungannya pada interaksi kelompok kecil,
 - b) strategi pembelajaran kooperatif dapat menjadi sulit untuk guru yang kurang atau tidak berpengalaman, sebab strategi ini membutuhkan kondisi secara bersamaan dari berbagai aktivitas,
 - c) menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda dan gaya mengajar yang berbeda-beda pula,
 - d) keberhasilan strategi kerja kelompok ini tergantung kepada kemampuan siswa memimpin kelompok atau untuk bekerja sendiri (hal 121).

Strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) yang diperkenalkan Curran (1994). Menurut Curran (1994) mengatakan bahwa "Strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktu yang di tentukan habis, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan

yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama”.

Dalam strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guru membagi siswa satu kelas menjadi 6 kelompok, 2 kelompok memegang kartu soal, 2 kelompok memegang kartu jawaban, dan 2 kelompok jadi tim penilai.

a. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah strategi *make a match* adalah sebagai berikut:

- a) jumlah siswa satu kelas ada 30 siswa dibagi menjadi 6 kelompok. 2 kelompok memegang kartu soal yaitu kelompok I dan II, 2 kelompok memegang kartu jawaban yaitu kelompok III, dan IV, 2 kelompok tim penilai yaitu kelompok V dan VI, masing-masing kelompok berjumlah 5 siswa,
- b) peneliti menyiapkan 4 soal yang berbeda, 2 soal dipertemuan I, 2 soal pertemuan II,
- c) setiap 1 soal dibuat dalam 10 kartu sehingga jumlah kartu soal adalah 1 soal x 10 kartu x 4 soal = 40 kartu untuk 2 kali pertemuan,
- d) peneliti menyiapkan jawaban untuk 4 soal sebanyak 4 jawaban. Untuk soal nomor 1 peneliti menyiapkan 1 jawaban, masing-masing jawaban dibuat dalam 10 kartu sehingga ada 10 kartu jawaban, untuk soal nomor 2 s.d soal nomor 4 peneliti juga menyiapkan 1 jawaban untuk masing-masing soal, maka jumlah kartu ada 3 jawaban x 10 kartu = 30 kartu jawaban, untuk soal nomor 1 s.d. nomor 4 peneliti menyiapkan pengecoh kartu soal sebanyak 10 kartu, 5 kartu pertemuan I, 5 kartu pertemuan II. Maka jumlah seluruh kartu jawaban ditambah pengecoh kartu jawaban adalah 90 kartu untuk 2kali pertemuan,
- e) pertemuan I : peneliti menyerahkan soal nomor 1 serta jawabannya kepada tim penilai (kelompok V dan kelompok VI), peneliti membagi kartu soal kepada kelompok I dan II, dan membagi kartu jawaban kepada kelompok III dan IV, kelompok I dan II mencocokkan kartu soal yang di pegang dengan kartu jawaban yang dipegang kelompok III dan IV lalu mendiskusikannya, setelah dapat pasangan antara kartu soal dengan kartu jawaban maka kelompok I, II, III, dan IV menuju tim penilai secara berpasangan sesuai dengan kartu yang telah dicocokkan, siswa bisa bergabung 2 atau 3 siswa memegang kartu yang sama, tim penilai membacakan pasangan kartu yang cocok/sesuai akan diberi point, sedangkan pasangan yang tidak cocok/ tidak sesuai soal dan jawaban tim penilai tidak memberi point, guru bersama siswa membahas soal dan jawabannya sehingga siswa memahami pelajaran dan dapat mencocokkan pasangan kartu, setelah selesai babak I dilanjutkan oleh babak II, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda. Untuk babak II

- soal nomor 2, dan langkah-langkahnya sama seperti langkah-langkah babak I, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda.
- f) setelah selesai babak II guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Dengan adanya strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Ramadhan, 2008). Disamping itu strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berorientasi dengan siswa yang menjadikan aktif dalam kelas.

b. Kenggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Ramadhan (2008) mengemukakan keunggulan strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) adalah sebagai berikut:

1. Keunggulan strategi pembelajaran *make a match* yaitu:
 - a) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran,
 - b) kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis,
 - c) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa,
 - d) siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.
2. Kelemahan strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) yaitu:
 - a) diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan,
 - b) waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran,
 - c) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

4. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Menurut Sanjaya (2008:179) bahwa “strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered approach*)”. Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang

disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*).

Strategi pembelajaran dengan kuliah atau ceramah merupakan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini didasari sebab guru masih menganggap bahwa pengetahuan dipindahkan secara utuh dari guru kepada siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang pasif, hanya menerima segala informasi yang diberikan guru. Selain ini kelemahan strategi pembelajaran ini adalah kurangnya usaha guru untuk mengaitkan antara informasi yang diberikan dengan informasi awal yang dimiliki siswa, pembelajaran bersifat otoriter atau berpusat pada guru. Iklim Yang tidak demokratis ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi statis serta menimbulkan efek destruktif pada keingintahuan, kepercayaan diri, kreativitas, dan kebebasan di kalangan peserta didik. Namun tidak berarti strategi pembelajaran ekspositori tidak mempunyai kelebihan.

Pada situasi tertentu strategi pembelajaran ekspositori sangat dibutuhkan terutama jika guru memberikan informasi yang sama sekali masih baru atau belum ada rujukan yang menjadi pegangan siswa. Kelebihan lainnya adalah dalam menyampaikan materi pelajaran bisa lebih cepat dan sederhana serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak, bahan pelajaran dapat disampaikan secara sistematis dan teratur, dapat mengatasi kekurangan buku pelajaran dan media pembelajaran lainnya, lebih mudah mengendalikan situasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, biaya yang dikeluarkan relatif lebih kecil, dan mudah disesuaikan.

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang

kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Guru menyampaikan materi dari sumbernya dari buku teks atau sumber lain yang dominan dari pengalaman pengajaran itu sendiri. Metode penyampaian terbanyak dengan ceramah, atau kadang-kadang dengan diskusi. Tes dan evaluasi dilakukan tetapi hanya untuk mengidentifikasi siswa bukan untuk umpam balik.

Sanjaya (2008:179) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran langsung (*directinstruction*)”. Dalam strategi ini, materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa kurang dituntut untuk menemukan materi karena seolah-olah sudah jadi. Oleh karena itu strategi pembelajaran ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, sehingga materi ini sering disebut dengan *chalk and talk*.

Anita Lie (2002) mengasumsikan bahwa yang mendasari penerapan strategi pembelajaran ekspositori dapat dikategorikan menjadi empat yaitu:

1. Proses pembelajaran merupakan usaha memindahkan pengetahuan guru kepada siswa (tugas seorang guru adalah memberikan informasi dan mengharapkan siswa untuk menghafal dan mengingatnya).
2. Siswa dianggap botol kosong yang siap diisi dengan pengetahuan (siswa adalah penerima pengetahuan pasif, guru memiliki pengetahuan yang nantinya dihafal oleh siswa).
3. Mengkotak-kotakkan siswa (guru mengelompokkan siswa berdasarkan nilai dan masukkan siswa dalam kategori, pengelompokan yang homogen, siapa yang layak mengikuti, unggulan dan siapa yang tidak layak).
4. Memacu siswa dalam kompetisi (siswa bekerja keras untuk mengalahkan teman sekelasnya, siapa yang kuat, dia yang menang, orang tuapun saling bersaing menyombongkan anaknya masing-masing dan menonjolkan prestasi anaknya bagaikan memamerkan ayam aduan (hal 3).

Kondisi pembelajaran dengan pendekatan ekspositori kurang mendorong tumbuhnya rasa keingintahuan dan rasa tanggung jawab guru dalam merencanakan dan mengorganisasikan cara belajarnya. Akibatnya, komunikasi

yang berlangsung dalam proses pembelajaran hanya satu arah, cenderung menimbulkan kesalahpahaman terhadap konsep-konsep dan istilah tertentu. Akhirnya keberhasilan guru dalam mengajar tergantung pada penyampaian, kemampuan, dan pengalaman guru.

Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang bertolak pada pandangan bahwa tingkah laku kelas pembelajaran dan distribusi pengetahuan dikontrol dan ditentukan oleh guru. Dalam kondisi ini peranan siswa bersifat pasif, artinya siswa lebih banyak menerima apa yang disampaikan oleh guru, proses komunikasi berlangsung satu arah sehingga mengakibatkan komunikasi interpersonal siswa terbatas pada mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru.

Selanjutnya dalam pengembangan materi strategi pembelajaran ekspositori dinilai kurang bermanfaat dalam pembelajaran. Pada pengembangan materi, guru merumuskan kegiatan-kegiatan belajar apakah yang perlu ditempuh siswa agar ia nantinya dapat berbuat seperti apa yang tercantum dalam tujuan yang telah dirumuskan. Kegiatan yang dilaksanakan lebih menekankan pada konsep yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru. Hal ini menutup kemungkinan bagi para siswa untuk memperoleh pengetahuan baru di luar yang sudah dirumuskan.

Rohani (2008:58) mengemukakan bahwa “pola dasar mengajar umum yang dikembangkan melalui strategi pembelajaran ekspositori memiliki kebatasan di bidang materi, metode serta proses pengajaran termasuk langkah penghayatan yang ditempuh oleh guru”. Dari awal hingga akhir proses pengajaran, guru mendominasi seluruh rangkaian prosedur pengajaran. Hal ini yang menjadi

penyebab mengapa proses belajar siswa kurang optimal, karena hanya terbatas pada mendengarkan dan mencatat yang disampaikan oleh guru.

Sanjaya (2008:185) mengemukakan bahwa “terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan strategi ekspositori adalah yaitu : persiapan (*preparation*), penyajian (*presentation*), menghubungkan (*correlation*), menyimpulkan (*generalization*), dan penerapan (*aplication*)”.

a. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Ekspositori

Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran ekspositori dapat dikemukakan penjelasan sebagai berikut:

a. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan di antaranya adalah berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negatif, mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai, dan bukalah file dalam otak siswa.

b. Penyajian (*Presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Guru harus memikirkan apakah dalam penyampaian materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Karena itu beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan

langkah ini, yaitu: (1) penggunaan bahasa, (2) intonasi suara, (3) menjaga kontak mata dengan siswa, dan (4) menggunakan joke-joke yang menyegarkan.

c. Korelasi (*Correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah korelasi dilakukan untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.

d. Menyimpulkan (*Generalization*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.

e. Mengaplikasikan (*Application*)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini di antaranya: (1) dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan, (2) dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang banyak dan sering digunakan. Sanjaya (2008) mengemukakan beberapa keunggulan dan kelemahan di antaranya:

1. Keunggulan strategi pembelajaran ekspositori adalah:
 - a) Dengan strategi pembelajaran ekspositori guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan
 - b) Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas
 - c) Melalui strategi pembelajaran ekspositori selain siswa dapat mendengar melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi)
 - d) Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar (hal 185)
2. Kelemahan strategi pembelajaran ekspositori adalah:
 - a) Strategi pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Untuk siswa yang tidak memiliki kemampuan seperti itu perlu digunakan strategi lain
 - b) Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar
 - c) Karena strategi lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis
 - d) Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi), dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil,
 - e) Karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah (*one-way communication*), maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran akan sangat terbatas pula. Di samping itu, komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan guru (hal 185).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah bentuk dari

pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered approach*), guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Indikator pelaksanaan strategi ekspositori yaitu persiapan (*preparation*), penyajian (*presentation*), menghubungkan (*correlation*), menyimpulkan (*generalization*), dan penerapan (*aplication*).

Selanjutnya dapat dikemukakan tabel sintaks straregi pembelajaran ekspositori berikut :

Tabel 2.3 Sintak pembelajaran Ekspositori

No	Tahapan	Kegiatan guru
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan sugesti yang positif dan menghindari sugesti yang negative • Mengemukakan tujuan yang harus dicapai • Membuka file dalam otak
2	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahan yang bersifat komunikatif • Mengatur intonasi suara • Menjaga kontak mata dengan siswa
3	Menghubungkan	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman
4	Menyimpulkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan
5	Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan

Sumber : Sanjaya (2008:118)

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan hasil belajar, motivasi dan strategi pembelejaran yaitu :

Pertama, Dwi Anzelina (2014) penelitian tentang Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 101731 Kampung Lalang. Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa pada pratindakan tidak mengalami ketuntasan sebesar 88,89%, pada siklus I juga belum mengalami ketuntasan sebesar 6,67%. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 97,22% sehingga pelaksanaan siklus pembelajaran dinyatakan sudah berhasil. Dengan demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri No. 101371 Kampung Lalang Tahun Ajaran 2013/2014

Kedua, Lely Hasanah (2014) melakukan penelitian strategi pembelajaran *Discovery* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penerapan strategi dan motivasi belajar berprestasi terhadap hasil belajar PAI. Bagi siswa yang memiliki sikap belajar yang baik tentu berkaitan terhadap keberhasilan belajarnya disbanding kan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajarannya. Penerapan strategi *discovery* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar PAI yang dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Ketiga, Nuridah (2016) melakukan penelitian strategi pembelajaran *Koperatif Jigsaw* dan motivasi belajar. Analisis data menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik dibelajarkan dengan menggunakan strategi *jigsaw* akan memperoleh hasil belajar IPA yang lebih tinggi jika dibandingkan

dengan siswa yang dibelajarkan dengan strategi konvensional atau ceramah dengan memiliki motivasi belajar rendah.

Keempat, Eison (2013) yang berjudul *Using Active Learning Instructional Strategies to Create Excitement and Enhance Learning (International Journal Department of Adult, Career & Higher Education University of South Florida)*. Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa metode pembelajaran aktif dapat dibuat dan digunakan untuk melibatkan siswa dalam berpikir kritis atau kreatif, berbicara dengan pasangan, dalam kelompok kecil, atau dengan keseluruhan kelas, mengekspresikan gagasan melalui tulisan, mengeksplorasi sikap dan nilai pribadi, memberi dan menerima umpan balik, dan merefleksikan proses pembelajaran sehingga meningkatkan akademik siswa.

Kelima, Kelimeler (2013) yang berjudul *The Reasons Of Lack Of Motivation From The Students' And Teachers' Voices (International Journal Academic Social Science)*. Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa motivasi adalah salah satu kunci kesuksesan. Mengingat usia, tingkat, minat dan kebutuhan siswa, membuat beberapa perubahan dalam cara mengajar dan membantu siswa bersenang-senang dalam pelajaran berkontribusi pada motivasi dan pembelajaran yang efektif.

Keenam, Hasil penelitian Othman (2013) yang berjudul *The Impact of Motivation on English Language Learning in the Gulf States (International Journal of Higher Education)*. Hasil penelitian mengemukakan kesimpulan bahwa "motivasi adalah salah satu aspek yang paling penting yang menentukan keberhasilan dalam belajar siswa termasuk dalam belajar bahasa. Sebaliknya, sikap tertentu juga bisa menguntungkan atau tidak menguntungkan".

C. Kerangka Berpikir

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu . Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, misalnya dorongan. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Setiap individu melakukan kegiatan belajar pasti ingin memperoleh hasil belajar yang dilakukan. Siswa dan guru merupakan orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berlangsung, guru selalu mengadakan evaluasi terhadap siswa dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil evaluasi merupakan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dipandang secara umum sehingga perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan hubungan-hubungan antar bagian informasi yang telah diperoleh sebagai pengertian, selain dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan tingkat kemampuan dalam diri siswa berupa penguasaan pengetahuan yang diwujudkan dalam bentuk skor tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diperoleh siswa dibatasi pada materi pesawat sederhana pada aspek kognitif dengan indikator berupa kemampuan pada ingatan, pemahaman, dan penerapan yang diukur melalui tes hasil belajar.

Dalam interaksi belajar mengajar, peranan siswa dan guru ditentukan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Untuk menjadikan pembelajaran yang

lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) dapat dipakai oleh para guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam penelitian ini, mencoba menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) pada pokok bahasan pesawat sederhana dengan harapan strategi ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik, motivasi belajar dan tingkat keberhasilan belajar siswa dapat meningkat. Dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) dalam pembelajaran, peneliti juga mengharapkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Terjalannya komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maka seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh cara penyajian materi pembelajaran, dan strategi mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, siswa ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri atas tiga kelompok yaitu kelompok pembawa kartu soal, kelompok pembawa kartu jawaban, dan kelompok penilai yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin, dan suku.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) tersebut, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta membantu siswa memahami konsep-konsep.

D. Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel adalah penggunaan beberapa istilah dalam penelitian yaitu :

- 1) Hasil belajar adalah menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses belajar yang mengakibatkan berubahnya infut secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya suatu kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi bahan jadi (*finished goods*).
- 2) Strategi *make and match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktu yang di tentukan.
- 3) Motivasi belajar adalah kekuatan yang dimiliki siswa yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasnya siswa dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis di atas, maka hipotesis tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan yang dikembangkan untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Pembelajaran ini ditunjukan untuk mengembangkan kemampuan siswa bisa memupuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, pembelajaran ini menarik dan membuat siswa antusias mengikuti proses pembelajaran.
2. Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Strategi pembelajaran ekspositori merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru.
3. Motivasi belajar adalah suatu penguatan atau dorongan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tidak bersemangat dan meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam.
4. Hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *make a match* secara signifikan lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.
5. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada kelas kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2017/2018.

Desain dalam penelitian ini adalah desain factorial 2x2. Melalui desain ini akan dibandingkan pengaruh antara strategi pembelajaran koperatif *make a match* dan strategi pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar, ditinjau dari motivasi belajar siswa yang tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Faktorial 2x2

Strategi Pembelajaran (S)	<i>Make A Match</i> (S1)	Ekspositori (S2)
Motivasi Belajar (B)		
Tinggi (B1)	S1B1	S2B1
Rendah (B2)	S1B2	S2B2

Keterangan :

- S = Strategi pembelajaran
- B = Motivasi Belajar
- S1 = *Make A Match*
- S2 = Ekspositori
- B1 = Motivasi Belajar Tinggi
- B2 = Motivasi Belajar Rendah

S1B1 = Hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran koperatif tipe *Make A Match* pada siswa dengan motivasi belajar yang tinggi.

S1B2 = Hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran koperatif tipe *Make A Match* pada siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

S2B1 = Hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada siswa dengan motivasi belajar yang tinggi.

S2B2 = Hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat yang berjumlah 30 sekolah. Untuk menentukan sekolah sampel maka dilakukan pengambilan *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak. Dari pengambilan sampel tersebut maka ada dua sekolah yang menjadi sekolah sampel yaitu siswa kelas V SD Negeri 112158 Tanjung Medan sebagai kelas penelitian dan siswa kelas V SD Negeri 117831 Tanjung Beringin sebagai kelas kontrol.

Adapun sekolah yang menjadi sampel ini yaitu siswa kelas V yang mempunyai karakteristik yang sama pada sekolah yang berbeda. Perlakuan dalam kelas sampel ini mendapat perlakuan yang sama dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda. Adapun jumlah siswa kelas V dalam sampel ini masing-masing berjumlah 30 orang siswa baik kelas penelitian maupun kelas kontrol. Selanjutnya berdasarkan kelas yang ada ditetapkan kelas V-A berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelas dengan

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas V-B berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional (ekspositori).

C. Instrumen Penelitian

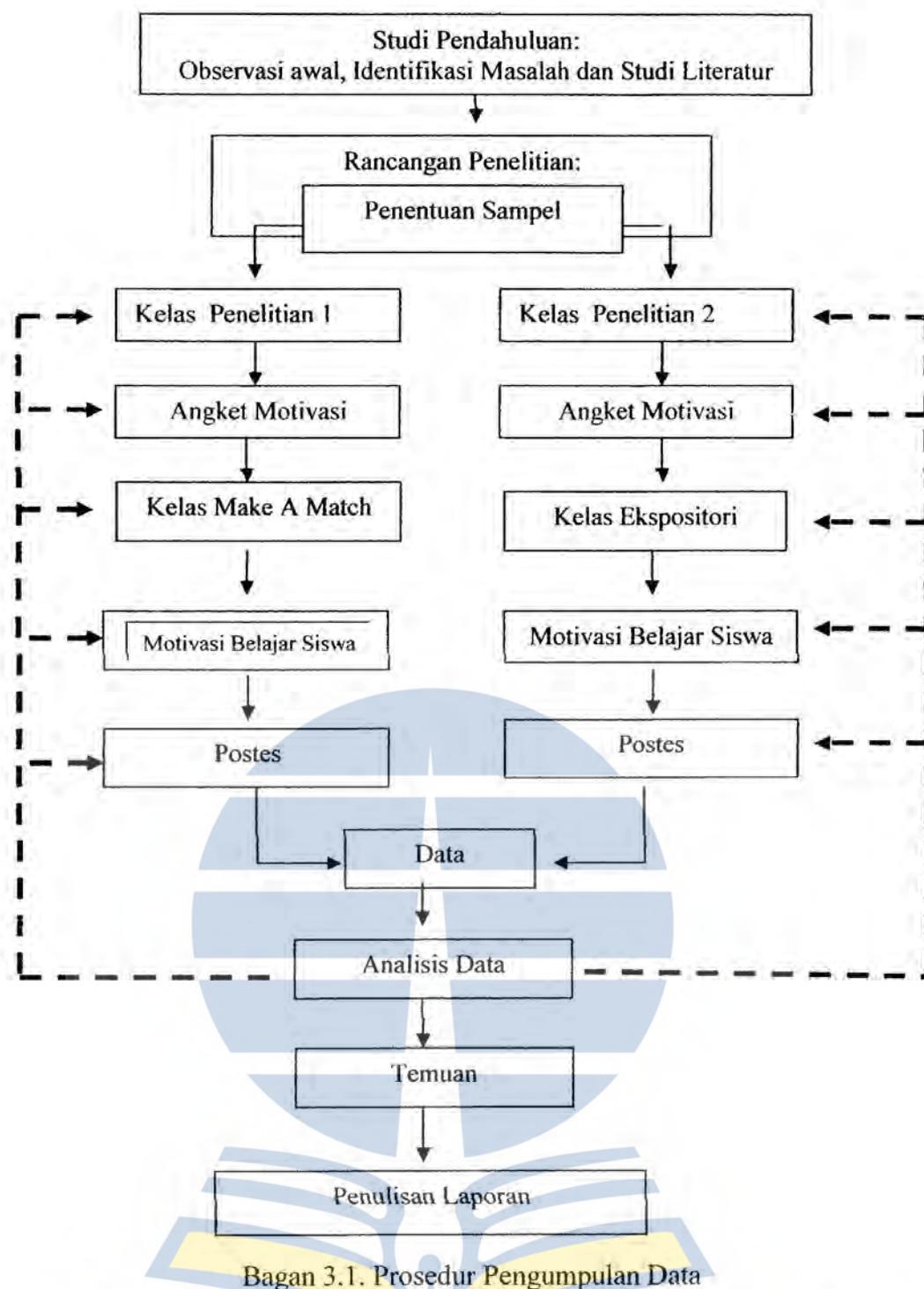
Dalam penelitian ini digunakan dua jenis alat untuk pengumpulan data yaitu tes hasil belajar IPS dan angket motivasi belajar. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan maka terlebih dahulu diberikan angket motivasi belajar kepada siswa sedangkan tes hasil belajar merupakan hasil dari pelaksanaan test yang diberikan kepada siswa setelah selesai kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dalam satu kompetensi dasar (KD).

Metode penelitian yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen yaitu menggunakan perlakuan (eksperimen) pada kelas yang sudah terbentuk sebelumnya yaitu tanpa mengubah situasi dan kondisi kelas yang sudah ada.

Metode quasi eksperimen dilakukan terhadap dua kelompok yang diambil dari suatu populasi dengan dua sampel yang terpisah. Satu kelompok sampel dibiarkan berjalan seperti biasa dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori, yang lainnya diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran kooperatif *make a match*. Kemudian dalam penelitian dilakukan pengukuran untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kooperatif *make a match* dan strategi pembelajaran ekspositori dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan tahapan yaitu:



Dari gambar bagan diatas dapat dilihat rangkaian kegiatan dalam penelitian ini baik dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* maupun kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

1. Jenis Data Kuantitatif

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau jumlah yang dapat diukur besar kecilnya serta bersifat objektif sehingga dapat ditafsirkan sama oleh orang lain. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu: a) test hasil belajar dan, b) instrumen angket motivasi belajar siswa.

a. Test Hasil Belajar

Dalam upaya melihat kemajuan dan ketercapaian daripada kegiatan pembelajaran yang dilakukan maka pada akhir pembelajaran setelah selesai materi pembelajaran dilakukan maka diadakan post test, test berupa test tertulis yang bersifat objektif. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk benar salah.

b. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Instrumen angket motivasi belajar siswa yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Instrumen ini digunakan bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori. Angket ini berisi pertanyaan berjumlah 30 terdiri dari 16 pertanyaan yang positif dan 14 pertanyaan yang negatif. Angket ini untuk menentukan skor motivasi belajar siswa yaitu skor motivasi belajar tinggi dan skor motivasi belajar rendah. Bahwa instrumen berisi tentang pernyataan yaitu a) Sangat Setuju, b) Setuju, c) Tidak Setuju, d) Sangat Tidak Setuju. Ada skor pernyataan yang bersifat positif maka skornya dapat digambarkan sebagai berikut: a) Sangat Setuju = 4, b) Setuju = 3, c) Tidak Setuju = 2, d) Sangat Tidak Setuju =, dan

sebaliknya pertanyaan bersifat negatif maka dapat digambarkan yaitu: a) Sangat Setuju =1, b) Setuju=2, c) Tidak Setuju=3, d) Sangat Tidak Setuju=4. Setiap pernyataan positif diberi bobot 4,3,2,1 dan setiap pernyataan negatif diberi bobot 1,2,3,4. Adapun isi dari pertanyaan angket motivasi belajar siswa ini yaitu dapat dilihat pada tabel dibawah ini tentang kisi-kisi pertanyaan angket motivasi belajar siswa. Pertanyaan angket motivasi belajar ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu: a) motivasi belajar tinggi, dan b) motivasi belajar rendah.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek Motivasi	Indikator	Nomor item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi Intrinsik	a. Senang menjalankan tugas belajar	19,28	5,25	4
		b. Menunjukkan minat mendalami materi yang dipelajari lebih jauh	7,8	15	3
		c. Bersemangat dan bergairah untuk berprestasi	12,20	26	3
		d. Merasakan pentingnya belajar	1,3	18,22	4
		e. Ulet dan tekun dalam menghadapi masalah belajar	30	2	2
		f. Mempunyai kegiatan untuk meraih cita-cita dengan cara belajar	13,29	23,27	4
2.	Motivasi Ekstrinsik	a. Hadiah (reward)	6,10	11,21	4
		b. Hukuman	16	17	2
		c. Persaingan dengan teman/lingkungan	9,24	4,14	4
Jumlah			16	14	30

E. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Varians (ANOVA). Hasil data yang diperoleh dikonversikan pada batasan yang terlebih dahulu

ditentukan pernyataan analisis yakni persyaratan normalitas dan homogenitas. Untuk uji persyaratan normalitas menggunakan uji Liliefors, sedangkan untuk uji persyaratan uji homogenitas menggunakan uji F dan Bartlett. Dari hasil analisis data terbukti ada interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Jika terdapat perbedaan sampel pada setiap selnya maka dilakukan uji lanjutan dengan menggunakan Uji Scheffe. Adapun hipotesis statistik penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis pertama

Ho: $\mu A1 = \mu A2$

Ha: $\mu A1 > \mu A2$

b) Hipotesis kedua:

Ho: $\mu B1 = \mu B2$

Ha: $\mu B1 > \mu B2$

c) Hipotesis ketiga:

Ho: $A \times B = 0$

Ha: $A \times B \neq 0$

Keterangan :

- $\mu A1$: Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penerapan strategi pembelajaran koperatif tipe *make amatch*.
- $\mu A2$: Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori.
- $\mu B1$: Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.
- $\mu B2$: Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
- $A \times B$: Interaksi antara strategi pembelajaran, motivasi belajar dengan hasil belajar

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

Sebelum dilakukan penelitian yang sesungguhnya dengan menggunakan instrumen yang disusun sebelumnya, diujikan kepada subjek lain yaitu siswa kelas V yang bukan sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Pengujian instrumen

untuk mengetahui apakah instrumen tersebut memenuhi persyaratan untuk dipergunakan sebagai alat pengumpulan data siswa. Melalui ujicoba dapat diperoleh data tentang validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda sebagai berikut:

1. Validitas Tes

Untuk menghitung validitas butir soal diuji dengan Rumus Point Biserial (*r_{pbis}*):

$$r_{bis} = \frac{(M_p - M_t)}{S_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- = *r_{pbis}* = Koefisien korelasi biserial
- M_p = Rata-rata skor pada tes dari peserta yang memiliki jawaban benar
- M_t = Rata-rata skor total
- S_t = Simpangan baku skor total setiap tes
- P = Proporsi tes yang dapat menjawab benar butir soal yang bersangkutan
- q = 1-p

Untuk menafsirkan harga tersebut didasarkan pada harga kritik *r*, product moment dengan $\alpha = 0,05$ yaitu bila *r* hitung > *r* table maka item tersebut dikatakan valid atau signifikan dan sebaliknya bila *r* hitung < *r* table maka item tersebut dinyatakan invalid sehingga harus diganti atau dibuang.

2. Taraf Sukar Soal

Untuk mengukur taraf kesukaran soal digunakan rumus :

$$P = \frac{A + B}{N}$$

Keterangan :

- P = Indeks kesukaran

- A = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar
 B = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar
 N = Jumlah kelompok atas dan kelompok bawah

Menurut Arikunto (2006) Indeks kesukaran soal sering diklasifikasikan pada berikut:

Tabel 3.3
 Indeks Kesukaran Soal

No	Besarnya P	Kesimpulan
1.	Kurang dari 0,30	Sukar
2.	0,30 - 0,70	Sedang(cukup)
3.	Lebih dari 0,70	Mudah

3. Daya Pembeda

Selanjutnya dijelaskan apabila jumlah siswa lebih dari 30 orang, maka boleh diambil 27% untuk kelompok atas dan 27% kelompok bawah. Untuk menghitung daya beda dari soal digunakan rumus :

$$DB = \frac{A - B}{\frac{1}{2} \cdot N}$$

Keterangan :

DB = Daya Pembeda soal

A = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

B = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

N = Jumlah kelompok atas dan kelompok bawah

Kriteria dan klasifikasi daya pembeda soal IPS disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Tabel Indeks Daya Beda Soal

No	Besar DB	Kesimpulan/Klasifikasi
1	Kurang dari 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup(sedang)
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Sangat baik
5	Bertanda negative	Jelek sekali

4. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes digunakan untuk melihat kesejajaran hasil yang diperoleh walaupun dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama. Reliabilitas tes diuji dengan menggunakan rumus KR-21, yaitu :

$$R_{ii} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right]$$

Keterangan:

- n = jumlah soal yang valid
- M = Mean/rata-rata
- S²t = Varians total

b. Uji Coba Instrumen Motivasi Siswa

Instrumen angket motivasi belajar adalah berbentuk instrumen angket. Suatu instrumen angket dapat dikatakan baku jika sudah teruji tingkat kesahihan dan keterhandalan instrumen tersebut. Kesahihan instrumen motivasi belajar diujicoba di Kelas VI. Untuk menghindari perubahan situasi perhatian siswa instrumen dilakukan oleh salah seorang guru di kelas VI. Banyak butir soal pada instrumen motivasi belajar diberikan sebanyak 30 butir soal.

Setelah instrumen dikatakan sah secara isi artinya telah dapat mencerminkan isi tes yang memadai, maka tes selanjutnya diuji keterhandalannya. Karena suatu instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar harus

memenuhi dua persyaratan yang sah (valid) dan handal (reliabilitas). Untuk menguji kesahihan suatu butir instrumen angket digunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- Rxy = koefisien korelasi antara X dan Y
- N = Jumlah data
- X = Jumlah skor butir X
- Y = Jumlah skor total Y
- X² = Jumlah kuadrat skor X
- Y² = Jumlah kuadrat skor Y
- XY = Jumlah perkalian X dan Y

Kemudian r_{xy} dikonsultasikan dengan r tabel product moment pada taraf signifikan 5% sehingga diperoleh kesahihan butir soal tersebut.

Untuk perhitungan keterhandalan angket digunakan rumus berikut :

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\sum \delta_t^2} \right)$$

$$\delta_i^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

$$\text{dan } \delta_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{N} - \left(\frac{\sum x_t}{N} \right)^2$$

Dimana : r_{tt} = koefisien keterandalan butir pernyataan

- N = jumlah responden
- $\sum x_i^2$ = jumlah variasi skor butir
- $\sum x_t^2$ = jumlah variasi skor total
- $\sum x_i$ = jumlah skor setiap butir
- $\sum X_i^2$ = Jumlah kuadrat skor setiap butir
- $\sum X_t$ = Jumlah skor total
- $\sum X_t^2$ = Jumlah kuadrat skor total
- N = Jumlah responden

Nilai r_{tt} yang diperoleh dikonsultasikan dengan ketentuan berikut :

$0,80 \leq r_{tt} < 1,00$; keterandalan sangat tinggi
 $0,60 \leq r_{tt} < 0,80$; keterandalan tinggi
 $0,40 \leq r_{tt} < 0,60$; keterandalan cukup
 $0,20 \leq r_{tt} < 0,40$; keterandalan rendah
 $0,00 \leq r_{tt} < 0,20$; keterandalan sangat rendah



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu Provinsi Sumatera Utara. Sebagai objek penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa yang terkait dengan kemampuan guru di SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat khususnya guru yang mengampu mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Rendahnya hasil belajar siswa ini tentu berhubungan dengan kompetensi guru, pengalaman lama bekerja sebagai guru dan jenjang pendidikannya, seharusnya guru tersebut mempunyai kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan fakta ini menjadi kebutuhan untuk dilakukannya penelitian untuk mengetahui lebih jelas penyebab rendahnya hasil belajar siswa terkait dengan kompetensi guru.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran pada kelas yang sudah ditentukan. Penelitian ini melibatkan sebagian siswa kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat Tahun Ajaran 2017/2018, yang terdiri dari 30 sekolah yang diambil secara acak yang dianggap cukup mewakili karakteristik siswa kelas V dengan sekolah yang berbeda. Dari sejumlah sekolah yang diacak maka diambil 2 sekolah menjadi sampel dengan jumlah siswa 30 orang setiap kelas. Masing-masing kelas terdiri dari kelas V_A sebanyak 30 orang dan kelas V_B sebanyak 30 orang. Setiap kelas dalam populasi memiliki karakteristik yang sama, artinya setiap kelas tidak memiliki siswa yang pernah tinggal kelas, siswa rata-rata

memiliki umur yang tidak jauh berbeda secara signifikan, menggunakan kurikulum pendidikan yang sama.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu delapan kali pertemuan yang berlangsung selama dua bulan terhitung mulai bulan Nopember sampai Desember 2017. Mata pelajaran yang disajikan dalam penelitian ini yaitu IPS dengan materi kenampakan alam di Indonesia.

Berdasarkan kelas yang ada yaitu pada kelas V SD Negeri di Kecamatan Bilah Barat Tahun Ajaran 2017/2018 yang terdiri dari kelas V-A dan kelas V-B, selanjutnya dilakukan rancangan perlakuan atau eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya ditentukan bahwa untuk kelas V-A dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan untuk kelas V-B dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Pelaksanaan pembelajaran dengan dua strategi pembelajaran yang berbeda dilaksanakan pada masing-masing kelas dengan guru yang berbeda, dengan tujuan agar penelitian lebih terlaksana dengan baik.

B. Hasil Penelitian

1. Motivasi Belajar Siswa

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, siswa diberi angket tentang motivasi belajar kepada kelas Va (strategi *make a match*) dan kelas Vb (strategi ekspositori). Adapun jumlah soal pertanyaan yang diberikan kepada siswa berjumlah 30 butir pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban yaitu 4 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Data yang diperoleh dari angket motivasi

belajar siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 120 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 4 = 120$, dan skor terendah sebesar 52 yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 1 = 30$.

Adapun rentang skor motivasi belajar siswa berada pada rentang 30 – 120. Dimana skor terendah dimulai dari 30 dan skor tertinggi adalah 120. Untuk menganalisis siswa yang memiliki motivasi rendah dan motivasi tinggi maka skor motivasi belajar tersebut dibagi menjadi dua yaitu skor motivasi belajar rendah dan skor motivasi belajar tinggi. Adapun pengelompokan skor motivasi belajar rendah ditetapkan pada rentang antara 30-75, sedangkan rentang skor motivasi belajar tinggi yaitu 76-120. Pembagian skor menjadi dua yaitu skor motivasi belajar tinggi dan skor motivasi belajar rendah mengingat bahwa jumlah siswa setiap kelas sedikit yaitu berjumlah 30 orang setiap kelas.

Setelah angket motivasi dipersiapkan maka diberikan kepada siswa kelas Va dan kelas Vb yang masing-masing setiap kelas berjumlah 30 orang dengan jumlah soal 30 soal.

Ada kaitan skor motivasi belajar siswa yaitu skor motivasi belajar rendah dan skor motivasi belajar tinggi dengan analisis hasil belajar siswa pada kelas Va dan kelas Vb. Bahwa siswa yang memiliki skor motivasi belajar rendah maka nilai hasil belajarnya akan dimasukkan ke dalam kelompok nilai hasil belajar siswa motivasi rendah dan siswa yang memiliki skor motivasi belajar tinggi maka hasil belajarnya dimasukkan ke dalam kelompok nilai hasil belajar siswa memiliki motivasi belajar tinggi. Dari angket tersebut akan dapat kita lihat kelompok siswa pada kelas *make a match* dan kelas ekspositori dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada uraian berikut:

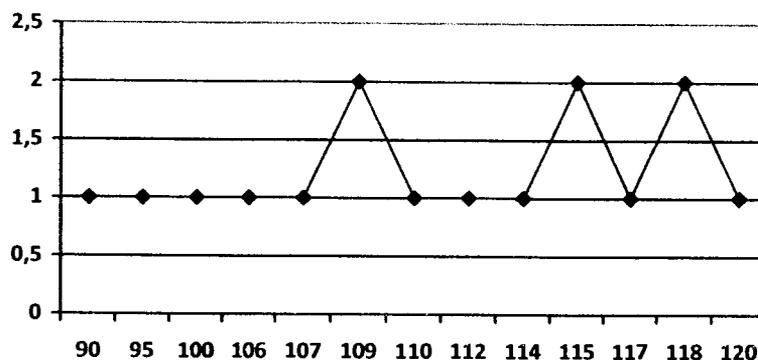
a. Skor Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Strategi Pembelajaran Make a Match

Dari data skor motivasi belajar IPS siswa kelas Va diperoleh skor capaian tertinggi yaitu 120 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 4 = 120$, dan skor terendah sebesar 54 dari skor terendah yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 1 = 30$. Adapun skor motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu: a) kelompok skor motivasi belajar tinggi dan b) skor motivasi belajar rendah.

1. Skor Motivasi Belajar Tinggi Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make A Match*.

Adapun siswa yang mempunyai skor motivasi belajar tinggi berjumlah sebesar 16 siswa dengan nilai skor sebagai berikut: skor 90=1, skor 95=1, skor 100=1, skor 106=1, skor 107=1, skor 109=2, skor 110=1, skor 112=1, skor 114=1, skor 115=2, skor 117=1, skor 118=2, skor 120=1. Banyak siswa yang memiliki skor motivasi belajar tinggi pada kelas *make a match* selanjutnya akan dijadikan dasar pengelompokan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* pada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Untuk lebih jelasnya skor motivasi belajar tinggi strategi pembelajaran *make a match* dapat ditunjukkan pada gambar diagram 4.1.



Gambar 4.1
Diagram Skor Motivasi Belajar Tinggi IPS Siswa
Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make A Match*

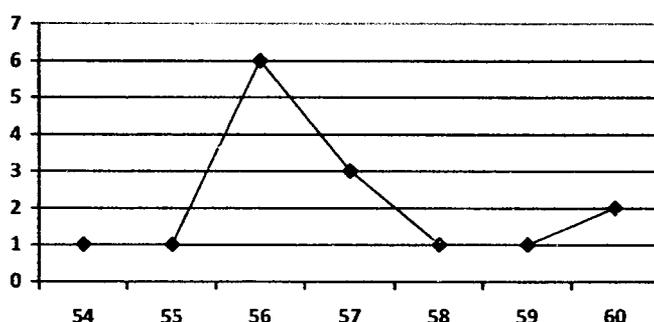
Pada diagram 4.1 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* berjumlah sebesar 16 siswa dengan rentangan nilai motivasi belajarnya berada pada rentang skor 90 sampai skor 120 dan adapun nilai yang paling banyak muncul adalah 109, 115 dan 118 dengan jumlah siswa masing-masing 2 siswa.

2. Skor Motivasi Belajar Rendah Siswa Pada Pelajaran IPS Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Adapun jumlah siswa yang memiliki skor motivasi belajar rendah pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* ada sebanyak 14 siswa dengan rentang skor antara 54 sampai skor 60 dengan rincian sebagai berikut: skor 54=1, skor 55=1, skor 56=6, skor 57=3, skor 58=1, skor 59= 1, skor 60=2.

Banyak siswa yang memiliki skor motivasi belajar rendah pada kelas *make a match* yaitu sebesar 14 siswa dan selanjutnya akan dijadikan dasar pengelompokan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* pada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Untuk lebih jelasnya skor motivasi belajar rendah strategi pembelajaran *make a match* dapat ditunjukkan pada gambar diagram 4.2.



Gambar 4.2
Diagram Skor Motivasi Belajar Rendah IPS
Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Pada diagram 4.2 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* berjumlah sebesar 14 siswa dengan rentangan nilai motivasi belajarnya berada pada rentang skor 54 sampai skor 60 dan skor yang paling banyak muncul yaitu 56 sebanyak 7 siswa.

b. Skor Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

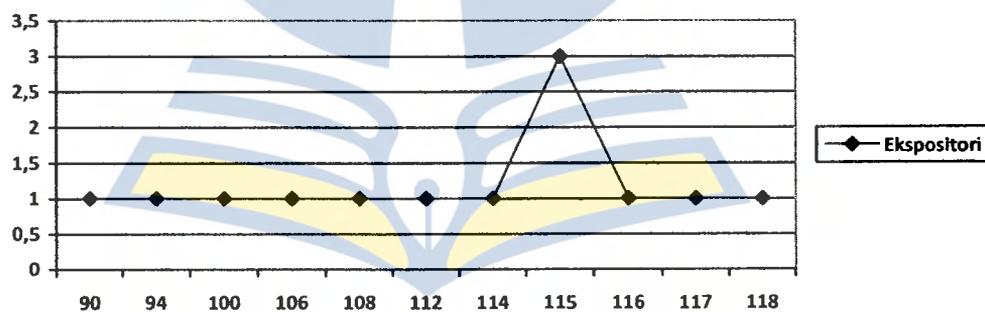
Dari data skor motivasi belajar IPS siswa kelas Vb diperoleh skor capaian tertinggi yaitu 118 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 4 = 120$, dan skor terendah sebesar 52 dari skor terendah yang mungkin dicapai sebesar $30 \times 1 = 30$. Untuk selanjutnya dapat diuraikan pada sebaran rentang frekuensi skor motivasi belajar siswa kelas ekspositori sebagai berikut:

Bahwa skor motivasi belajar ekspositori dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: 1) skor motivasi belajar tinggi, dan b) skor motivasi belajar rendah.

1. Skor Motivasi Belajar Tinggi Siswa Pada Pelajaran IPS Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Adapun siswa yang mempunyai skor motivasi belajar tinggi pada pembelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat diuraikan di bawah ini sebagai berikut: skor 90=1, skor 94=1, skor 100=1, skor 106=1, skor108=1, skor 112=1, skor 114=1, skor 115=3, skor 116=1, skor 117=1, skor 118=1. Banyak siswa yang memiliki skor motivasi belajar tinggi pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yaitu sebesar 13 siswa. Dan skor siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada pembelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori akan dijadikan dasar untuk pengelompokan hasil belajar siswa pada strategi pembelajaran ekspositori dengan motivasi belajar tinggi.

Untuk lebih jelasnya skor motivasi belajar tinggi strategi pembelajaran ekspositori dapat ditunjukkan pada gambar diagram 4.3



Gambar 4.3
Diagram Skor Motivasi Belajar Tinggi IPS Siswa
Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

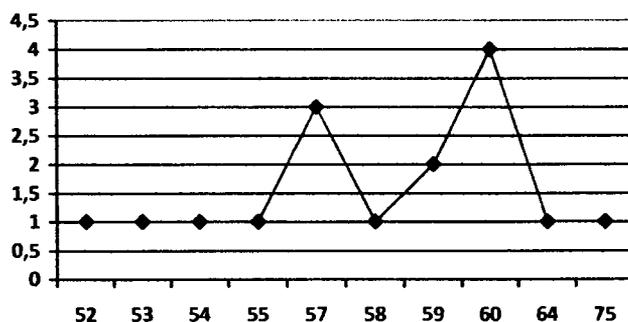
Pada diagram 4.3 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori berjumlah sebesar 13 siswa dengan rentangan nilai motivasi belajarnya berada pada rentang skor 90 sampai skor 118. Dalam skor motivasi belajar tinggi ini dapat dilihat bahwa skor tertinggi yaitu 118 sebanyak 1 siswa dan skor terendahnya 90 sebanyak 1 siswa dengan skor yang paling banyak muncul yaitu 115 sebanyak 3 siswa.

2. Skor Motivasi Belajar Rendah Siswa Pada Pelajaran IPS Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Adapun jumlah siswa yang memiliki skor motivasi belajar rendah pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat diuraikan sebagai berikut: skor 52=2, skor 53=1, skor 54=1, skor 55=1, skor 57=3, skor 58= 1, skor 60=4, skor 64=1, skor 75=1.

Banyak siswa yang memiliki skor motivasi belajar rendah pelajaran IPS pada kelas ekspositori yaitu sebesar 17 siswa dengan rentang skornya antara skor 52 sampai skor 75. Dan skor motivasi belajar rendah pada pelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran IPS selanjutnya akan dijadikan dasar pengelompokan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan motivasi belajar rendah.

Untuk lebih jelasnya skor motivasi belajar rendah strategi pembelajaran ekspositori dapat ditunjukkan pada gambar diagram 4.4.



Gambar 4.4
Diagram Skor Motivasi Belajar Rendah IPS
Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Pada diagram 4.4 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori berjumlah sebesar 17 siswa dengan rentangan nilai motivasi belajarnya berada pada rentang skor 52 sampai skor 75 dan skor yang paling banyak muncul yaitu 60 sebanyak 4 siswa.

2. Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make a Match*

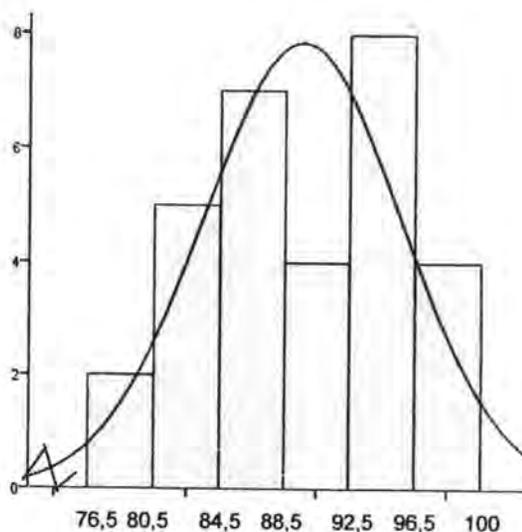
Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS diakhir pembelajaran pada siswa di kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* yang berjumlah 30 orang siswa. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Adapun nilai postes siswa pada kegiatan pembelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai 77=1, nilai 80=1, nilai 83=5, nilai 87=7, nilai 90=4, nilai 93=8, nilai 97= 2, nilai 100= 2. Dari hasil belajar tersebut dapat digambarkan pada diagram 4.5 di bawah ini.



Gambar 4.5
Diagram hasil belajar IPS yang menggunakan
strategi pembelajaran *Make A Match*

Data postes pada diagram 4.5 diatas dapat dilihat bahwa nilai postes hasil belajar IPS siswa dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* diperoleh skor maksimum adalah 100, skor minimum adalah 77, nilai rata-rata adalah 89,30, nilai modus adalah 93, median adalah 90, varians adalah 32,15 dan standar deviasi adalah 5,67. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 4 orang atau 13,33% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 14 orang atau 46,67% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 12 orang atau 40,00% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS siswa dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dapat digambarkan pada gambar histogram sebagai berikut.



Gambar 4.6

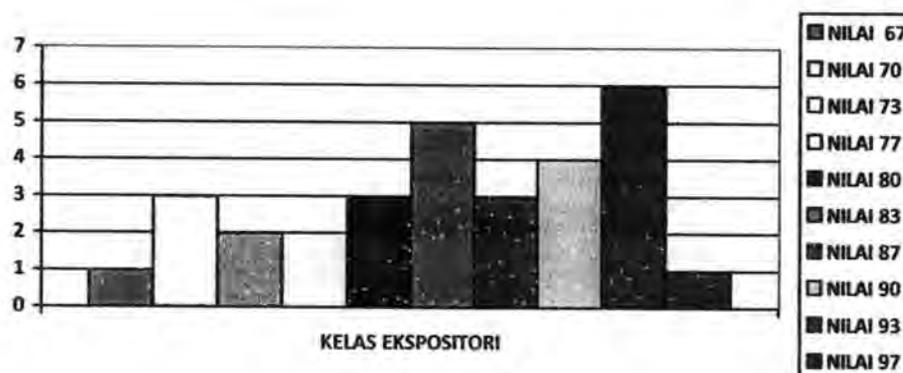
Histogram Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make a Match*

Pada histogram diatas dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 8 siswa, diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran *make a match* dapat mencapai keberhasilan sebesar 96,67% yang tidak mampu mencapai target keberhasilan sebesar 3,33%. Dapat dikatakan bahwa tingkat ketercapaian pembelajaran berhasil.

3. Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa di kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yang berjumlah 30 orang siswa. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Adapun nilai postes siswa pada kegiatan pembelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat diuraikan sebagai berikut: nilai 67= 1, nilai 70=3, nilai 73=2, nilai 77=2, nilai 80=3, nilai 83=5, nilai 87= 3,

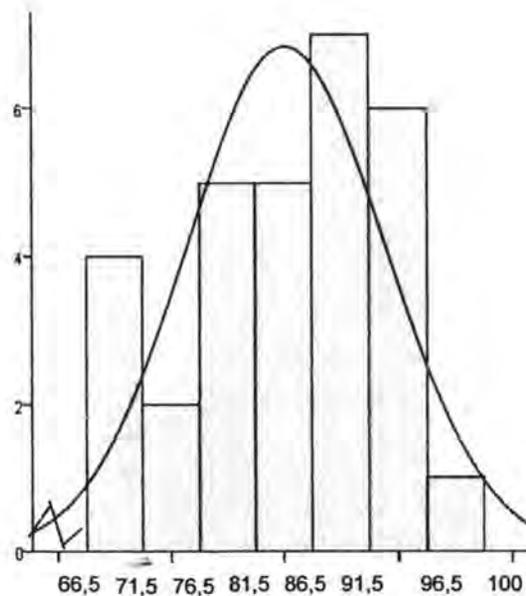
nilai 90=4, nilai 93=6, nilai 97= 1. Dari hasil belajar tersebut dapat digambarkan pada diagram 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7
Diagram Distribusi Frekuensi Postes Hasil Belajar IPS Siswa
Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Data postes hasil belajar pada Gambar 4.7 tentang postes hasil belajar IPS siswa dibelajarkan menggunakan strategi ekspositori dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa diperoleh skor maksimum adalah 97, skor minimum 67, nilai rata-rata adalah 83,60, nilai modus adalah 93, median adalah 83, varians adalah 72,11 dan standar deviasi adalah 8,49. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 5 orang atau 16,67% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 11 orang atau 36,67% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 14 orang atau 46,67% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan data selengkapnya terdapat pada lembar lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS siswa dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat digambarkan pada histogram sebagai berikut.



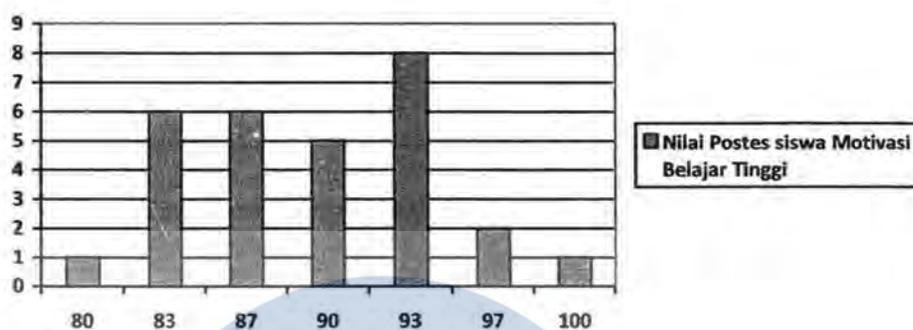
Gambar 4.8
Histogram Batang Distribusi Frekuensi Postes Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Dari data histogram diatas maka dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 6 siswa dan dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran ekspositori dapat mencapai keberhasilan sebesar 73,33% dan yang tidak dapat mencapai target keberhasilan sebesar 26,67%. Dari uraian diatas maka dapat dikatakan tingkat ketercapaian pembelajaran kurang maksimal.

4. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori yang memiliki motivasi belajar tinggi. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran *make a match* dan

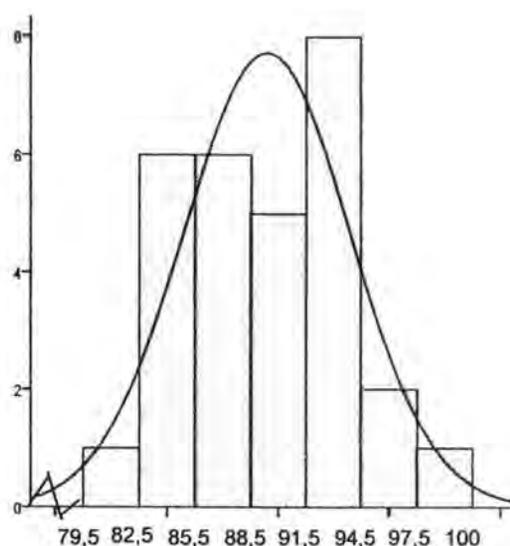
ekspositori yang memiliki motivasi belajar tinggi yang selanjutnya digambarkan postes hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa diperoleh skor sebagai berikut yaitu nilai 80=1, nilai 83=6, nilai 87=6, nilai 90=5, nilai 93=8, nilai 97=2, nilai 100=1. Nilai postes hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat digambarkan pada diagram 4.9 di bawah ini.



Gambar 4.9
Diagram Postes Hasil Belajar IPS Siswa Yang
Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Adapun nilai maksimum adalah 100, skor minimum 80, nilai rata-rata adalah 89,24, nilai modus adalah 93, median adalah 90, varians adalah 25,05 dan standar deviasi adalah 5,01. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 5 orang atau 17,24% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 13 orang atau 44,83% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 11 orang atau 37,93% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar perhitungan lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat digambarkan melalui perhitungan memakai SPSS sebagai berikut.



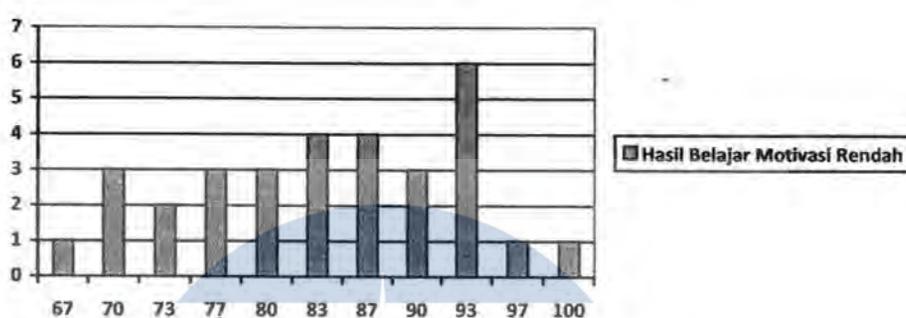
Gambar 4.10
Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa
Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Dari data diagram diatas maka dapat diketahui bahwa bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori dengan motivasi belajar tinggi yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 8 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori dapat mencapai keberhasilan sebesar 100 % . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori apabila diberi pembelajaran akan mampu mencapai target yang ditetapkan dalam pembelajaran.

5. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah

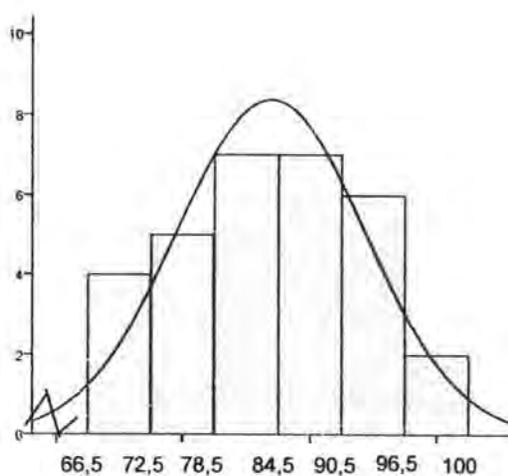
Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori memiliki motivasi belajar rendah. Soal postes berupa pilihan ganda yang

berjumlah 30 soal. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori tentang postes hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa dengan memperoleh skor berikut: nilai 67=1, nilai 70=3, nilai 73=2, nilai 77=3, nilai 80=3, nilai 83=4, nilai 87=4, nilai 90=3, nilai 93=6, nilai 97=1 dan nilai 100=1. Selanjutnya nilai postes tersebut dapat digambarkan pada diagram 4.11 di bawah ini.



Gambar 4.11
Diagram Postes Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah

Dari diagram tersebut diatas dapat dilihat bahwa nilai maksimum adalah 100, skor minimum 67, nilai rata-rata adalah 83,84, nilai modus adalah 93, median adalah 83, varians adalah 79,07 dan standar deviasi adalah 8,89. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 7 orang atau 22,58% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 9 orang atau 29,03% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 15 orang atau 48,39% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar perhitungan lampiran ini. Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar rendah dapat digambarkan melalui histogram sebagai berikut.



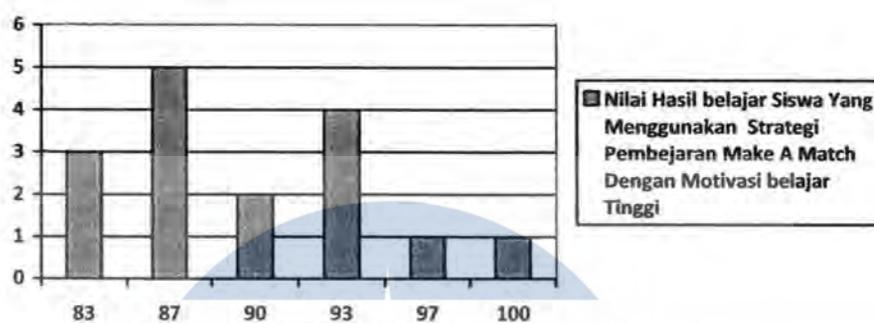
Gambar 4.12
Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa
Memiliki Motivasi Belajar Rendah

Dari data diagram diatas maka dapat diketahui bahwa bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori dengan motivasi belajar rendah yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 6 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori dapat mencapai keberhasilan sebesar 70,97 % dan yang tidak dapat mencapai tingkat keberhasilan sebesar 29,03%. Dari analisis data hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ini dapat dilihat bahwa tingkat ketercapaian keberhasilan tidak maksimal dan strategi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

6. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan Strategi *Make a Match*

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan memiliki

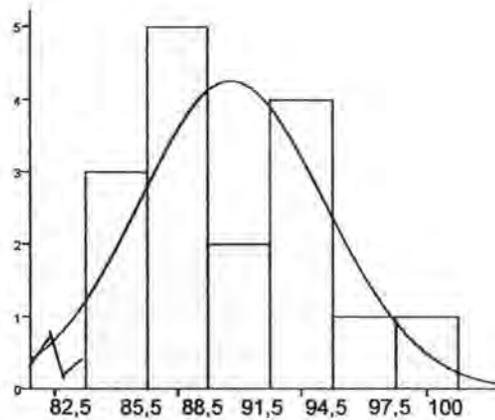
motivasi belajar tinggi. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran *make a match* yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa dapat diuraikan sebagai berikut: nilai-83=3, nilai 87=5, nilai 90=2, nilai 93=4, nilai 97=1, nilai 100=1. Adapun data nilai postes hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut:



Gambar 4.13
Diagram Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPS Yang Menggunakan Motivasi Belajar Tinggi Pada Strategi Pembelajaran Make A Match

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa skor maksimum adalah 100, skor minimum 83, nilai rata-rata adalah 89,56, nilai modus adalah 87, median adalah 88,50, varians adalah 24,93 dan standar deviasi adalah 4,99. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 2 orang atau 12,50% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 8 orang atau 50,00% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 6 orang atau 37,50% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar perhitungan lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS yang memiliki motivasi belajar tinggi dan dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dapat digambarkan sebagai berikut.



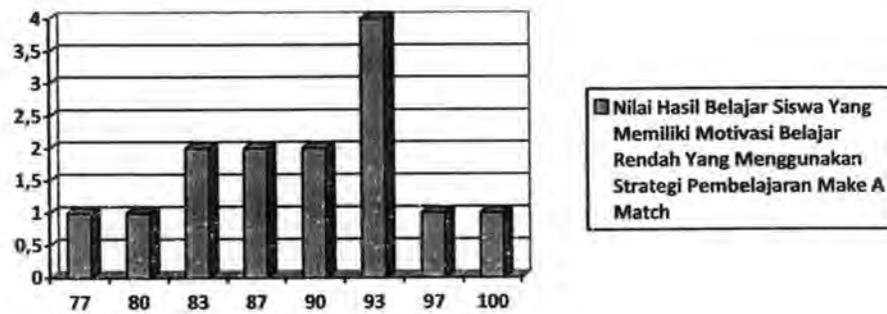
Gambar 4.14
Histogram Distribusi Frekuensi Postes Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Dibelajarkan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Make a Match*

Dari gambar histogram diatas maka dapat dilihat bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan motivasi belajar tinggi yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 87 sebesar 5 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran *make a match* dan seluruh siswa dapat mencapai keberhasilan sebesar 100 % .

7. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Menggunakan Strategi *Make a Match*

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dan memiliki motivasi belajar rendah. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran *make a match* yang memiliki motivasi belajar rendah yang selanjutnya dilihat tentang postes hasil belajar IPS siswa yang berjumlah 16 siswa memiliki motivasi belajar rendah menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai 77=1, nilai 80=1, nilai 83=2, nilai 87=2, nilai 90=2, nilai 93=4, nilai 97=1, dan nilai 100=1.

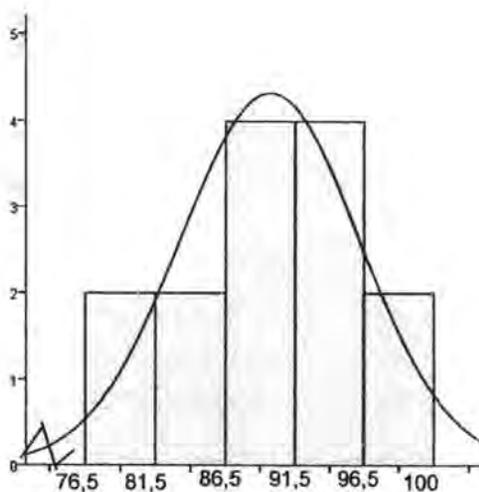
Dari nilai postes tersebut dapat digambarkan pada diagram hasil belajar di bawah ini:



Gambar 4.15
Diagram Postes Hasil Belajar Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah Pada Penggunaan Strategi Pembelajaran *Make A Match*

Dari gambar diagram diatas dapat diperoleh bahwa skor maksimum adalah 100, skor minimum 77, nilai rata-rata adalah 89,00, nilai modus adalah 93, median adalah 90, varians adalah 42,77 dan standar deviasi adalah 6,54. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 4 orang atau 28,57% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 4 orang atau 28,57% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 6 orang atau 42,86% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar perhitungan lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS yang memiliki motivasi belajar rendah dan dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* yang memiliki motivasi belajar rendah dapat dilihat pada gambar histogram 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.16

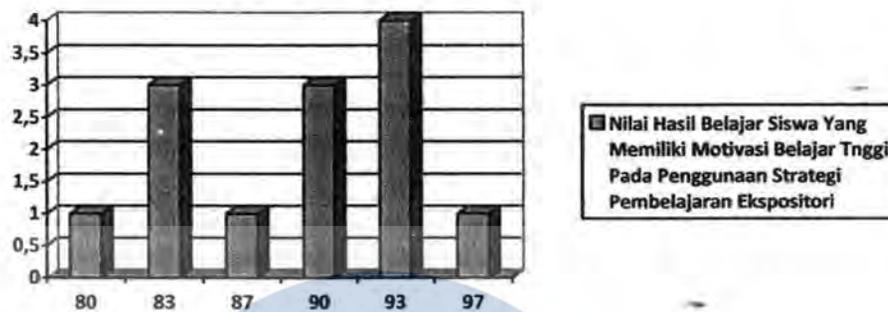
Diagram Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Dibelajarkan Dengan Strategi *Make a Match*

Dari gambar histogram diatas maka dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan motivasi belajar rendah yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 4 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran *make a match* dapat mencapai keberhasilan sebesar 92,86% dan ada 1 orang siswa atau sebesar 7,14% tidak berhasil mencapai target pembelajaran yang ditetapkan. Dari data ini dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dapat meningkat.

8. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan Strategi Ekspositori

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dan memiliki motivasi belajar tinggi. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal.

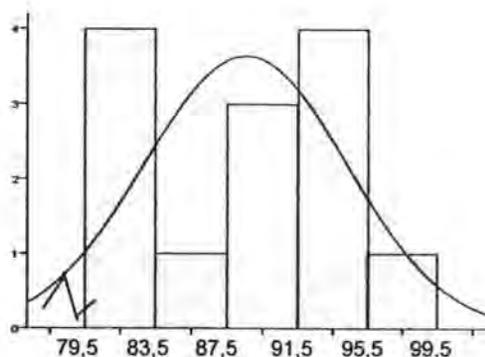
Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran ekspositori yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa memiliki motivasi belajar tinggi menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat diuraikan sebagai berikut: nilai 80=1, nilai 83=3, nilai 87=1, nilai 90=3, nilai 93=4, nilai 97=1. Adapun nilai hasil belajar tersebut dapat digambarkan pada diagram 4.17 di bawah ini.



Gambar 4.17
Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Dari gambar diagram diatas dapat dilihat bahwa skor maksimum adalah 97, skor minimum 80, nilai rata-rata adalah 88,85, nilai modus adalah 93, median adalah 90, varians adalah 26,97 dan standar deviasi adalah 5,19. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 3 orang atau 23,08% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 5 orang atau 38,46% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 5 orang atau 38,46% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lembar lampiran ini.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS yang memiliki motivasi belajar tinggi dan dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat digambarkan pada histogram sebagai berikut.



Gambar 4.18

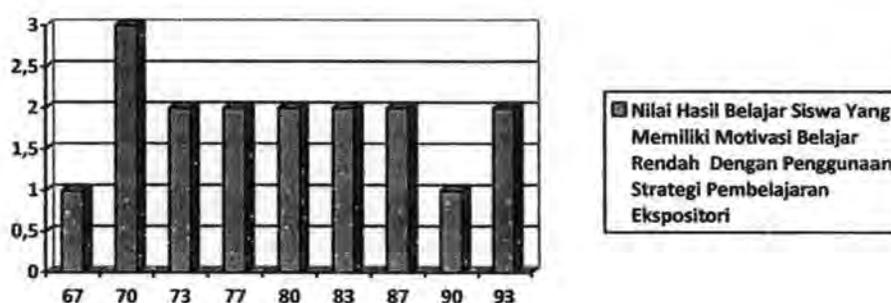
Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Tinggi Dibelajarkan Dengan Strategi Ekspositori

Dari data diagram diatas maka dapat diketahui bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan motivasi belajar tinggi yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 93 sebesar 4 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran ini dapat mencapai keberhasilan sebesar 100 %. Bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat mencapai target keberhasilan sesuai yang ditetapkan pada tujuan pembelajaran.

9. Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Menggunakan Strategi Ekspositori

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes IPS pada siswa dikelas menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dan memiliki motivasi belajar rendah. Soal postes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya diadakan analisis frekuensi hasil belajar siswa strategi pembelajaran ekspositori yang memiliki motivasi belajar rendah dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa. Adapun nilai siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan menggunakan strategi ekspositori dapat diuraikan sebagai berikut: nilai 67=1, nilai 70=3, nilai 73=2, nilai 77=2, nilai 80=2, nilai 83=2, nilai 87=2, nilai 90=1, nilai 93=2. Adapun nilai hasil belajar

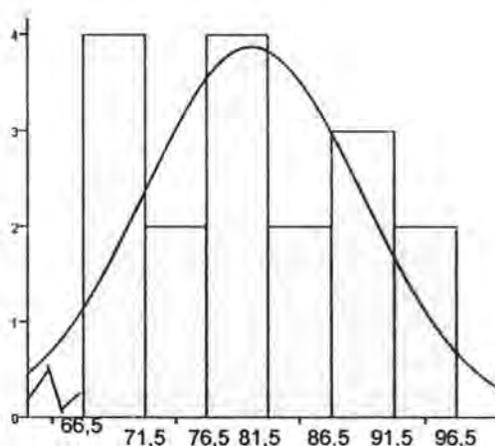
IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada pembelajaran ekspositori dapat ditunjukkan pada gambar diagram di bawah ini.



Gambar 4.19
Diagram Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah Pada Strategi pembelajaran Ekspositori

Dari diagram 4.19 diatas dapat diperoleh skor maksimum adalah 93, skor minimum 67, nilai rata-rata adalah 79,59, nilai modus adalah 70, median adalah 80, varians adalah 71,00 dan standar deviasi adalah 8,43. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 4 orang atau 23,53% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 6 orang atau 35,29% berada di bawah skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 7 orang atau 41,18% berada di atas skor rata-rata hasil belajar. Perhitungan selengkapnya terdapat pada perhitungan lampiran.

Selanjutnya berdasarkan data distribusi frekuensi postes hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.20

Histogram Distribusi Postes Frekuensi Hasil Belajar IPS Siswa Memiliki Motivasi Belajar Rendah Dibelajarkan Dengan Strategi Ekspositori

Dari gambar histogram diatas maka dapat diketahui bahwa bahwa frekuensi terbesar yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan motivasi belajar rendah yaitu pada hasil belajar siswa dengan nilai 70 sebesar 3 siswa, dan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa pada strategi pembelajaran ini dapat mencapai keberhasilan sebesar 52,94 % dan yang tidak bisa mencapai target keberhasilan sebesar 47,06%. Bahwa tingkat keberhasilan siswa pada pelajaran IPS ini dapat dikatakan tidak berhasil dan tidak mampu mencapai target keberhasilan yang ditetapkan.

B. Pengujian Asumsi

1. Uji Normalitas Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji statistik kolgomorov-smirnov. Uji normalitas data postes secara keseluruhan dapat dikemukakan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1.
Hasil Pengujian Normalitas data Menggunakan Strategi dan Motivasi Belajar

No	Kelompok	P	Asymp. Sig (P)	Keterangan
1	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi <i>make a match</i>	0,05	0,120	Normal

2	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi Pembelajaran ekspositori	0,05	0,131	Normal
3	Hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar tinggi	0,05	0,81	Normal
4	Hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal
5	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi <i>maka a match</i> dengan motivasi belajar tinggi	0,05	0,101	Normal
6	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi pembelajaran <i>make a match</i> dengan motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal
7	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi ekspositori dengan motivasi belajar tinggi	0,05	0,145	Normal
8	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi ekspositori dengan motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal

Pada Tabel 4.1 di atas menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar IPS siswa berdasarkan strategi pembelajaran dan motivasi belajar keseluruhan hasil pengujian diperoleh bahwa harga $p > \text{sig.}\alpha=0,05$ sehingga keseluruhan data adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data dapat dikemukakan pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians antara Kelompok Sampel

No	Kelompok	Dk	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$dk (\text{Log } S_i^2)$	$dk.S_i^2$
1.	Strategi <i>make a match</i> memiliki motivasi belajar tinggi	16	24,92	1,40	22,34	398,72
2.	strategi <i>make a match</i> memiliki motivasi belajar rendah	14	42,77	1,63	22,84	598,78
3.	Strategi ekspositori	13	26,97	1,43	18,60	241,82

4.	memiliki motivasi belajar tinggi Strategi ekspositori	17	71,01	1,85	31,47	1207,17
	memiliki motivasi belajar rendah					
Jumlah		60			95,25	2446,17

Berdasarkan ringkasan perhitungan Tabel 4.2 di atas, maka setelah dilakukannya perhitungan varians gabungan (S^2) dari kedua sampel di peroleh Tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians Populasi

S^2 gabungan	B	Dk	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
40,77	1,61	3	3,15	7,31	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 3,15$ dan $X^2_{tabel} = 7,31$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dk = 3. Hasil perhitungan menyatakan bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel-sampel tersebut berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Dengan demikian penggunaan teknik analisis varians telah terpenuhi.

C. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data penelitian dapat dikemukakan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Hasil Uji ANAVA 2 x 2

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1121.103 ^a	3	373.701	8.757	.000
Intercept	446488.409	1	446488.409	1.04604	.000

Strategi	380.378	1	380.378	8.914	.004
Motivasi	357.618	1	357.618	8.380	.005
Strategi * Motivasi	280.375	1	280.375	6.570	.013
Error	2389.747	56	42.674		
Total	451927.000	60			
Corrected Total	3510.850	59			

a. R Squared = ,319 (Adjusted R Squared = ,283)

1. Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi *Make a Match* Lebih Tinggi dari Strategi Ekspositori

Pengujian hipotesis statistik untuk strategi pembelajaran *make a match* dan strategi pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut:

Pernyataan hipotesisnya adalah :

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan strategi pembelajaran ekspositori.

Hasil perhitungan dengan uji ANAVA 2x2 pada Tabel 4.4 di atas diketahui harga hitung $\text{sig.}\alpha=0,004$. Hasil hitung $\text{sig.}\alpha=0,004$ lebih kecil dari ketentuan tabel $\text{sig.}\alpha=0,05$ ($\text{sig.}\alpha=0,004 < \text{sig.}\alpha=0,05$). Demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* memperoleh hasil belajar berbeda dengan kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil belajar IPS siswa untuk kelas *make a match* memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,30, sedangkan kelas eksposiotri nilai rata-rata sebesar 83,60. Bahwa keberhasilan siswa paka kelas *make a match* sangat dipengaruhi

oleh strategi pembelajaran yang digunakan, siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Interaksi Antara Strategi Pembelajaran dan Motivasi belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pernyataan hipotesisnya adalah :

Ho : Tidak terdapat interaksi penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa.

Ha : Terdapat interaksi penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil uji ANAVA 2x2 pada Tabel 4.14 di atas diketahui bahwa harga hitung $\text{sig.}\alpha=0,013$. Hasil hitung $\text{sig.}\alpha=0,013$ lebih kecil dari ketentuan tabel $\text{sig.}\alpha=0,05$ ($\text{sig.}\alpha=0,013 < \text{sig.}\alpha=0,05$). Demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa keberhasilan belajar IPS siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor tersebut adalah pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru serta faktor siswa sendiri diantaranya adalah motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Karena terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, maka perlu dilakukan uji lanjutan (*post hoc test*) untuk mengetahui rata-rata hasil belajar sampel mana yang memiliki perbedaan. Untuk melihat bentuk interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dilakukan uji lanjut dengan

menggunakan uji scheffe. Ringkasan hasil uji scheffe dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5. Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Scheffe

No	Interaksi	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$ dk (3,60)
1	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_1B_2}$	0,234	2,76
2	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_1}$	0,291	2,76
3	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	4,381	2,76
4	$\mu_{A_2B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	3,847	2,76
5	$\mu_{A_1B_2}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	3,991	2,76
6	$\mu_{A_2B_1}$ dengan $\mu_{A_1B_2}$	0,059	2,76

Kriteria penerimaan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka teruji secara signifikan.

Berdasarkan hasil uji scheffe pada Tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa terdapat 6 pasang hipotesis statistik yaitu :

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung}=0,234$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 2,76. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0,234 < F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menerima H_0 , dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberi perlakuan strategi *make a match* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a match* tidak teruji kebenarannya.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung}=0,291$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 2,76. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0,291 < F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menerima H_0 ,

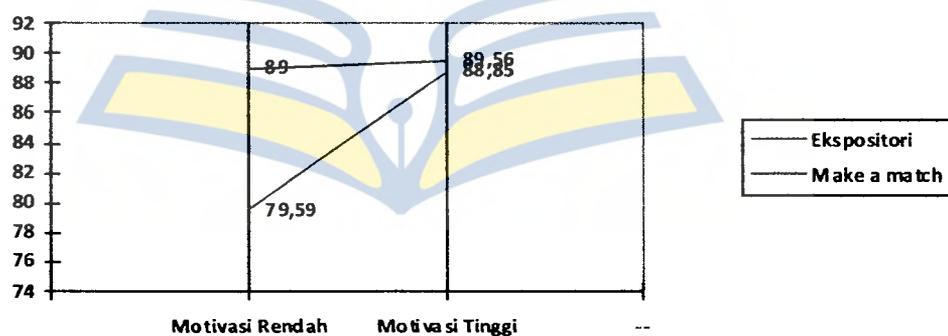
dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a mach* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi pembelajaran ekspositori tidak teruji kebenarannya.

3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung}=4,381$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 2,76. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 4,381 > F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menolak H_0 , dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan satrategi *make a mach* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi ekspositori teruji kebenarannya.
4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung}=3,847$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 2,76. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 3,847 > F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menolak H_0 , dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan perlakuan strategi ekspositori lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran ekspositori teruji kebenarannya.
5. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung}=3,991$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 2,76. Hasil ini menunjukkan bahwa

$F_{hitung} = 3,991 > F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menolak H_0 , dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a match* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah diberi perlakuan strategi pembelajaran ekspositori teruji kebenarannya.

6. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5. di atas, maka diperoleh hasil perhitungan data dimana $F_{hitung} = 0,059$, sementara nilai kritik F_{tabel} dengan $dk = (3,60)$ dan $\alpha = 0,05$ adalah sebesar $2,76$. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0,059 < F_{tabel} = 2,76$ sehingga memberikan keputusan menerima H_0 , dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan diberi perlakuan strategi ekspositori lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi *make a match* tidak teruji kebenarannya.

Selanjutnya interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dapat dikemukakan pada gambar diagram sebagai berikut :



Gambar 4.21. Pola Garis Interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari gambar 4.21 diatas yaitu interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dapat diambil suatu kesimpulan yaitu:

1. Bahwa siswa yang dibelajarkan dengan motivasi belajar rendah bila menggunakan strategi pembelajaran ekspositori maka hasil belajarnya rendah dan sebaliknya bila siswa yang memiliki motivasi belajar rendah bila menggunakan strategi pembelajaran *make a match* maka hasil belajarnya akan lebih baik dan mampu mencapai tingkat keberhasilan pembelajaran.
2. Bahwa siswa yang dibelajarkan dengan motivasi belajar tinggi bila diberi kegiatan pembelajaran maka hasil belajarnya akan tinggi, apalagi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang baik dan sesuai (*make a match*) maka hasil belajarnya lebih tinggi lagi. Bahwa motivasi belajar tinggi sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah dengan hasil belajar rendah maka sebaiknya menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dalam kegiatan pembelajaran ini. Bahwa penggunaan strategi pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajarannya agar kegiatan pembelajaran yang dirancang dapat terlaksana dengan baik dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

C. Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ternyata menunjukkan bahwa :

1. Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Make a Match Lebih Tinggi daripada Menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Hasil analisis data penelitian melalui uji anava dua jalur diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *make a match* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

Belajar yang dilakukan siswa adalah berkaitan dengan dengan aktivitas dan perubahan diri siswa. Gagne (1992:105) menegaskan bahwa “belajar adalah suatu proses dialami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang”. Dalam belajar tentunya berkaitan dengan proses pengembangan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif.

Belajar juga berkaitan dengan mencapai tujuan keberhasilan belajar. Winaputra (2001:54) menegaskan bahwa “hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku atau tingkah laku. Perilaku ini tentunya dapat dipahami berupa perilaku pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan nilai”. Pengetahuan, keterampilan dan sikap ini tentunya berkaitan dengan hasil belajar dalam ranah kognitif terdiri dari enam kategori yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Sedangkan ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa sendiri maupun dari luar diri siswa. Muhibbinsyah (2008:144)

mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu:

- a) Faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam siswa contohnya kecerdasan, motivasi, bakat, kreativitas, sikap, minat, dan tingkat kesehatan.
- b) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekolah, lingkungan rumah, kondisi keluarga, fasilitas belajar dan waktu belajar.
- c) Faktor yang juga menentukan yaitu faktor pendekatan belajar. Faktor ini berkaitan dengan segala cara dan strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu (hal 144).

Di sekolah, khususnya selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, tentu siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang telah digunakan oleh guru di kelas. Oleh karena itu, setiap guru perlu memperhatikan dengan memilih dan mempersiapkan strategi pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga benar-benar mampu dalam mewujudkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas.

Purwanto (2007:210) mengemukakan bahwa “dalam belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang sangat penting. Artinya, penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam mengajar, oleh sebab itu guru harus dapat menentukan strategi yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa serta materi yang akan disampaikan”.

Dalam hal ini tentunya strategi pembelajaran perlu dirancang oleh guru secara baik, sehingga efektif dan efisien di dalam penggunaannya sehingga membantu terhadap mencapai tujuan pembelajaran. Karena itu, guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai pertimbangan untuk merancang strategi pembelajaran

terutama dengan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang mampu mencapai tujuan belajar.

Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Proses pembelajaran yang menggunakan strategi *make a match* adalah proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi bahan pelajaran secara kritis, analitis agar nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran benar-benar dipahami dan diyakini oleh siswa.

Strategi pembelajaran *make a match* merupakan strategi pembelajaran yang melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa tanpa meninggalkan rasa bosan dan beban sehingga pembelajaran IPS bukan membosankan menakutkan karena *make a match* menekankan keterlibatan aktif artinya siswa lebih dominan berperan dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator, penataan kelas, guru harus lebih kreatif untuk mendesain kelas sebelum pembelajaran dimulai seperti pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, semua hal yang mendukung proses pembelajaran, hal ini berguna untuk memberikan suasana dan semangat untuk menerima pelajaran.

Strategi pembelajaran *make a match* dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan penuh semangat, serta siswa lebih mudah dan cepat menguasai pokok bahasan sesuai materi yang diajarkan. Selain itu dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match*, siswa dapat melaksanakan tugas dan belajar secara bertahap dan kerjasama, sehingga lebih mudah untuk menguasai materi

yang diajarkan oleh guru dengan demikian hasil belajar siswa akan semakin tinggi.

Strategi pembelajaran *make a match* ini bukan saja menempatkan siswa pada posisi sentral dalam seluruh program pengajaran, lebih dari itu diharapkan menumbuhkan keyakinan siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian ini strategi ini terjadi interaksi belajar sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi pembelajaran *make a match* menekankan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan secara psikologis memberikan dampak positif pada siswa dimana mereka lebih senang belajar daripada hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan guru.

Proses pembelajaran menggunakan strategi *make a match* menuntun siswa untuk terlibat secara aktif selama pembelajaran. Peran guru selama pembelajaran ini adalah mengarahkan, membantu para siswa menemukan informasi, dan berperan sebagai salah satu sumber belajar yang mampu menciptakan lingkungan sosial yang dicirikan oleh lingkungan demokrasi dan proses ilmiah. Sifat demokrasi dalam pembelajaran ini mendukung pengalaman kelompok dan kerjasama pada diri siswa.

2. Terdapat Interaksi Antara Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar IPS Siswa

Berdasarkan analisis data penelitian melalui uji anava diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Artinya, terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa. Secara rata-

rata kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *make a match* mempunyai hasil belajar IPS yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

Berdasarkan hasil belajar pendidikan IPS siswa secara keseluruhan, terjadi peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, khususnya pada perlakuan strategi pembelajaran *make a match*. Sedangkan pada kelas strategi pembelajaran ekspositori, meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, namun peningkatan rata-rata hasil belajar ini lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajaran yang selama ini dilaksanakan di lokasi penelitian.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran menjadi faktor penting bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam mendukung tercapainya hasil belajar siswa. Sanjaya (2007:126) menegaskan bahwa “strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penegasan pendapat Tung (2015:5) bahwa “perkembangan belajar kognisi seseorang dalam konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan agar individu secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan”. Teori filsafat konstruktivisme yang dikemukakan oleh piaget menjelaskan seseorang individu akan membentuk pengetahuan skema (struktur mental dan kognitif) dengan proses adaptasi (asimilasi dan akomodasi). Proses pembentukan pengetahuan pada seorang individu bukan hanya imitasi apa yang ada di lingkungan, tetapi pengetahuan

dibentuk dari proses adaptasi dari fenomena-fenomena yang di jumpai seseorang melalui penyesuaian skema, penggantian skema, atau penyempurnaan skema.

Belajar lebih dari sekedar pengondisian atau pengetahuan yang didapat, melainkan pengetahuan yang dibangun. Ini berarti bahwa siswa menafsirkan informasi dalam konteks pengalaman mereka sendiri. Belajar harus dipersonalisasi, diatur dalam konteks asli, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Dengan kata lain, pembelajaran harus memungkinkan peserta didik untuk berperan dalam melakukan investigasi kelompok saling berinteraksi sehingga meningkatkan keberhasilan belajarnya.

Tingkat keberhasilan siswa dalam keberhasilan dalam pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* yaitu sebesar 96,33% dan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori sebesar 73,33%. Dari tingkat keberhasilan siswa ini dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran *make a match* lebih baik dari strategi pembelajaran ekspositori.

Ada interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar siswa yaitu strategi pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yaitu motivasi belajarnya menjadi tinggi, siswa menjadi aktif dan kreatif, serta siswa akan menjadi kritis dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan strategi pembelajaran yang baik dan motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajarnya akan menjadi tinggi dan mencapai tujuan pembelajaran akan tercapai.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah dilakukan sebaikmungkin Hal ini dilakukan agar dapat diperoleh kesimpulan yang benar-benar merupakan efek perlakuan yang diberikan. Namun demikian pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena beberapa hal yang tidak dapat dikontrol dan dihindari yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan yang dirasakan selama melakukan penelitian ini antara lain:

1. Jawaban yang diberikan siswa pada tes hasil belajar IPS yang dilakukan, mungkin kurang menggambarkan kondisi yang sesungguhnya. Hal ini terjadi karena kondisi siswa dan pemahaman terhadap pernyataan butir tes belum sepenuhnya baik.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan strategi pembelajaran *make a match* dan ekspositori serta motivasi belajar, tanpa mempertimbangkan faktor maupun kemampuan lain yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Selain itu masih banyak faktor lain yang bisa mempengaruhi hasil belajar IPS siswa, motivasi belajar, sarana dan prasarana, kompetensi dalam penyampaian materi dan mengelola kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor dan kondisi berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dalam penelitian ini.
3. Sarana dan fasilitas sekolah belum memadai, sehingga penggunaan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam penerapan strategi pembelajaran belum maksimal. Perlu kreativitas guru untuk mencari alternatif cara sehingga tetap dapat mengakomodasikan setiap pendekatan dalam strategi pembelajaran yang dirancang.

4. Kegiatan belajar siswa di luar sekolah yang berhubungan dengan pembelajaran IPS tidak dapat dikontrol secara maksimal, sehingga bisa saja dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran yang dilaksanakan selama penelitian.
5. Peneliti tidak dapat mengintervensi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat penelitian dilaksanakan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

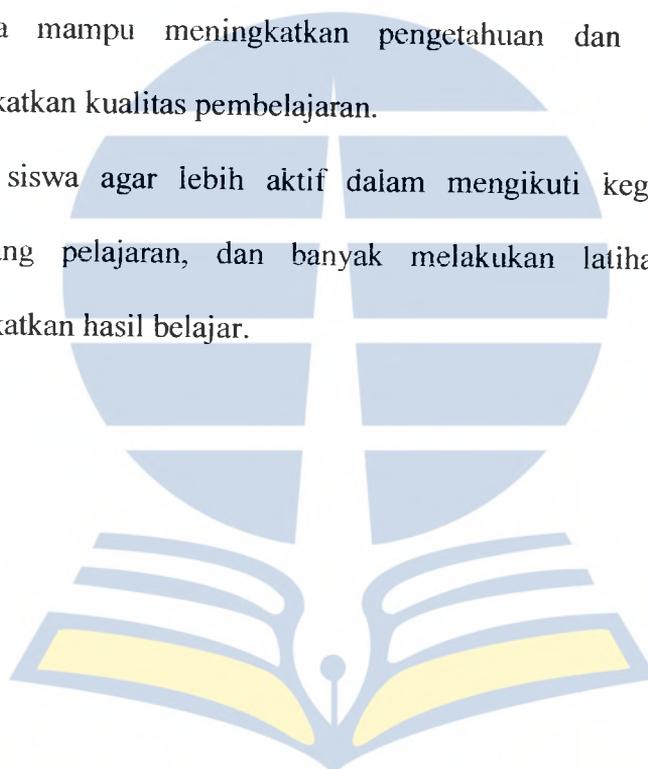
Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa kelas V yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *make a match* lebih signifikan daripada menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Dalam kegiatan pembelajaran siswa menjadi aktif, semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran *make a match* dapat memotivasi belajar siswa yang rendah menjadi tinggi.
2. Motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah, bahwa motivasi belajar siswa yang rendah maka hasil belajarnya akan rendah dan motivasi belajar tinggi hasil belajarnya akan tinggi. Untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah dan hasil belajar yang rendah maka digunakan strategi pembelajaran yang baik.
3. Terdapat interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa. Strategi pembelajaran yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah untuk memperhatikan dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dengan cara memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan keterampilan mengajar, mengadakan kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru) di gugus / sekolah, sehingga lebih optimal melaksanakan tugas mengajar.
2. Kepada guru untuk lebih aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan pelatihan, mempelajari berbagai strategi pembelajaran yang ada serta menerapkannya, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, rajin mengulang pelajaran, dan banyak melakukan latihan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003) *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amaliabisnis. (2011). *Penggunaan Strategi Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa SDN 014 Belakang Padang Mata Pelajaran PKn*.
- Ani, CT. (2006). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asifarizwan. (2005). The Impact Of Motivation On Learning Of Secondary School Students In Karachi: An Analytical Belajar Study. *Journal International Akademik Sosial Arastirmalar Dergisi The Journal of Academic Social Science*. ISSN-L: 2307-3713, ISSN: 2307-3721 Vol. 2 No. 2 October 2013. Hal. 139-147
- Azmiyawati, C, Omegawati, H.W, Kusumawati, R. (2008). *IPA 5 Salingtemas*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamamrah. S.B. dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzaki. (2009). *Strategi Pendidikan Kooperatif*. (<http://Faiq-Dzaki.blogspot.com> diakses 5 Pebruari 2014).
- Eison J. (2013). Using Active Learning Instructional Strategies to Create Excitement and Enhance Learning. *Journal International Department of Adult, Career & Higher Education University of South Florida*, 4202 East Fowler, EDU 162 . 59(2), Hal. 91-102.
- Erfachianda. (2013). *Strategi Pembelajaran Make A Match*. (<http://coretanpenacianda.wordpress.com/2013/02/10/strategi-pembelajaran-make-a-match> diakses 05 Pebruari 2014).
- Hakim, T. (2002:87) *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herdian. (2009). *Strategi Pembelajaran Make A Match*. (<http://herdy07.wordpress.com/2009/04/29/strategi-pembelajaran-make-a-match/> diakses 05 Pebruari 2014).

- Kelimer, A. (2013). The Reasons Of Lack Of Motivation From The Students' And Teachers' Voices. *Journal Internasional Akademik Sosial Araştırmalar Dergisi The Journal of Academic Social Science* Yıl: 1, Sayı: 1, Aralık 2013, Hal.35-45
- Kemmis,S. and Mc Taggart,R.,eds.(1988). *The action research planner*,third edition. Victoria : Deakin University.
- Kholilah E. (2012). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dan Aktifitas Siswa Dengan Menggunakan Strategi Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMPN 22 Medan T.A 2010/2011.*
- Kurniawati I. (2011). *Implementasi Strategi Pembelajaran Make A Match Pada Materi Perilaku Menyimpang Kelas X-7 MAN 1 Pekaalongan T.A 2009/2010.*
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning*.Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nashar. (2004). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Delia Press
- Natawidjaja. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Othman. (2013). *The Impact of Motivation on English Language Learning in the Gulf States*. *International Journal of Higher Education* Vol. 2, No. 4; 2013. Hal. 123-130.
- Prawira,P. Zulaikha,S. dan Negara,O. (2014). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol: 2 No: 1. 2014
- Purnomo, S. (2004). *The Achieving Society*. (<http://kuliahkommunikasi.blogspot.com/2008/11/teori-motivasi-mcclelland-teori-dua.html> diakses 05 pebruari 2014).
- Rahayu, A. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Think-Pair-Share dengan Strategi Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar – Dasar Elektronika di SMK Negeri 1 Madiun*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 02 Nomor 03 Tahun 2013,Hal. 991-999.
- Robi'ah. (2013). *Penggunaan Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Efektif Bagi Guru PAI SD*. (<http://bdkjakarta.kemenag.go.id/index.php?a=artikel & id=853> diakses 05 Pebruari 2014).

- Rutherford dan Ahlgren.(1990). *Science for All Americans*. (<http://ayahaiiby.wordpress.com/2011/02/22/hakikat-ipa-di-sd/> diakses 05 Pebruari 2014).
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2002). *Belajar dan Faktor – Fakkor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Trianto. (2009). *Mendesain Strategi. Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta : Kencana.
- Uno, HB., (2007), *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Usman, U. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Winkel,W.S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS TERBUKA

Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ – UT) Medan
Jl. Bromo No. 29 Medan, Kelurahan Binjai, Kecamatan Medan Denai Kode Pos 20228
Telepon : 061 – 7323795, 7326261, Faksimile : 061 – 7326260
Laman : ut-medan@ut.ac.id

Nomor : 2752/ UN31.23/KM/2017

Medan, 20 November 2017

Lamp : -

Hal : Izin melakukan penelitian

Yth. : Ka. SD Neg. No. 117831 Tanjung Beringin
Di
Kab. Lab. Batu

Bersama ini dengan hormat kami sampaikan permohonan izin melakukan penelitian pada “SD Neg. No. 117831 Tanjung Beringin” untuk menyelesaikan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Terbuka UPBJJ Medan.

Nama : Ramlan Siregar
NIM : 500627048
Judul TAPM : PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 117831 TANJUNG BERINGIN

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Dra. Sondang P. Pakpahan, M.A
No. 19620911 198803 2 003

SILABUS PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SDN 117831 TANJUNG BERINGIN

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Kelas / Semester : V / I

Standar Kompetensi : 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR/ ALAT
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keragaman kenampakan alam, ▪ Kenampakan alam buatan ▪ Pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan peta/atlas/globe dan media lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambar peta Indonesia dengan memberi simbol-simbol ▪ Kenampakan alam serta keragaman flora dan fauna. ▪ Menjelaskan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan dengan menggunakan peta ▪ Pembagian waktu di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambar peta Indonesia dengan memberi simbol ▪ Menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan ▪ Menunjukkan pada peta pembagian wilayah waktu di Indonesia 	Tertulis	Benar Salah	Sungai dan teluk termasuk kenampakan alam wilayah perairan.	8 x 35 menit pert 8 - 11 (4 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS kelas V - Dra.Indras tuti - Yudistira - Globe, dll

Mengetahui:

Kepala Sekolah

RAMLAN SIREGAR S.Pd

NIP 196810121990071001

Tanjung Beringin, 10-2017

Guru Kelas

SAHAT TAMPUBOLON S.Pd

NIP 19820820 201407 1001

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP 1)

Sekolah : No 117831 Tanjung Beringin
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V/2
Alokasi Waktu : 2x35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.

III. Tujuan Pembelajaran**

- ◆ Siswa mengidentifikasi kenampakan alam yang ada di wilayah Indonesia di daerah daratan dan daerah perairan.
- ◆ Siswa dapat menjelaskan manfaat kenampakan alam yang ada di Indonesia
- ◆ Siswa dapat menjelaskan makna symbol yang terdapat pada peta tentang kenampakan alam Indonesia.

IV. Materi Pokok

- Berbagai bentuk kenampakan alam di Indonesia

V. Model Pembelajaran

- Saintifiks (*make a match*)

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan awal
- Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, dan kepercayaan masing-masing, apersepsi untuk mengawali pelajaran.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru menjelaskan model dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran *make a match* yang digunakan pada materi pembelajaran tersebut.

- Kegiatan inti
 - ❖ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok diskusi
 - ❖ Guru membagikan kartu-kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada setiap kelompok.
 - ❖ Siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang telah disepakati pada awal pembelajaran.
 - ❖ Siswa secara bergantian tiap kelompok menjadi penanya tentang materi pembelajaran dan kelompok lain sebagai penjawab sesuai dengan menunjukkan kartu-kartu sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh kelompok penanya.
 - ☞ Guru mengamati motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
 - ☞ Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang pemahamannya terhadap materi pelajaran.
-
- Kegiatan Penutup
 - ☞ Guru bersama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
 - ☞ Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
 - ☞ Peneliti memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - ☞ Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan.

V. Alat Dan Sumber Bahan

- Media Pembelajaran : Peta, globe, atlas, kartu-kartu materi pelajaran
- Sumber : Buku IPS kelas V Aktif.
Buku yang relevan

VII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan kenampakan alam di daerah daratan ▪ Menyebutkan kenampakan alam di daerah perairan ▪ Menggambar peta Indonesia dengan memberi simbol 	Tertulis	Benar -Salah	

Mengetahui

Kepala Sekolah

Tanjung Beringin, 18 Nov 20 17
Guru Kelas V

RAMLAN SIREGAR S.Pd
NIP 19681012 199007 1001

SAHAT TAMPUBOLON S.Pd
NIP 19820820 201407 1001



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP Pertemuan ke 2)

Sekolah : No 117831 Tanjung Beringin
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V/2
Alokasi Waktu : 2x35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggurtakan peta/atlas/globe dan media lainnya.

III. Tujuan Pembelajaran**

- ◆ Siswa dapat menyebutkan nama-nama pulau-pulau besar di Indonesia.
- ◆ Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh kenampakan alam buatan di Indonesia.
- ◆ Siswa mampu menjelaskan manfaat dan kerugian dari kenampakan alam buatan di Indonesia

VI. Materi Pokok

- Kenampakan Alam Utama di Berbagai Wilayah Indonesia.
- Kenampakan Buatan di Wilayah Indonesia

V. Model Pembelajaran

- Saintifiks (*make a match*)

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan awal
 - Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, dan kepercayaan masing-masing, apersepsi untuk mengawali pelajaran.
 - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Kegiatan inti
 - ❖ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok diskusi dengan membuat sesuai dengan nama pulau besar di Indonesia.

- ❖ Guru membagikan kartu-kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada setiap kelompok pada materi kenampakan alam utama wilayah Indonesia dan kenampakan alam buatan di Indonesia.
 - ❖ Siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang telah disepakati pada awal pembelajaran bergantian secara berkelompok sebagai penanya dan kelompok penjawab pertanyaan kelompok lain.
 - ☞ Guru mengamati motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
 - ☞ Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang pemahamannya terhadap materi pelajaran.
- Kegiatan Penutup
 - ☞ Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
 - ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - ☞ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan.

VII. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat Peraga : Peta, globe, atlas, kartu-kartu materi pelajaran
- Sumber : Buku IPS kelas V Aktif.
Buku yang relevan

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan pulau-pulau besar di Indonesia ▪ Menyebutkan kenampakan alam buatan di Indonesia ▪ Menyebutkan keuntungan dan kerugian dari pembuatan kenampakan alam Indonesia. 	Tertulis	Benar -Salah	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tanjung Beringin, 28 Nov 20 17
Guru Kelas V

RAMLAN SIREGAR S.Pd
NIP :19681012 199007 1001

SAHAT TAMPUBOLON S.Pd
NIP 19820820 201407 1001

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP Pertemuan ke 3)

Sekolah : No 117831 Tanjung Beringin
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Smester : V/2
Alokasi Waktu : 2x35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggurtakan peta/atlas/globe dan media lainnya.

III. Tujuan Pembelajaran**

- ◆ Siswa menjelaskan manfaat hutan lindung di Indonesia.
- ◆ Siswa menyebutkan manfaat suaka marga satwa di Indonesia.
- ◆ Siswa menyebutkan jenis hewan-hewan langka yang dilindungi di Indonesia
- ◆ Menyebutkan jenis hewan dan tumbuhan yang menjadi lambang suatu daerah di Indonesia
- ◆ Siswa menjelaskan perbedaan waktu di Indonesia antara WIB, WITA, dan WIT.

VIII. Materi Pokok

- Jenis tumbuhan dan hewan yang dilindungi di Indonesia
- Tumbuhan dan hewan yang melambangkan suatu daerah di Indonesia
- Pembagian waktu di Indonesia

V. Model Pembelajaran

- Saintifiks (*make a match*)

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Kegiatan awal
- Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, dan kepercayaan masing-masing, apersepsi untuk mengawali pelajaran.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

- Kegiatan inti
 - ❖ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok diskusi dengan memberi nama kelompoknya menjadi nama tumbuhan dan hewan di Indonesia.
 - ❖ Guru membagikan kartu-kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada setiap kelompok.
 - ❖ Siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang telah disepakati pada awal pembelajaran bergantian secara berkelompok sebagai penanya dan kelompok penjawab pertanyaan kelompok lain.
 - ☞ Guru mengamati motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
 - ☞ Guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi penanya dan kelompok lain sebagai penjawab berdasarkan materi pembelajaran.
- Kegiatan Penutup
 - ☞ Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
 - ☞ Guru melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
 - ☞ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - ☞ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan.

IX. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat Peraga : Peta, globe, atlas, kartu-kartu materi pelajaran
- Sumber : Buku IPS kelas V Aktif.
Buku yang relevan

IX. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami manfaat hutan lindung dan hutan marga satwa. ▪ Menyebutkan nama-nama tumbuhan yang menjadi lambang suatu daerah. ▪ Menyebutkan nama-nama hewan langka yang dilindungi di Indonesia 	Tertulis	Benar - Salah	

▪ Mengklasifikasi pembagian wilayah Indonesia			
---	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah

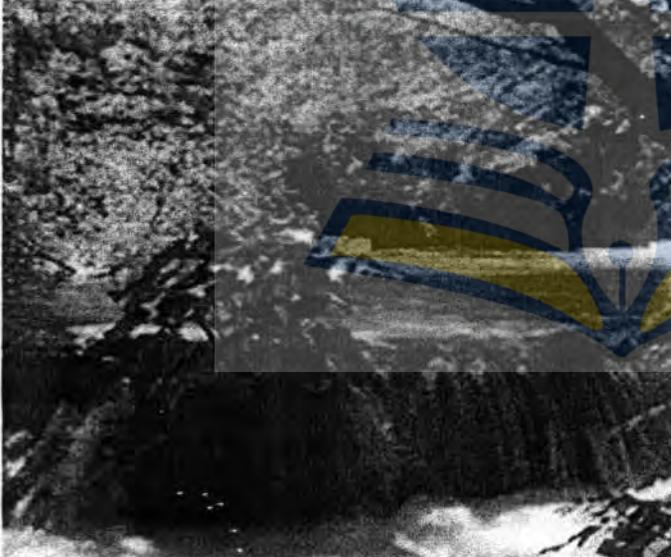
Tanjung Beringin, 18-01- 20 18
Guru Kelas V

RAMLAN SIREGAR S.Pd
NIP :19681012 199007 1001

SAHAT TAMPUBOLON S.Pd
NIP 19820820 201407 1001



**KARTU-KARTU STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM INDONESIA PERTEMUAN 1**

	
	
	
<p>Kenampakan Alam artinya permukaan bumi bila di lihat dari udara atau didekat</p>	<p>Kenampakan terdiri atas dua bagian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kenampakan alam wilayah daratan, 2) kenampakan alam wilayah perairan

<p>Kenampakan alam daratan dapat dibagi atas 3 bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) daerah pegunungan 2) daerah dataran tinggi 3) daerah dataran rendah 4) daerah pantai 	<p>Daerah pegunungan maksudnya rangkaian gunung sambung menyambung satu sama lain dengan ketinggian 600 m atau lebih diatas permukaan laut. Contoh daerah pegunungan di Sumatera yaitu dikenal dengan Bukit Barisan</p>
<p>GUNUNG BERAPI</p> <p>Letusan gunung berapi merupakan peristiwa yang terjadi akibat endapan magma di dalam perut bumi yang didorong keluar oleh gas yang bertekanan tinggi. Magma adalah cairan pijar yang terdapat didalam lapisan bumi dengan suhu yang sangat tinggi, yakni diperkirakan lebih dari 1000⁰c.</p> <p>Ciri-ciri gunung berapi hendak meletus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suhu di sekitar gunung naik - Mata air menjadi kering - Sering mengeluarkan suara gemuruh - Tumbuhan disekitar pegunungan layu - Binatang di sekitar gunung bermigrasi, gelisah. 	<p>Benda-benda yang dikeluarkan oleh letusan gunung berapi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gas vulkanik: Karbon monoksida (CO), Karbondioksida (CO₂), Hidrogen Sulfida (H₂S), Sulfuri Dioksida (SO₂), Nitrogen (NO₂) yang sangat berbahaya. - Lava adalah cairan magma yang sangat panas dan bersuhu tinggi. - Lahar adalah lava yang bercampur dengan batuan, air, material. - Hujan Abu adalah material yang sangat halus disemburkan ke udara. - Awan panas adalah hasil letusan seperti awan yang sangat panas.
<p>Dampak Negatif letusan gunung berapi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tercemarnya udara oleh abu gunung berapi. - Semua aktifitas penduduk di sekitarnya akan lumpuh - Semua daerah yang dilalui oleh material berbahaya akan merusak perkampungan warga - Lahar yang panas akan membuat hutan disekitarnya terbakar - Material yang dikeluarkan gunung berapi akan mengakibatkan penyakit ISPA - Desa sebagai tujuan titik wisata akan berhenti dari kunjungan orang. 	<p>Dataran tinggi adalah daerah daratan yang berada 600 m diatas permukaan laut, daerah dataran tinggi biasanya permukaan tanahnya berbukit-bukit dan bergelombang yang ditumbuhi banyak pepohonan.</p>
<p>B, Wilayah Perairan</p> <p>Kenampakan alam wilayah perairan mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sungai - Danau - Laut - Teluk - Selat 	

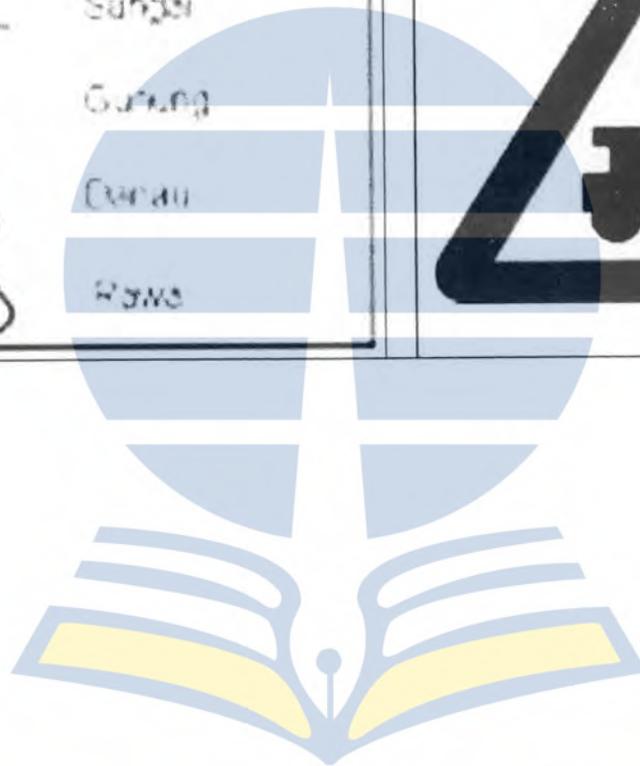
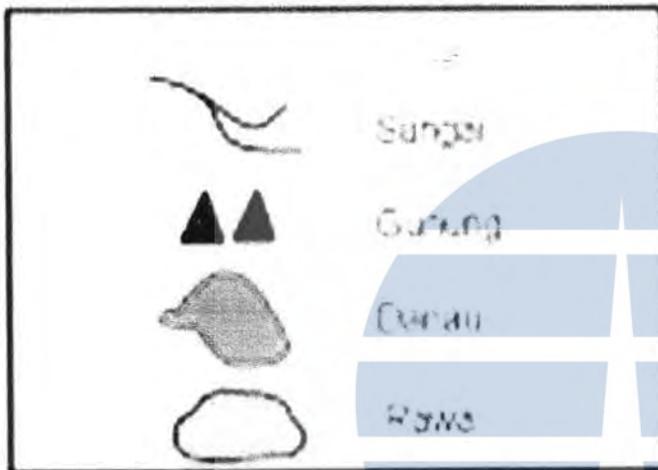
Manfaat Sungai:	
<p>1.) Penampung air= manfaatnya menampung debit air hujan yang turun ke tanah dan mengalir ke sungai.</p> <p>2) Mengalirkan air ke hilir, 3) Sebagai pembangkit listrik tenaga air (PLTA), 4) Pusat dari ekosistem,</p> <p>5) Mencari nafkah berupa pekerjaan: Nelayan pencari ikan - Tambak ikan (berternak ikan), Penambang batu kali, Penambang pasir, Penambang emas, Penambang mineral – mineral bumi lainnya, seperti timah dan sebagainya.</p> <p>6) Sumber bahan konsumsi, 7) Tempat rekreasi: Berenang, Bermain air, Arung jeram, Piknik.</p> <p>8) Untuk kebutuhan sehari-hari., 9) Sarana transportasi ke daerah pedalaman yang tidak ada jalan darat.</p>	
Danau adalah genangan air yang sangat luas yang dikelilingi daratan	Nama-nama danau di Sumatera : - Danau Toba di Parapat - Danau Singkarak di Sumatera Barat - Danau Laut Tawar di Aceh
Manfaat danau antara lain:	
<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi kebutuhan air sehari-hari - Sebagai Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) - Sarana Irigasi - Membantu Proses Produksi Barang - Sarana rekreasi menarik - Memelihara ikan air tawar - Pengembangan nilai budaya - Sebagai sarana edukasi dan penelitian ilmiah - Sebagai sumber kekayaan hewani seperti udang, ikan, dan sebagainya 	
Jenis-jenis danau :	
<ul style="list-style-type: none"> - Danau tektonik, yaitu danau yang terjadi karena penurunan muka bumi atau proses vulkanis. - Danau vulkanik, yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitastektonis kerak bumi yang membentuk cekungan dan akhirnya terisi air -Danau tektovulkanik, yaitu danau yang terjadi akibat gabungan dari kedua proses bumi, yaitu tektonik dan vulkanik - Danau bendungan alami yaitu danau yang terbentuk akibat lembahsungai yang terbendung oleh aliran lava saat erupsi. - Danau karst, yaitu danau yang terbentuk akibat pelarutan tanah kapur - Danau glasial, yaitu danau yang terbentuk akibat mencairnya es / gletser - Danau buatan, yaitu danau yang terbentuk akibat aktivitas manusia. Biasanya digunakan untuk pembangkit listrik tenaga air, rekreasi, keperluan industri, pertanian, atau penyediaan air domestik. 	
Pantai Pantai adalah suatu daerah di tepi laut tanahnya landai biasanya ditutupi oleh pasir	Teluk Teluk adalah bagian laut yang

	menjorok ke darat. Teluk-teluk besar ini biasanya digunakan sebagai pelabuhan laut
Ada 2 teluk yang terkenal di Sumatera yaitu 1. Teluk Bayur di Sumatera Barat 2. Teluk Sibolga di Tapanuli Tengah	Makna symbol pada peta: Symbol adalah suatu lambang atau gambar yang menerangkan suatu keadaan pada suatu tempat yang digambarkan pada peta
<p>Selat adalah laut sempit di antara pulau-pulau. Di Indonesia banyak terdapat selat karena jumlah pulau-pulainya yang sangat banyak. Selat adalah sebuah wilayah perairan yang relatif sempit yang menghubungkan dua bagian perairan yang lebih besar dan karenanya pula biasanya selat terletak diantara dua permukaan daratan. Selat disebut juga laut sempit diantara dua permukaan daratan. Untuk menyeberangi selat biasanya menggunakan kapal ferry, yaitu kapal laut berukuran kecil.</p>	
<p>Dataran rendah adalah daerah yang berada diantara 0-600m diatas permukaan laut. Manfaat daratan rendah adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai tempat pemukiman penduduk - Sebagai tempat tinggal hewan - Tempat dibangunnya industri-industri - Tambak udang, ikan, kolam - Sebagai lahan perkebunan - Lahan persawahan 	<p>Ada beberapa yang sering digambarkan dengan symbol pada peta yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelabuhan laut - Bandar udara - Sungai - Danau - Rawa-rawa - Pegunungan - Gunung Berapi
<p>Makna symbol pada peta: Symbol adalah suatu lambang atau gambar yang menerangkan suatu keadaan pada suatu tempat yang digambarkan pada peta</p>	<p>Ada beberapa yang sering digambarkan dengan symbol pada peta yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelabuhan laut - Bandar udara - Sungai - Danau - Rawa-rawa - Pegunungan - Gunung Berapi



A23

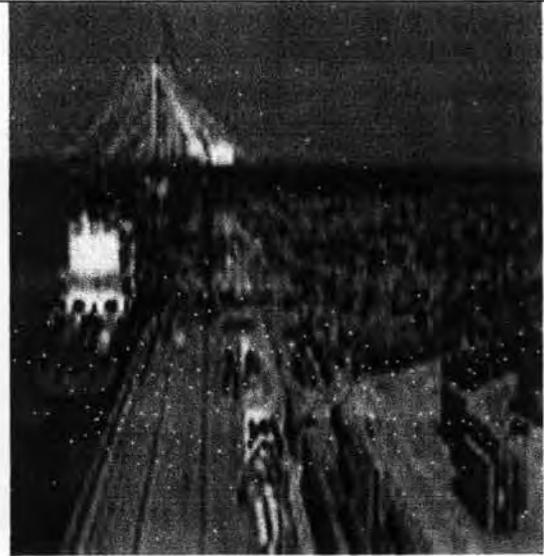
CONTOH SIMBOL UNTUK
KENAMPAKAN ALAM



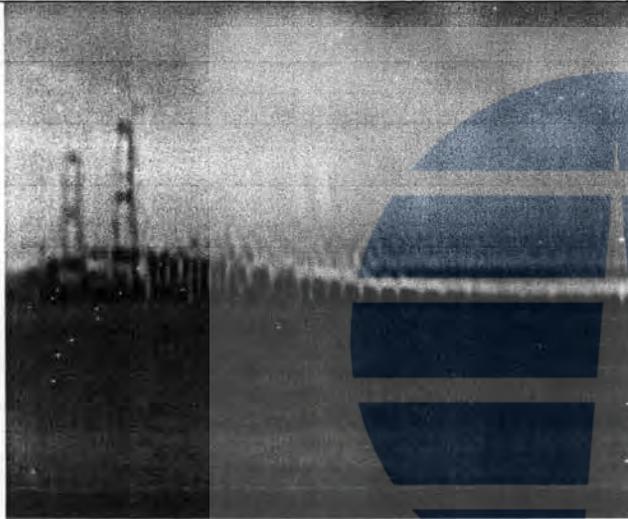
**KARTU-KARTU STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM INDONESIA PERTEMUAN 2**



Daerah Pekotaan



Pelabuhan



Jembatan



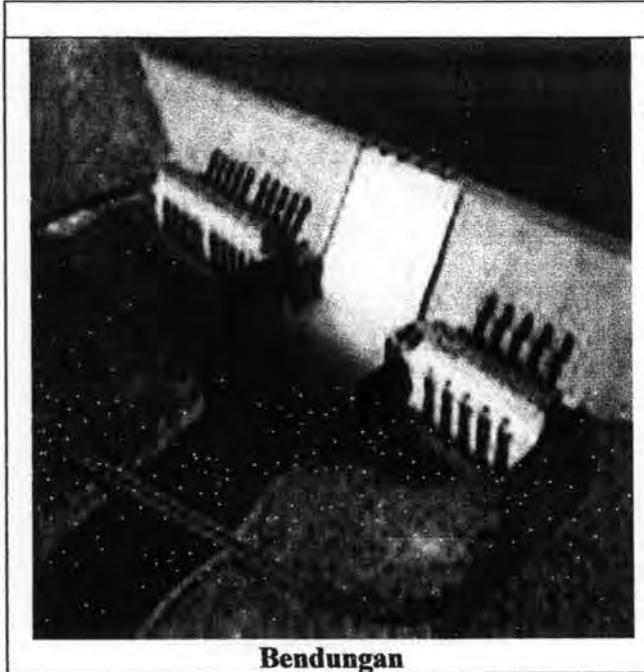
Jalan Tol



Bandar Udara



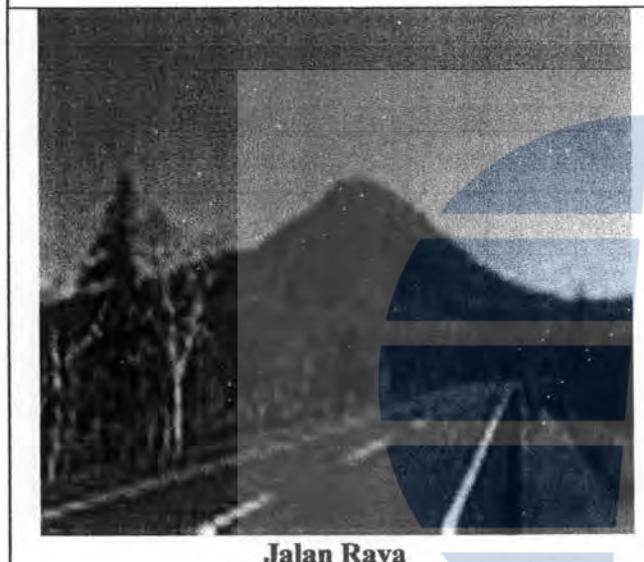
Pabrik



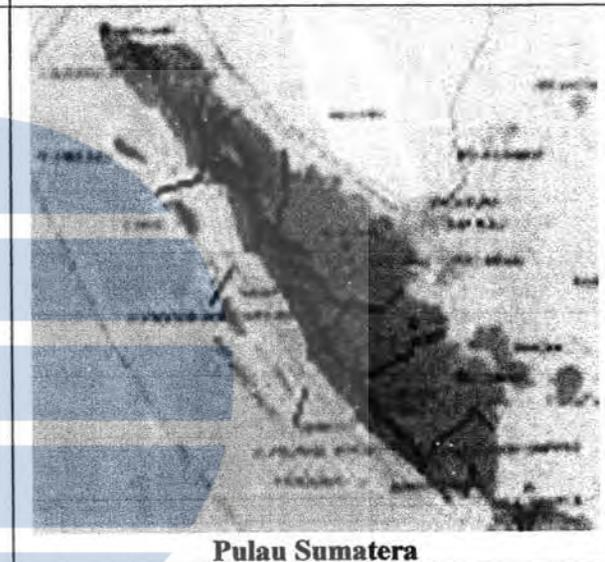
Bendungan



Kreta Api



Jalan Raya

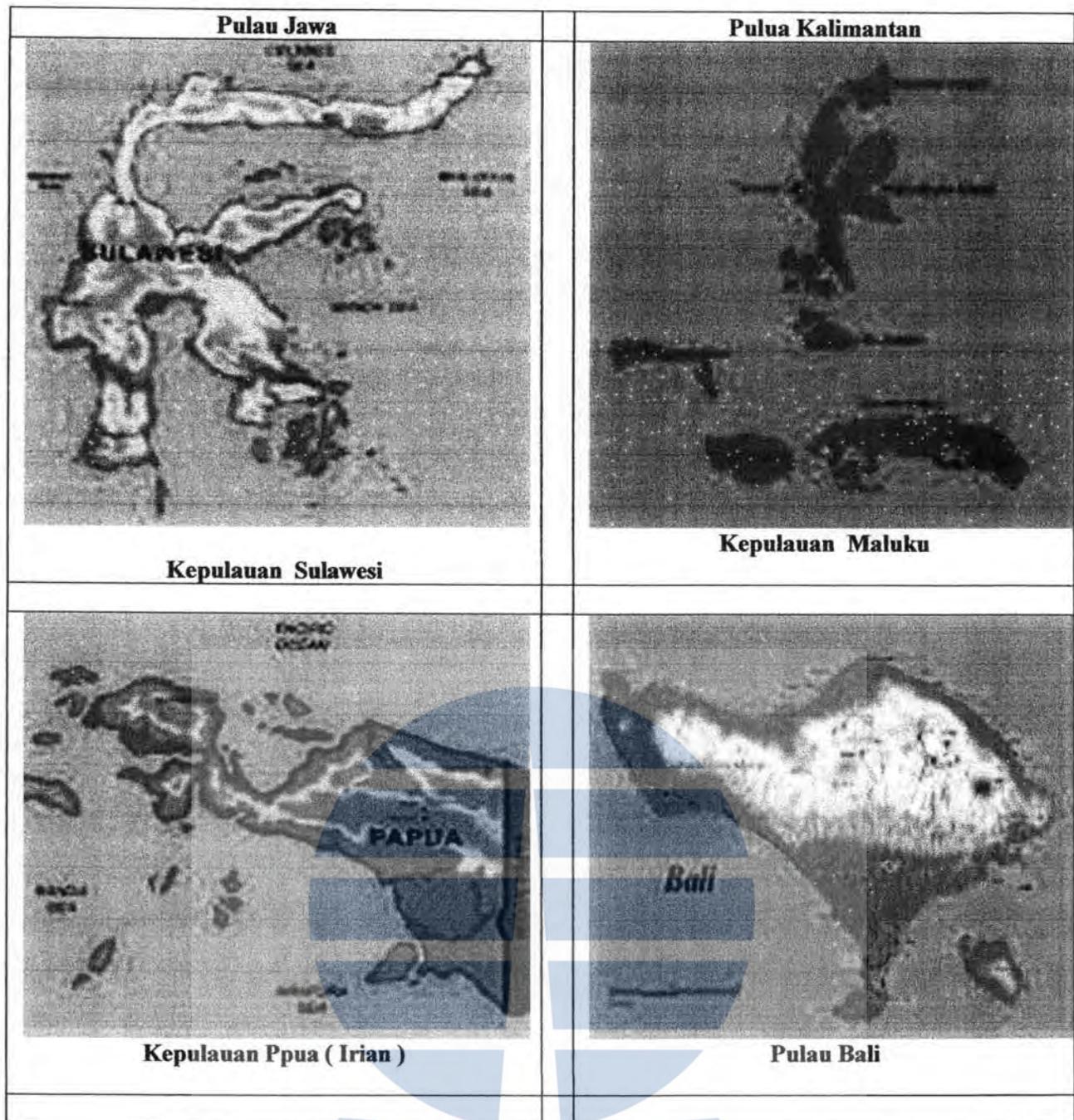


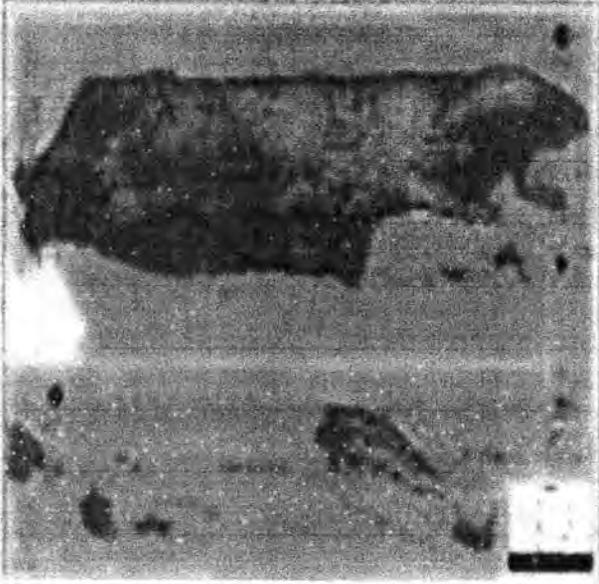
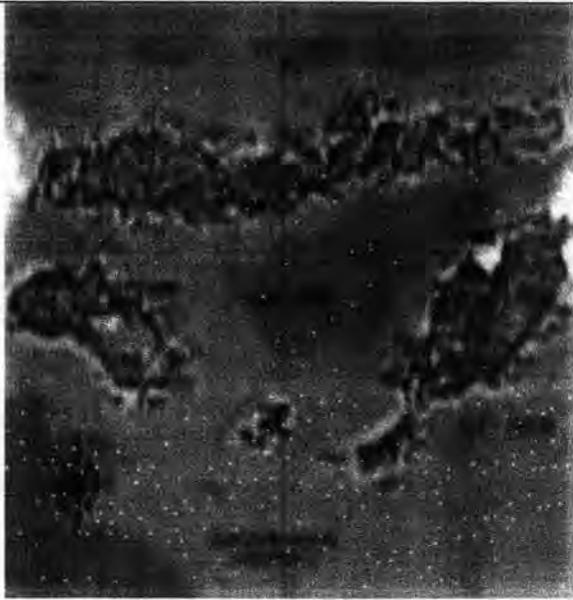
Pulau Sumatera



PZ-05 N





 <p style="text-align: center;">Pulau Madura</p>	 <p style="text-align: center;">Kepulauan Nusa Tenggara</p>
<p>MANFAAT DIBANGUN PERKOTAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk tempat tinggal penduduk - tempat perbelanjaan / toko - sarana tempat pendidikan - tempat perkantoran pemerintahan - perkantoran swasta 	<p>MANFAAT DIBANGUN PELABUHAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk tempat bongkar muat barang - tempat bersandarnya kapal-kapal besar - tempat berlabuhnya para nelayan - tempat naik turunnya penumpang kapal laut
<p>MANFAAT BENDUNGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk pengairan di sawah - Untuk memelihara ikan tambak - Untuk objek wisata - Untuk pembangkit listrik tenaga air (PLTA) - Untuk mengatur debit air 	<p>MANFAAT REL KRETA API</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengangkut penumpang yang lebih banyak - Mengurangi kemacetan perjalanan - Waktu tempuh lebih terjamin sampainya - Keamanan perjalanan lebih terjamin - Menjadi objek wisata
<p>MANFAAT JEMBATAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk memudahkan penyeberangan - untuk memperlancar arus ekonomi perdagangan - untuk menghemat biaya dan waktu - untuk menghubungkan satu daerah dengan daerah lain. 	<p>MANFAAT JALAN TOL</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk mempercepat sampainya para pengguna jalan raya - mengurangi kemacetan - memperlancar arus ekonomi - menghemat waktu perjalanan
<p>MANFAAT JALAN RAYA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuka daerah terisolir - Memudahkan transportasi darat - Memudahkan pengangkutan barang ke daerah-daerah - Mendorong majunya suatu daerah 	<p>Kerugian Lingkungan Perkotaan Yang Padat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lingkungan akan menjadi kumuh - Daerah sekitar menjadi bau - Banyak sumber bibit penyakit yaitu lalat dan nyamuk - Sering terjadi banjir - Banyak terjadi kenakalan

<p>Kelemahan dibangunnya Bendungan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyak daerah sekitar bendungan jadi tenggelam - Banyak masyarakat yang dirugikan karena kehilangan harta benda - Bila bendungan jebol sering memakan korban jiwa <p>Kerugian Pembangunan Pabrik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daerah sekitarnya menjadi bising - Terjadi polusi udara - Terjadinya pembuangan limbah - Menimbulkan uap yang tidak sedap <p>PULAU SUMATERA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulau dan kepulauan: Pulau-pulau di sekitar Sumatera adalah pulau We, Simeulue, Nias, Kepulauan Batu, Siberut, Kepulauan Pagui, Enggano, Bangka Dan Belitung. 2. Gunung dan Pegunungan: Gunung yang terdapat di Sumatera adalah Gunung Kerinci, Gunung Leuser, Dempo, Marapi, Dan Bukit Barisan, Gunung Sinabung 3. Danau Danau yang terdapat di Sumatera yaitu: Danau Toba, Danau Singkarak, Maninjau, Dan Kerinci. 4. Sungai Sungai yang terdapat di Sumatera yaitu Musi, Batang Hari, Indragiri, Kampar, Siak Rokan, Asahan 5. Laut dan Selat Laut atau Selat yang terdapat di sekitar Sumatera yaitu Laut China Selatan, Laut Jawa, Selat Malaka, Dan Laut Sunda 6. Teluk Teluk yang terdapat di Sumatera yaitu: Teluk Tapanuli, Teluk Bayur, Pandu, Palau, Semangka, dan Lampung 	<p>MANFAAT BANDAR UDARA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempat mendaratnya pesawat terbang - Tempat bongkar muat barang antar daerah, pulau dan antar negara - Tempat keberangkatan dan kedatangan yang cepat sampai antar daerah, pulau dan negara
<p>PULAU JAWA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulau dan Kepulauan Pulau yang terdapat di pulau Jawa yaitu: Kepulauan Seribu, Pulau Karimunjawa, Nusa Kambangan, Madura, Kangean, Nusa Barung, Dan Bawean. 2. Gunung dan Pegunungan Gunung yang terdapat di pulau Jawa adalah Tangkuban Perahu, Malabar, Halimun, Pangrango, Papandayan, Krakatau, Slamet, Lawu, Sindoro, Sumbing, Merapi, Merbabu, Muria, Wilis, Anjasmoro, Arjuno, Kawi, Kelud, Pegunungan Kapur Selatan, Pegunungan Sewu. 3. Laut dan Selat Laut dan selat yang ada di sekitar pulau Jawa yaitu Samudra Hindia, Laut Jawa, Selat Sunda, Selat Madura 4. Teluk Teluk yang terdapat dipulau Jawa yaitu Pelabuhan Ratu, Penanjung, Lodan, Banten, Jakarta, Pangandaran, Penyus, Rembang, Pacitan, Kuripan, Dan Teluk Parigi 5. Sungai Sungai yang terdapat di pulau Jawa yaitu Sungai Ciliwung, Sungai Cisadane, Citarum, Cimanuk, Cimandiri, Pomali, Comal, Serayu, Bogowonto, Bengawan Solo, Tuntang, Opak, Progo, Brantas Dan Porong 	

6. **Waduk**
Waduk yang terdapat di pulau Jawa yaitu Jatiluhur, Karangkates, Gajah Mungkur, Kedung Ombo, Mrica, Seimpor dan Prijitan

PULAU KALIMANTAN

1. **Pulau dan Kepulauan**
Pulau dan kepulauan yang terdapat di sekitar Kalimantan yaitu: Pulau Laut, Bunyu, Tarakan, Sebuku, Karimata
2. **Gunung dan Pegunungan**
Gunung dan pegunungan yang terdapat di Kalimantan yaitu Gunung Raya, Pegunungan Schwaner, Muller, Kapuas Hulu, Meratus, Dataran Tinggi Madi
3. **Sungai**
Sungai yang terdapat di Kalimantan yaitu Kapuas, Kahayan, Barito, Mahakam
4. **Laut**
Laut yang terdapat di Kalimantan yaitu Laut China Selatan, Sulu Dan Jawa
5. **Teluk**
Teluk yang terdapat di Kalimantan yaitu Teluk Balik Papan, Sampit Dan Kumai

PULAU SULAWESI

1. **Pulau dan Kepulauan**
Pulau dan kepulauan yang terdapat di Sulawesi yaitu Sangir Talaud, Peleng, Buton, Muria, Kabaena, Selayar, Kepulauan Banggai, Togian
2. **Sungai**
Sungai yang terdapat di Sulawesi yaitu Cenrana, Malili, Poso
3. **Gunung dan pegunungan**
Gunung dan pegunungan yang terdapat di Sulawesi yaitu Gunung Lompo Batang, Malino, Lokan, Klabat, Rantekompolo, Pegunungan Verbeek
4. **Danau**
Danau yang terdapat di Sulawesi Yaitu Danau Towuti, Poso, Tondano, Tempe
5. **Teluk**
Teluk yang terdapat di Sulawesi yaitu Teluk Tomini, Tolo Dan Bone

KEPULAUAN NUSA TENGGARA DAN BALI

1. **Pulau dan kepulauan**
Pulau dan kepulauan di sekitar Kepulauan Nusa Tenggara dan Bali yaitu Pulau Bali, Lombok, Sumba, Sumbawa, Flores, Solor, Alor, Timor, Sabu, Dan Rote
2. **Gunung**
Gunung yang terdapat di Kepulauan Nusa Tenggara dan Bali adalah Gunung Rinjani, Tambora, Mandosawau, Ronakah, Kelimutu, Munu, Molo, Luwu, Keneno, Mutis, Agung, Batur
3. **Selat**
Selat yang terdapat di Kepulauan Nusa Tenggara dan Bali yaitu Alas, Sumba, Ombai, dan Bali

KEPULAUAN MALUKU DAN PAPUA

1. **Pulau dan Kepulauan**
Pulau dan kepulauan yang terdapat di sekitar Maluku yaitu Pulau Halmahera, Ternate, Tidore, Morotai, Banda, Kai, Aru, Tanibar, Buru, Seram, Ambon, Haruruku, Saparua, Kepulauan Obi Dan Bacan. Pulau yang terdapat di sekitar Papua yaitu Pulau Misoal, Waigeo, Biak, Dan Yos Sudarso
2. **Gunung dan Pegunungan**
Gunung dan pegunungan yang terdapat di sekitar Maluku dan Papua adalah Gunung Gamkunora, Ibu, Binaiya, Sahuai, Kaupalamada, Kwala, Togwomeri, Yaramaniapuka, Puncak Jaya, Pegunungan Sudirman, Dan Pegunungan Jaya Wijaya
3. **Laut**
Laut yang terdapat di sekitar Maluku dan Papua adalah Samudra Pasifik, Laut Banda, Arafuru, Seram Dan Maluku
4. **Teluk**
Teluk yang terdapat di sekitar Maluku dan Papua adalah Teluk Etna, Beran, Cendrawasih
5. **Danau**
Danau yang terdapat di sekitar Maluku dan Papua adalah Danau Sentani, Amara, Yamur, Paniani, Tursah
6. **Sungai**
Sungai yang terdapat di sekitar Maluku dan Papua adalah Sungai Memberamo, Digul, Bian, Kumbe Dan Merauke



**KARTU-KARTU STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM INDONESIA PERTEMUAN 3**



Bunga Rafflesia Arnoldi



Bunga Bangkai Raksasa

Bunga Rafflesia hidup di Taman Nasional Bengkulu, mempunyai ukuran dengan diameter bunga yang hampir mencapai 1 meter. Bunga ini terkenal dengan sebutan bunga bangkai karena mengeluarkan bau busuk yang menyengat. Bau busuk yang dikeluarkan oleh bunga digunakan untuk menarik lalat yang hinggap dan membantu penyerbukan

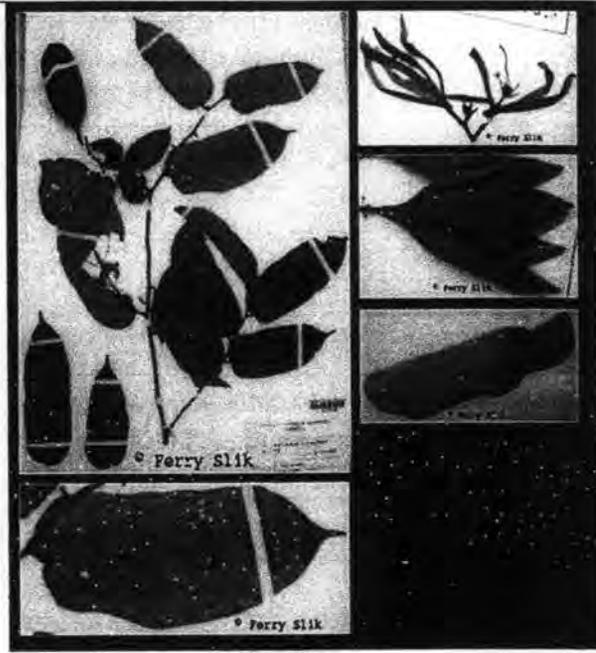
Bunga bangkai raksasa atau suweg raksasa atau batang krebut (nama lokal untuk fase vegetatif), *Amorphophallus titanum* Becc., merupakan tumbuhan dari suku talas-talasan (*Araceae*) endemik dari Sumatra, Indonesia, yang dikenal sebagai tumbuhan dengan bunga (majemuk) terbesar di dunia. bunganya yang mengeluarkan bau seperti bangkai yang membusuk, yang dimaksudkan sebenarnya untuk mengundang kumbang dan lalat untuk menyerbuki bunganya



Kantong Semar	Damar
<p>Kantong semar merupakan jenis tanaman langka karnivora. Sewaktu daun masih muda, kantong pemangsa pada <i>Nepenthes</i> tertutup. Ia menutup diri ketika sedang mengganyang mangsa. Tujuannya supaya proses pencernaan berjalan lancar dan tidak diganggu kawanannya yang siap merebut makanan yang sudah ia peroleh.</p>	<p>Damar Tanaman langka ini berasal dari papua. Damar adalah salah satu jenis pohon potensial yang mempunyai nilai ekonomi tinggi. Tanaman langka ini tingginya bisa mencapai 60 m dan dimeternya 2 m. Damar manfaatnya untuk menempel perahu nelayan, dan</p>
 <p data-bbox="396 1204 586 1231">Kayu Cendana</p>	<p>Cendana atau cendana wangi, merupakan tanaman langka penghasil kayu cendana dan minyak cendana. Kayunya digunakan sebagai rempah-rempah, bahan dupa, aroma terapi, campuran parfum, serta sangkur keris (warangka).</p>
 <p data-bbox="396 1795 581 1822">Anggrek Tebu</p>	<p>Anggrek Tebu merupakan anggrek terbesar, paling besar dan paling berat diantara jenis-jenis anggrek lainnya. Dalam satu rumpun dewasa, anggrek tebu dapat mencapai berat lebih dari 1 ton dan mempunyai panjang malai hingga 3 meter dengan diameter malai sekitar 1,5-2 cm. Itulah sebabnya jenis tanaman langka ini layak menyandang predikat sebagai anggrek terbesar dan terberat atau anggrek raksasa.</p>
<p>Jelutung atau jelutong (<i>Dyera costulata</i>, syn. <i>D. laxiflora</i>) adalah spesies pohon dari subfamilia oleander. Pohon ini dapat tumbuh hingga 60 meter dengan diameter sebesar 2 meter. Pohon ini tumbuh di semenanjung Malaysia, Kalimantan, Sumatra dan bagian selatan Thailand.</p> <p>Kayu jelutung digunakan untuk jadi perabot rumah tangga, alat musik seperti kotak speaker dan lain-lain.</p>	



Kayu Jelutung



Kayu Bayur

Fauna Indonesia= hewan yang dilindungi di Indonesia

Fauna adalah jenis-jenis binatang yang merupakan kekayaan alam. Letak Indonesia yang berada diantara Benua Asia dan Benua Australia membuat hewan di Indonesia menyerupai hewan Asia dan hewan Australia.

Bayur

Tanaman langka Indonesia ini memiliki nama daerah balang, wadang, walang, dan wayu. Bayur adalah jenis tanaman langka yang memiliki kualitas kayu bagus. Jenis kayu ini banyak digunakan jadi broti dan papan dengan kualitas yang bagus.

HUTAN SUAKA MARGA SATWA yaitu tempat perlindungan hewan yang dilindungi. Untuk melindungi hewan langka dari kepunahan maka pemerintah membuat hutan suaka margasatwa

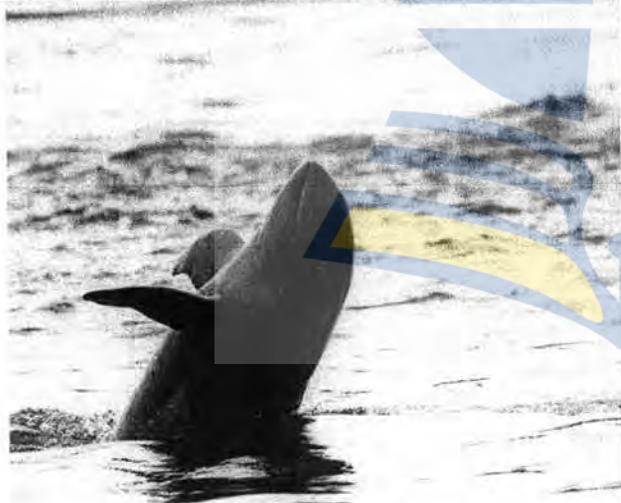
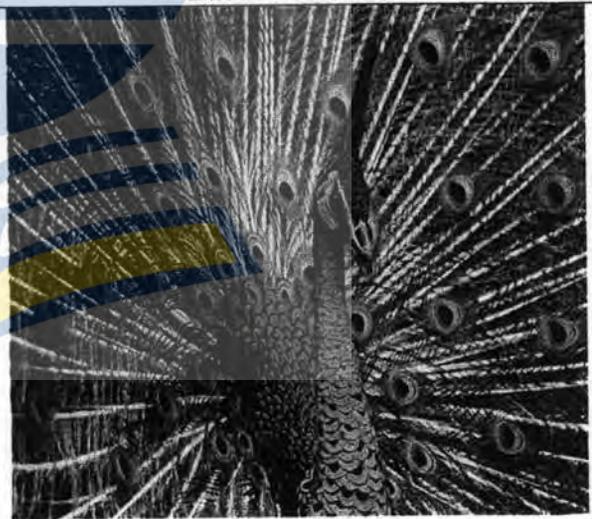
Adapun 3 jenis penggolongan hewan di Indonesia yaitu **hewan hidup di bagian barat** yaitu Sumatera, Kalimantan dan Pulau Jawa yaitu banteng (Kalimantan & Jawa), **harimau, orang hutan, gajah dan beruang** (Sumatera), **badak** (Sumatera, Jawa, dan Kalimantan).

Hewan tipe Australia terdapat di wilayah Indonesia bagian timur seperti kanguru, kasuari, musang bekantong, burung cendrawasih, burung nuri, burung kakaktua.

Hewan tipe peralihan terdapat di Nusa Tenggara dan Maluku seperti komodo (NTT), anoa dan babi rusa (Sulawesi).

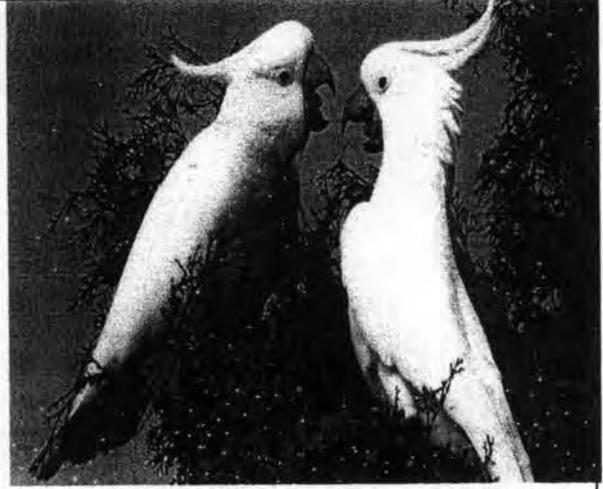


Biawak Komodo

**Gajah****Orang Hutan****Harimau Sumatera****Badak Sumatera****Pesut Mahakam****Burung Merak**



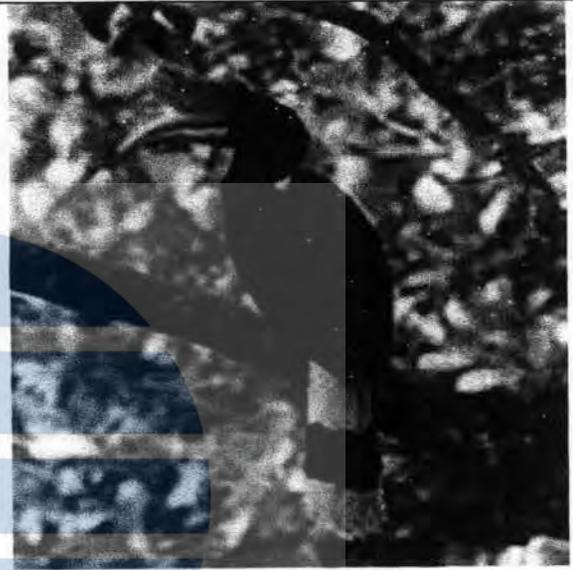
Burung Toktor



Burung Kakak Tua Jambul



Ikan Arwana



Burung Rangkok



Pohon Cendana



Salak Condet



Burung Cendrawasih dari Papua

Burung Srintit dari Riau

Burung Perkutut dari Yogyakarta

Ayam Bekisar dari Jawa Timur

TUMBUH-TUMBUHAN SEBAGAI CIRI KHAS SUATU DAERAH DI INDONESIA

Ada daerah yang memiliki flora khas provinsi yang dijadikan sebagai lambang daerah yang menjadi kebanggaan penduduk di provinsi tersebut.

No	Nama Provinsi	Nama Flora
1	Nangroe Aceh Darussalam	Bunga Jeumpa
2	Sumatera Utara	Bunga Kenanga
3	Sumatera Barat	Pohon Andalas
4	Riau	Pohon Nibung
5	Jambi	Pinang Merah
6	Sumatera Selatan	Duku
7	Bengkulu	Bunga Suwek Raksasa
8	Lampung	Bunga Ask/ Asar
9	DKI Jakarta	Salak Condet
10	Jawa Barat	Gandaria
11	Jawa Tengah	Bunga Kantil
12	D.I Yogyakarta	Kepel
13	Jawa Timur	Bunga Sedap Malam
14	Kalimantan Barat	Tengkawang Tungkul
15	Kalimantan Selatan	Kasturi
16	Kalimantan Tengah	Tenggaring
17	Kalimantan Timur	Anggrek Hitam

18	Sulawesi Utara	Lingusei
19	Sulawesi Tengah	Eboni
20	Sulawesi Tenggara	Anggrek Serat
21	Sulawesi Selatan	Lontar
22	Bali	Majegau
23	Nusa Tenggara Barat	Ajan Kecilun
24	Nusa Tenggara Timur	Cendana
25	Maluku	Anggrek Larat
26	Irian Jaya (Papua)	Matao

Daftar Satwa Langka yang di lindungi oleh undang-undang di Indonesia

No	Nama Satwa	Terdapat di Provinsi
1	Orang Hutan	Sumatera Utara dan Kalimantan
2	Harimau Loreng	Pulau Jawa dan Sumatera
3	Harimau Tutul	Pulau Jawa dan Sumatera
4	Harimau Kumbang	Pulau Jawa dan Sumatera
5	Badak	Sumatera, Jawa dan Kalimantan
6	Tapir	Sumatera dan Kalimantan
7	Komodo	Pulau Komodo dan Flores
8	Gajah	Sumatera
9	Banteng	Kalimantan dan Jawa
10	Anoa	Sulawesi Tengah
11	Babi Rusa	Sulawesi Utara
12	Burung Cendrawasih	Irian Jaya (Papua)
13	Singa	Sumatera dan Jawa
14	Rusa	Sumatera, Kalimantan, Jawa dan Maluku
15	Siamang	Maluku dan Sumatera
16	Kukang	Kalimantan, Sumatera dan Sulawesi
17	Owa	Kalimantan, Sumatera, Jawa dan Sulawesi



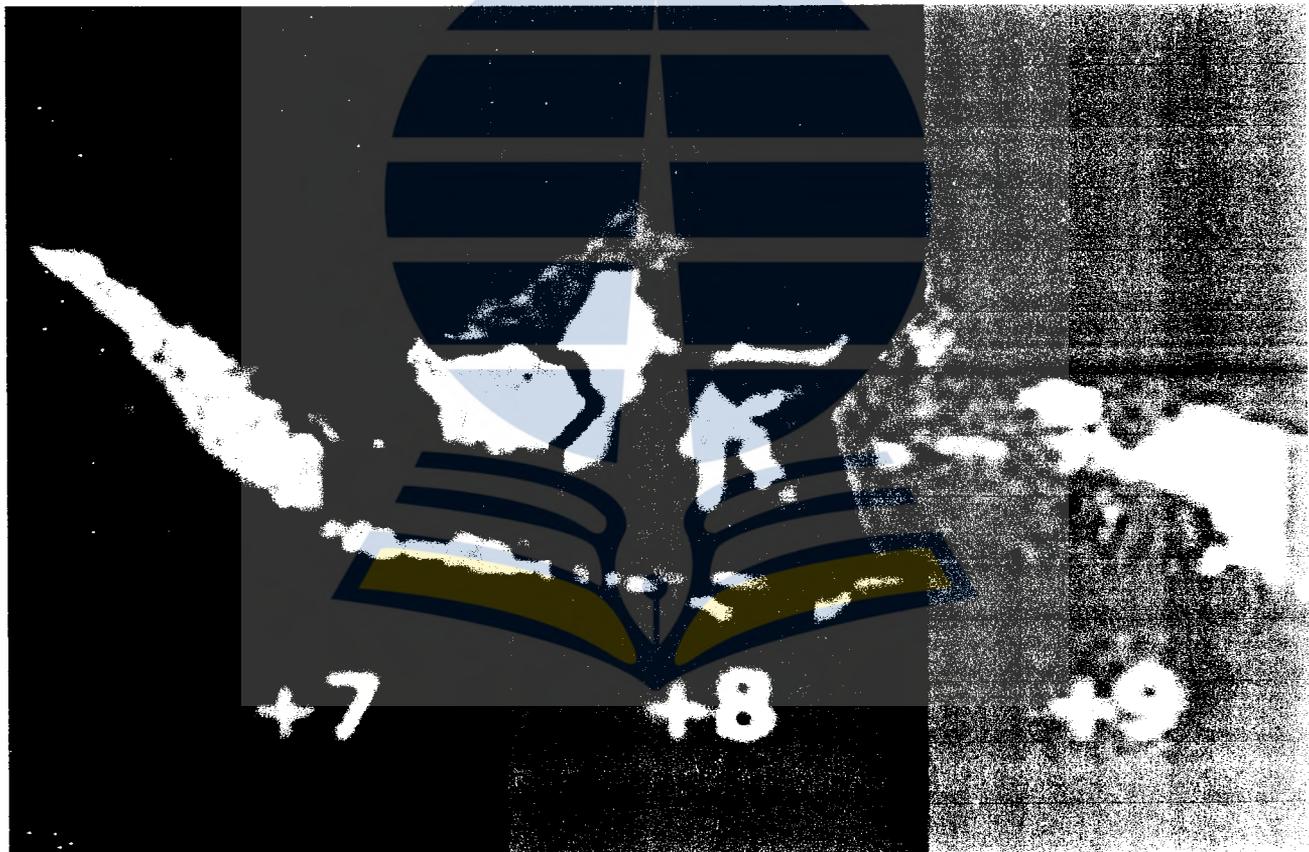
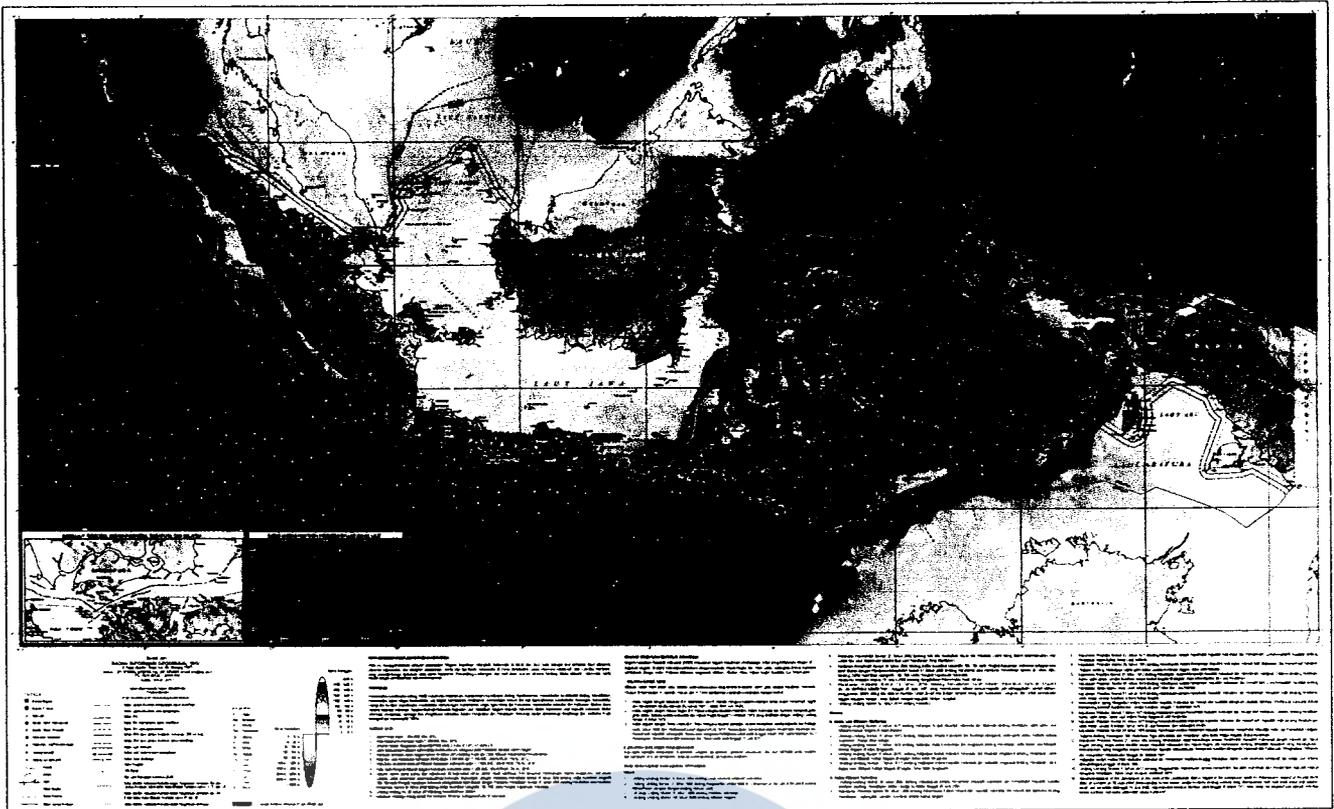
HEWAN SEBAGAI MASKOT LAMBANG SUATU DAERAH DI INDONESIA

Ada hewan tertentu yang dijadikan lambang atau maskot suatu daerah di Indonesia yaitu:

No	Nama Fauna	Fauna Khas Provinsi
1	Cempaka Kuneng	Nangroe Aceh Darussalam
2	Burung Beo Nias	Sumatera Utara
3	Burung Kuau Besar	Sumatera Barat
4	Burung Serindit	Riau
5	Harimau	Jambi
6	Ikan Belida	Sumatera Selatan
7	Beruang Madu	Bengkulu
8	Gajah	Lampung
9	Badak Jawa	Jawa Barat
10	Burung Kepodang	Jawa Tengah
11	Burung Perhutut	D.I Yogyakarta
12	Ayam Bekisar	Jawa Timur
13	Burung Enggang Gading	Kalimantan Barat
14	Bekantan	kalimantan Selatan
15	Burung Kuau Melayu	Kalimantan Tengah
16	Pesut Mahakam	Kalimantan Timur
17	Angkasi	Sulawesi Utara
18	Burung Maleo	Sulawesi Tengah
19	Anoa	Sulawesi Tenggara
20	Kerbau Belang	Sulawesi Selatan
21	Burung Jalak Bali	Bali
22	Rusa Timor	Nusa Tenggara Barat
23	Biawak Komodo	Nusa Tenggara Timur
24	Burung Nuri Raja	Maluku
25	Burung Cendrawasih	Irian Jaya (Papua)



PETA NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA



RINCIAN DAERAH ATAU PROVINSI YANG BERADA DALAM ZONA PEMBAGIAN WAKTU INDONESIA:

DAERAH WAKTU INDONESIA BAGIAN BARAT (WIB):

DAFTAR PERTANYAAN KELOMPOK

KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTAMA

KELOMPOK 1:

1. Apa yang dimaksud dengan pengertian kenampakan alam.
2. Kenampakan alam dapat dibagi 2 coba sebutkan!
3. Coba sebutkan kenampakan alam wilayah daratan apa sajakah itu?
4. Apa yang dimaksud dengan pegunungan!
5. Apakah yang dimaksud dengan gunung berapi!
6. Apakah yang dimaksud dengan dataran tinggi?
7. Apa sajakah yang tumbuh pada dataran tinggi?
8. Manakah gambar gunung berapi?
9. Tunjukkan gambar pemukiman penduduk yang tinggal di dataran tinggi!
10. Tunjukkan gambar daerah pantai!

KELOMPOK 2

1. Apakah manfaat sungai!
2. Sebutkan tanda-tanda gunung berapi bila hendak meletus!
3. Sebutkan kerugian bila gunung berapi meletus!
4. Apa dampak positif dari gunung meletus?
5. Apa yang dimaksud dengan danau?
6. Apa sajakah manfaat danau?
7. Untuk apa sajakah digunakan dataran rendah!
8. Coba tunjukkan symbol yang menunjukkan Pegunungan!
9. Apakah manfaat sungai bagi kehidupan sehari-hari bagi manusia!
10. Symbol lambang terbang di gambarkan dengan apa?

KELOMPOK 3:

1. Coba tunjukkan gambar selat.
2. Apakah yang dimaksud dengan selat?
3. Tunjukkan symbol yang melambangkan bandar udara!
4. Coba sebutkan 2 teluk di Sumatera yang kamu ketahui!
5. Apa guna dari pelabuhan?
6. Coba tunjukkan gambar teluk!
7. Coba tunjukkan gambar kenampakan sungai bila dilihat dari udara!
8. Coba tunjukkan gambar bahwa sungai sebagai tempat perdagangan!
9. Apa manfaat bendungan bagi pertanian!
10. Coba sebutkan beberapa proses kejadian dari terbentuknya sebuah danau!

KELOMPOK 4

1. Coa tunjukkan gambar manfaat sungai sebagai sarana olah raga.
2. Coba tunjukkan symbol rel kreta api!
3. Coba tunjukkan gambar dataran tinggi!
4. Coba tunjukkan gambar manfaat sungai sebagai pembangkit listrik tenaga air!
5. Coba sebutkan ciri-ciri dari daerah dataran tinggi!
6. Tunjukkan gambar daerah dataran rendah
7. Sebutkan dampak negatif dari gunung berapi meletus!
8. Apa sajakah yang dikeluarkan gunung berapi pada saat meletus!
9. Sebutkan manfaat dataran rendah!
10. Apakah nama danau yang terkenal di Sumatera Utara?

KEGIATAN PEMBELAJARAN KEDUA:

Kelompok Pertama

- 1 Tunjukkan gambar perkotaan!
- 2 Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam buatan?
- 3 Apakah kerugiannya bila penduduk sangat padat?
- 4 Apa gunanya dibangun pelabuhan laut?
- 5 Tunjukkan gambar kapal laut!
- 6 Tunjukkan gambar jalan toll!
- 7 Apa manfaat jalan toll dibangun diperkotaan?
- 8 Tunjukkan gambar peta kepulauan Sumatera!
- 9 Dipulau manakah tempat tinggalmu?
- 10 Apa manfaat dibangun pabrik?

Kelompok Dua

1. Tunjukkan gambar bendungan !
2. Apakah manfaat bendungan ?
3. Tunjukkan gambar pabrik!
4. Apa akibat yang ditimbulkan pabrik terhadap udara!
5. Tunjukkan gambar pulau Jawa!
6. Di pulau manakah terletak ibukota negara kita?, tunjukkan dengan gambar!
7. Sebutkan nama-nama gunung yang terdapat di kepulauan Nusa Tenggara dan Bali!
8. Sebutkan nama selat yang terdapat di Pulau Jawa!
9. Tunjukkan gambar pulau Irian (Papua)!
10. Tunjukkan gambar pulau Sulawesi!

Kelompok Tiga

1. Tunjukkan gambar pulau Kalimantan!
2. Tunjukkan gambar pabrik yang mengeluarkan polusi udara!
3. Tunjukkan gambar pesawat terbang!
4. Tunjukkan gambar kapal laut!
5. Manakah lebih cepat sampai kapal terbang atau kapal laut?
6. Tunjukkan gambar peta Maluku!
7. Laut apakah yang terdapat di Maluku?
8. Sebutkan manfaat dibuat bendungan!
9. Sebutkan nama-nama sungai di Kalimantan!
10. Gunung apakah yang meletus di Brastagi.?

Kelompok Empat

1. Tunjukkan gambar jembatan !
2. Apakah manfaat jembatan itu?
3. Tunjukkan gambar jalan raya !
4. Apa sajakan manfaat jalan raya ?
5. Tunjukkan gambar kreta api!
6. Apakah keuntungan naik kreta api?
7. Tunjukkan gambar pulau Papua!
8. Tunjukkan batas negara Indonesia di Papua yang berbatasan dengan negara Papua Nugini!
9. Tunjukkan pulau besar yang paling barat di Indonesia!
10. Apa manfaat dibangun jalan dan jembatan pada suatu daerah?



KEGIATAN PEMBELAJARAN KETIGA:

Kelompok Pertama

- 1 Coba tujukkan gambar bunga Raflesia Arnoldi!
- 2 Dengan cara apakah bunga tersebut untuk mendapatkan makanannya?
- 3 Daerah manakah di Sumatera Utara tempat penangkaran orang hutan?
- 4 Pulau Sumatera termasuk daerah waktu apa dalam pembagian waktu di Indonesia?
- 5 Apakah kepanjangan dari WIT?
- 6 Bagaimanakah cara kantong semar untuk memakan mangsanya?
- 7 Tunjukkan gambar ikan arwana!
- 8 Sebutkan gugusan waktu Indonesia bagian timur!
- 9 Sulawesi termasuk gugusan waktu bagian manakah itu?
- 10 Tunjukkan daerah-daerah pulau yang termasuk waktu Indonesia bagian timur!

Kelompok Dua

- 1 Tunjukkan gambar bunga bangkai raksasa!
- 2 Apakah manfaat kayu damar ?
- 3 Apa nama tumbuhan maskot Nangroe Aceh Darussalam?
- 4 Ayam bekisar melambangkan daerah manakah itu?
- 5 Kalau di Sumatera pukul 08,00 Wib maka pukul berapakah di Sulawesi?
- 6 Kalau di Papua pukul 06,00 Wit pagi maka pukul berapakah di Pulau Jawa?
- 7 Tunjukkan gambar tumbuhan anggrek tebu!
- 8 Apasajakah manfaat kayu jelutung?
- 9 Tunjukkan gambar burung cendrawasih!
- 10 Dimanakah terdapat burung cendrawasih tersebut?

Kelompok Tiga

- 1 Tunjukkan gambar gajah!
- 2 Dimanakah tempat pelatihan gajah di Sumatera?
- 3 Di Kalimantan ada tempat penangkaran orang hutan, dimanakah itu?
- 4 Apa pengertian suaka marga satwa?
- 5 Salak condet melambangkan daerah manakah itu?
- 6 Di pulau manakah terdapat biawak komodo, tunjukkan gambarnya!
- 7 Tunjukkan gambar ikan pesut mahakam, didaerah manakah terdapat ikan tersebut?
- 8 Burung srindit melambangkan daerah provinsi manakah ?
- 9 Tunjukkan gambar burung merak!
- 10 Bunga kenanga dijadikan maskot daerah provinsi mana?

Kelompok Empat

- 1 Tunjukkan gambar burung toktor!
- 2 Bunga kantil melambangkan daerah mana?
- 3 Dimanakah terdapat orang hutan?
- 4 Apa nama tumbuhan maskot Papua?
- 5 Pohon Andalus melambangkan daerah mana?
- 6 Tunjukkan gambar burung kakak tua jambul!
- 7 Tunjukkan gambar burung rangkok!
- 8 Tunjukkan gambar harimau!
- 9 Sebutkan hewan apa saja yang termasuk tipe hewan Australia!
- 10 Sebutkan jenis tumbuhan khas Jawa Timur !



LEMBAR KEGIATAN SISWA POSTTEST

Nama :
 Kelas :
 Hari/Tgl :
 Sekolah :

Berilah tanda silang pada pernyataan benar – salah soal-soal berikut ini yang kamu anggap benar!

1. (B-S) Kenampakan alam dapat dibagi atas 2 bagian yaitu kenampakan alam wilayah daratan dan perairan.
2. (B-S) Yang termasuk contoh kenampakan alam wilayah daratan adalah sungai dan danau.
3. (B-S) Sungai dan teluk termasuk kenampakan alam wilayah perairan!
4. (B-S) Manfaat daerah perairan bagi manusia adalah sebagai kebutuhan hidup sehari-hari, menangkap ikan tempat mengairi sawah.
5. (B-S) Danau dapat digunakan sebagai pembangkit listrik dan mengairi sawah.
6. (B-S)  makna symbol tersebut menandakan banyak nelayan.
7. (B-S) Kreta api adalah suatu alat angkutan darat yang mampu membawa penumpang.
8. (B-S) Jalan toll adalah sarana transportasi darat yang dibangun di pedesaan.
9. (B-S) Pulau Sumatera, P.Jawa, P. Kalimantan merupakan sebagian pulau-pulau besar yang terdapat di Indonesia.
10. (B-S) Pulau Maluku dan Pulau Papua merupakan pulau di wilayah Indonesia yang berada di bagian barat Indonesia.
11. (B-S) Pulau komodo merupakan tempat penampungan harimau yang merupakan hewan langka di Indonesia.
12. (B-S) Orang hutan merupakan hewan yang tidak perlu dilindungi keberadaannya.
13. (B-S) Gajah merupakan hewan langka yang dilindungi, tempat pelatihan dan perlindungan gajah berada di Lampung.
14. (B-S)  Symbol ini melambangkan kenampakan alam wilayah rawa-rawa.
15. (B-S) Pabrik merupakan kenampakan alam buatan yang banyak menghasilkan asap yang dapat mencemari udara.
16. (B-S) Burung cenderawasih melambangkan ciri daerah Irian Jaya (Papua).
17. (B-S) Kantong semar adalah tumbuhan hidup di daratan.
18. (B-S) Apabila gunung berapi meletus dapat mengeluarkan debu, lahar, magma dan pasir serta bebatuan.
19. (B-S) Pulau Sumatera adalah pulau besar yang terdapat di belahan barat wilayah Indonesia.
20. (B-S) Kota Jakarta merupakan ibu kota negara kita yang terletak di Sulawesi.
21. (B-S) Sungai kapuas dan sungai barito adalah sungai besar yang terdapat di kalimantan.

22. (B-S) Sungai Musi dan Sungai Batanghari merupakan sungai besar yang terdapat di pulau sumatera.
23. (B-S) Bunga Raflesia terdapat di bengkulu merupakan tumbuhan yang mengeluarkan bau busuk untuk mendapatkan makanannya.
24. (B-S) Bunga Jeumpa merupakan tumbuhan ciri khas daerah papua.
25. (B-S) Kerang merupakan hewan yang melambangkan ciri khas daerah Kabupaten Asahan.
26. (B-S) Rudi sekarang tinggal di sumatera pukul 08,00 wib, dan Ali tinggal di papua maka sekarang waktunya sudah pukul 10,00 wit.
27. (B-S) Bila matahari telah terbit maka yang lebih dahulu melihat matahari adalah penduduk papua, sulawesi, dan kalimantan.
28. (B-S) Suaka marga satwa adalah suatu kawasan hutan sebagai tempat perlindungan hewan-hewan langka.
29. (B-S) Kapal laut merupakan alat pengangkutan wilayah perairan yang mampu membawa banyak barang dan penumpang yang berlabuh dari satu pulau ke pulau lain atau dari satu daerah ke daerah lain.
30. (B-S) Pantai merupakan wilayah dataran rendah yang berbatasan dengan wilayah lautan.

Selamat Bekerja!



Lampiran

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No.	Aspek Motivasi	Indikator	Nomor item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi Intrinsik	a. Senang menjalankan tugas belajar	2	2	4
		b. Menunjukkan minat mendalam materi yang dipelajari lebih jauh	2	2	4
		c. Bersemangat dan bergairah untuk berprestasi	2	2	4
		d. Merasakan pentingnya belajar	2	2	4
		e. Ulet dan tekun dalam menghadapi masalah belajar	1	1	2
		f. Mempunyai kegiatan untuk meraih cita-cita dengan cara belajar	2	2	4
2.	Motivasi Ekstrinsik	a. Hadiah (reward)	1	1	2
		b. Hukuman	1	1	2
		c. Persaingan dengan teman/lingkungan	2	2	4
Jumlah			15	15	30



Lampiran

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Satuan Pendidikan : UPT Kec. Bilah Barat
Nama Sekolah : SDN 117831 Tj. Beringin
Nama Siswa : _____
Waktu : _____
Kelas/Semester : V/I
Tahun Pelajaran : 2017-2018

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulis nama di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan semua alternatif jawabannya.
3. Jawaban yang anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai anda.
4. Berikan satu jawaban untuk setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (X) pada pilihan yang tersedia sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.
5. Semua pertanyaan mohon dijawab tanpa ada yang terlewatkan.
6. Semua pertanyaan hanya ada satu jawaban.
7. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran kamu dan sesuai dengan yang kamu alami.

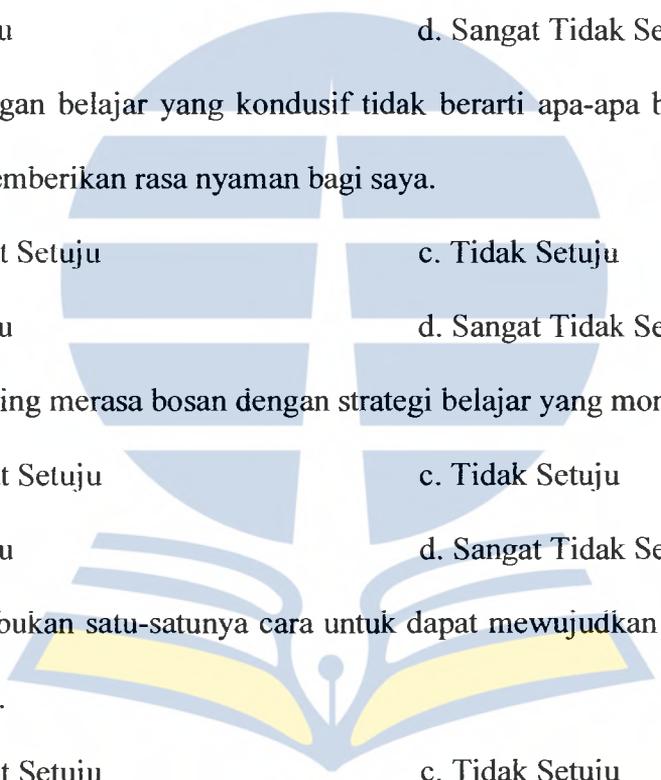
SELAMAT BEKERJA

Pertanyaan

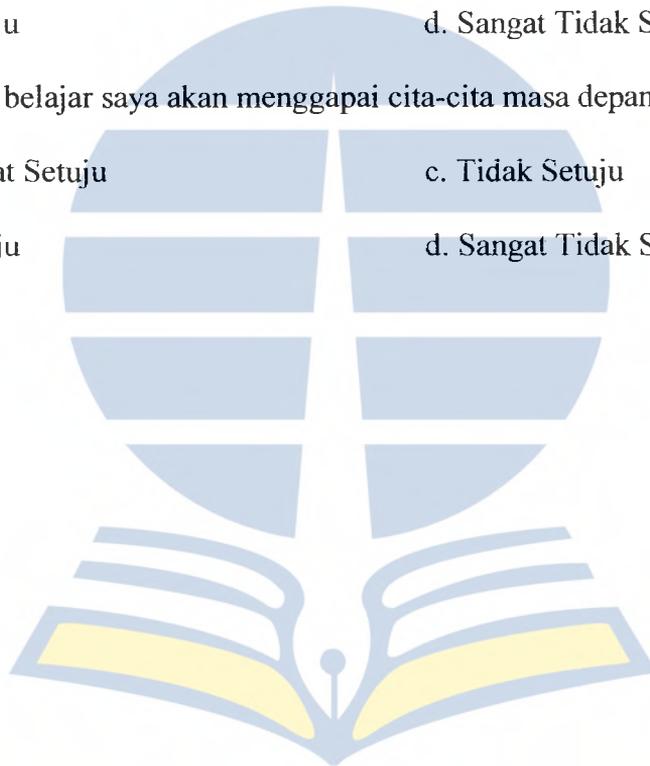
1. Bagi saya belajar adalah satu-satunya jalan untuk memperoleh keberhasilan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
2. Belajar hanya mengukur proses waktu panjang dan hanya menggantungkan harapan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
3. Belajar adalah suatu kebutuhan terpenting dalam hidup.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
4. Saya akan senang jika guru dapat membuat kegiatan belajar sebagai permainan menantang yang mengasyikkan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
5. Membaca buku pelajaran adalah kerjaan yang membosankan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
6. Penghargaan dalam belajar adalah salah satu motifator terbesar bagi saya.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
7. Saya bergairah belajar IPS bila ada kegiatan menarik.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju

8. Fasilitas yang memadai merupakan kebutuhan untuk dapat belajar lebih baik.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
9. Belajar di sekolah lebih memberikan rasa kondusif karena banyak perangkat sekolah yang menjamin keamanan belajar.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
10. Sebuah hasrat ingin pujian adalah salah satu motivasi dalam belajar.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
11. Saya akan belajar jika diberi penghargaan oleh guru.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
12. Belajar adalah hal yang penting untuk menjadi bekal hidup di masa depan.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
13. Saya belajar demi mendapatkan kebutuhan termasuk uang jajan.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
14. Sarana dan prasarana adalah hal penting yang akan menunjang terjadinya suatu kegiatan menarik dalam belajar.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju

15. Kegiatan menarik dalam belajar tidak dapat menjadi dorongan bagi saya untuk dapat menyukai suatu bidang studi tertentu.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
16. Lingkungan belajar yang nyaman dan aman dapat mendukung keinginan saya agar mau belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
17. Saya tidak ingin dihargai, dipuji dan diberi hadiah maka saya tidak ingin belajar sungguh-sungguh.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
18. Saya akan belajar jika adanya dorongan dari dalam diri saya untuk berbuat sesuatu.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
19. Dalam belajar guru adalah hal terpenting dalam menciptakan hasrat dan keinginan saya untuk belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
20. Keinginan saya untuk belajar terkadang hilang saat saya mengalami kegagalan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju

21. Bagi saya, guru harus memberikan hadiah atau sekedar pujian agar saya dapat belajar lebih baik lagi.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
22. Saya belajar karena ada cita-cita dan harapan yang menjadi pendorong tersendiri bagi saya.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
23. Belajar merupakan hal sampingan, bukan suatu kebutuhan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
24. Lingkungan belajar yang kondusif tidak berarti apa-apa buat saya jika guru tidak memberikan rasa nyaman bagi saya.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
25. Saya sering merasa bosan dengan strategi belajar yang monoton.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
26. Belajar bukan satu-satunya cara untuk dapat mewujudkan cita-cita yang saya impikan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
- 

27. Tidak berhasil dalam belajar tidak masalah yang penting nikmati rasa muda.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
28. Saya akan merasa kesal jika guru tidak memberikan apapun ketika saya berhasil belajar dengan baik.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
29. Saya tidak merasa jengkel jika teman saya yang selalu mendapat pujian dari guru.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
30. Dengan belajar saya akan menggapai cita-cita masa depan.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju



LEMBAR KEGIATAN SISWA POSTTEST

Nama :
 Kelas :
 Hari/Tgl :
 Sekolah :

Berilah tanda silang pada pernyataan benar – salah soal-soal berikut ini yang kamu anggap benar!

1. (B-S) Kenampakan alam dapat dibagi atas 2 bagian yaitu kenampakan alam wilayah daratan dan perairan.
2. (B-S) Yang termasuk contoh kenampakan alam wilayah daratan adalah sungai dan danau.
3. (B-S) Sungai dan teluk termasuk kenampakan alam wilayah perairan!
4. (B-S) Manfaat daerah perairan bagi manusia adalah sebagai kebutuhan hidup sehari-hari, menangkap ikan tempat mengairi sawah.
5. (B-S) Danau dapat digunakan sebagai pembangkit listrik dan mengairi sawah.
6. (B-S)  makna symbol tersebut menandakan banyak nelayan.
7. (B-S) Kreta api adalah suatu alat angkutan darat yang mampu membawa penumpang.
8. (B-S) Jalan toll adalah sarana transportasi darat yang dibangun di pedesaan.
9. (B-S) Pulau Sumatera, P.Jawa, P. Kalimantan merupakan sebagian pulau-pulau besar yang terdapat di Indonesia.
10. (B-S) Pulau Maluku dan Pulau Papua merupakan pulau di wilayah Indonesia yang berada di bagian barat Indonesia.
11. (B-S) Pulau komodo merupakan tempat penampungan harimau yang merupakan hewan langka di Indonesia.
12. (B-S) Orang hutan merupakan hewan yang tidak perlu dilindungi keberadaannya.
13. (B-S) Gajah merupakan hewan langka yang dilindungi, tempat pelatihan dan perlindungan gajah berada di Lampung.
14. (B-S)  Symbol ini melambangkan kenampakan alam wilayah rawa-rawa.
15. (B-S) Pabrik merupakan kenampakan alam buatan yang banyak menghasilkan asap yang dapat mencemari udara.
16. (B-S) Burung cenderawasih melambangkan ciri daerah Irian Jaya (Papua).
17. (B-S) Kantong semar adalah tumbuhan hidup di daratan.
18. (B-S) Apabila gunung berapi meletus dapat mengeluarkan debu, lahar, magma dan pasir serta bebatuan.
19. (B-S) Pulau Sumatera adalah pulau besar yang terdapat di belahan barat wilayah Indonesia.
20. (B-S) Kota Jakarta merupakan ibu kota negara kita yang terletak di Sulawesi.
21. (B-S) Sungai kapuas dan sungai barito adalah sungai besar yang terdapat di kalimantan.

22. (B-S) Sungai Musi dan Sungai Batanghari merupakan sungai besar yang terdapat di pulau sumatera.
23. (B-S) Bunga Rafflesia terdapat di Bengkulu merupakan tumbuhan yang mengeluarkan bau busuk untuk mendapatkan makanannya.
24. (B-S) Bunga Jeumpa merupakan tumbuhan ciri khas daerah Papua.
25. (B-S) Kerang merupakan hewan yang melambangkan ciri khas daerah Kabupaten Asahan.
26. (B-S) Rudi sekarang tinggal di Sumatera pukul 08,00 WIB, dan Ali tinggal di Papua maka sekarang waktunya sudah pukul 10,00 WIT.
27. (B-S) Bila matahari telah terbit maka yang lebih dahulu melihat matahari adalah penduduk Papua, Sulawesi, dan Kalimantan.
28. (B-S) Suaka margasatwa adalah suatu kawasan hutan sebagai tempat perlindungan hewan-hewan langka.
29. (B-S) Kapal laut merupakan alat pengangkutan wilayah perairan yang mampu membawa banyak barang dan penumpang yang berlabuh dari satu pulau ke pulau lain atau dari satu daerah ke daerah lain.
30. (B-S) Pantai merupakan wilayah dataran rendah yang berbatasan dengan wilayah lautan.

Selamat Bekerja!



Lampiran

Deskripsi Data

Keias Strategi *make a match*

Statistics

Strategi Make a Match

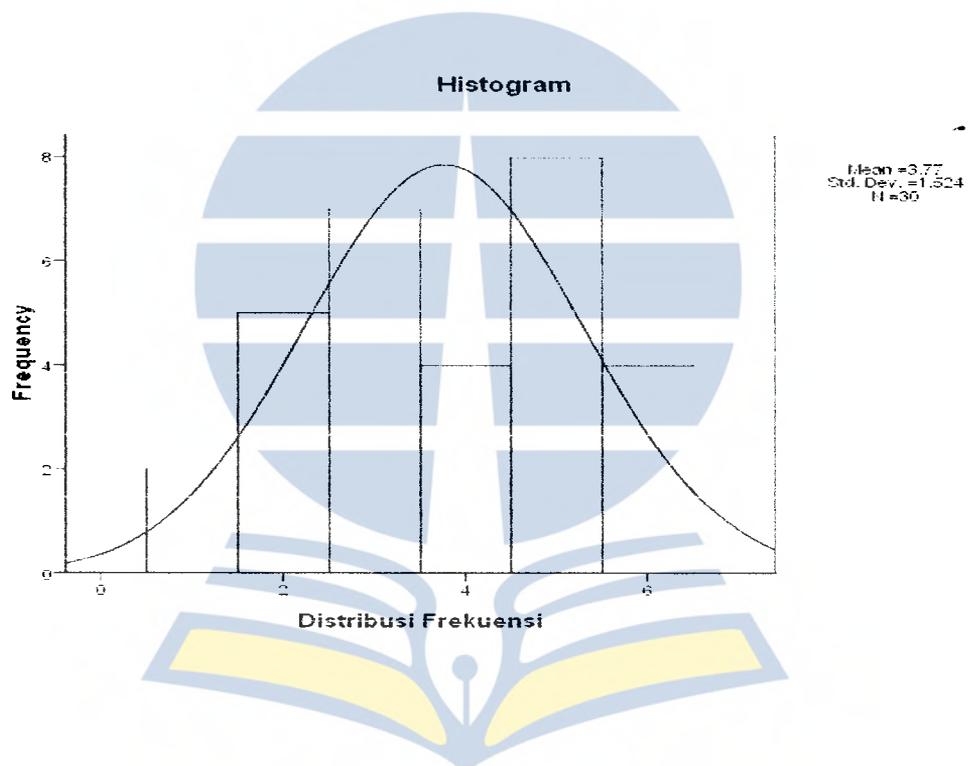
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		89.30
Std. Error of Mean		1.035
Median		90.00
Mode		93
Std. Deviation		5.670
Variance		32.148
Range		23
Minimum		77
Maximum		100
Sum		2679

Strategi Make a Match

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77	1	1.7	3.3	3.3
	80	1	1.7	3.3	6.7
	83	5	8.3	16.7	23.3
	87	7	11.7	23.3	46.7
	90	4	6.7	13.3	60.0
	93	8	13.3	26.7	86.7
	97	2	3.3	6.7	93.3
	100	2	3.3	6.7	100.0
	Total	30	50.0	100.0	
Missing	System	30	50.0		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77-80	2	3.3	6.7	6.7
	81-84	5	8.3	16.7	23.3
	85-88	7	11.7	23.3	46.7
	89-92	4	6.7	13.3	60.0
	93-96	8	13.3	26.7	86.7
	97-100	4	6.7	13.3	100.0
	Total	30	50.0	100.0	
Missing	System	30	50.0		
Total		60	100.0		



Kelas Strategi Ekspositori

Statistics

Strategi Ekspositori

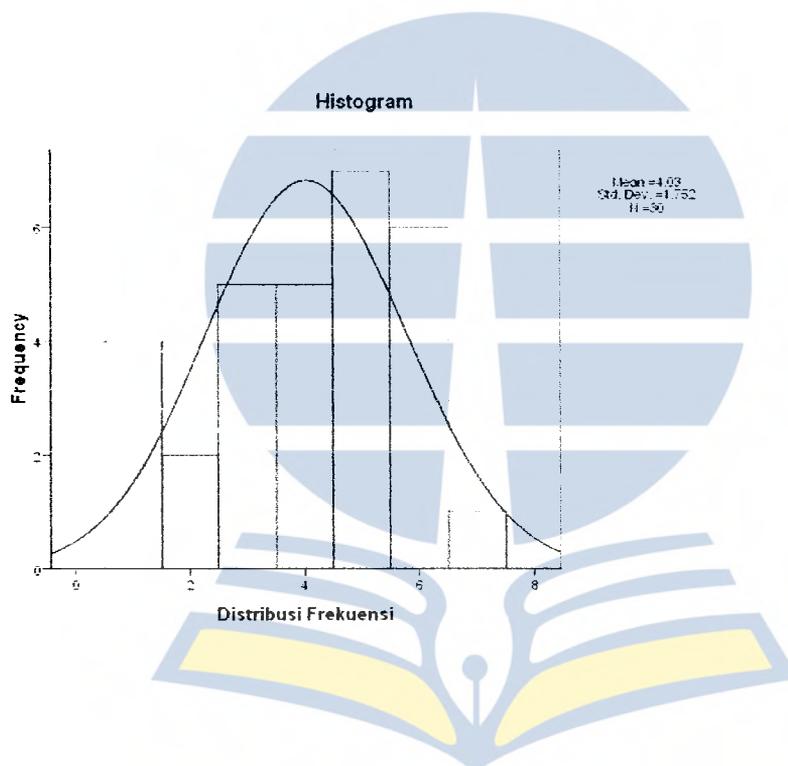
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		83.60
Std. Error of Mean		1.550
Median		83.00
Mode		93
Std. Deviation		8.492
Variance		72.110
Range		30
Minimum		67
Maximum		97
Sum		2568

Strategi Ekspositori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	1	1.7	3.3	3.3
	70	3	5.0	10.0	13.3
	73	2	3.3	6.7	20.0
	77	2	3.3	6.7	26.7
	80	3	5.0	10.0	36.7
	83	5	8.3	16.7	53.3
	87	3	5.0	10.0	63.3
	90	4	6.7	13.3	76.7
	93	6	10.0	20.0	96.7
	97	1	1.7	3.3	100.0
	Total		30	50.0	100.0
Missing	System	30	50.0		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67-71	4	6.7	13.3	13.3
	72-76	2	3.3	6.7	20.0
	77-81	5	8.3	16.7	36.7
	82-86	5	8.3	16.7	53.3
	87-91	7	11.7	23.3	76.7
	92-96	6	10.0	20.0	96.7
	97-101	1	1.7	3.3	100.0
	Total		30	50.0	100.0
Missing	System	30	50.0		
Total		60	100.0		



Motivasi belajar tinggi

Statistics

Motivasi Tinggi

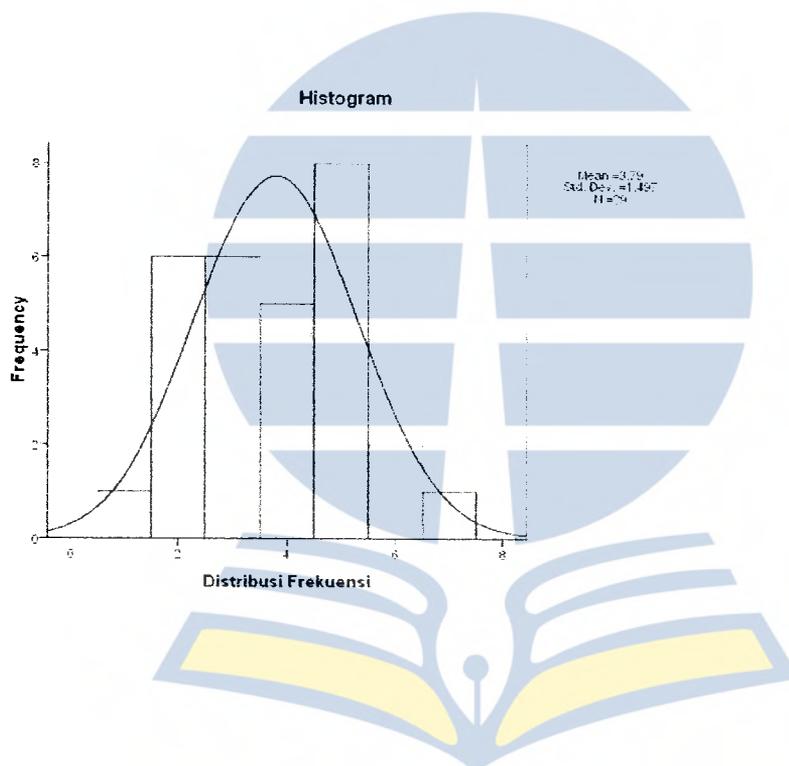
N	Valid	29
	Missing	31
Mean		89.24
Std. Error of Mean		.929
Median		90.00
Mode		93
Std. Deviation		5.005
Variance		25.047
Range		20
Minimum		80
Maximum		100
Sum		2588

Motivasi Tinggi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	1	1.7	3.4	3.4
	83	6	10.0	20.7	24.1
	87	6	10.0	20.7	44.8
	90	5	8.3	17.2	62.1
	93	8	13.3	27.6	89.7
	97	2	3.3	6.9	96.6
	100	1	1.7	3.4	100.0
	Total	29	48.3	100.0	
Missing	System	31	51.7		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80-82	1	1.7	3.4	3.4
	83-85	6	10.0	20.7	24.1
	86-88	6	10.0	20.7	44.8
	89-91	5	8.3	17.2	62.1
	92-94	8	13.3	27.6	89.7
	95-97	2	3.3	6.9	96.6
	98-100	1	1.7	3.4	100.0
	Total	29	48.3	100.0	
Missing	System	31	51.7		
Total		60	100.0		



Motivasi belajar rendah

Statistics

Motivasi Rendah

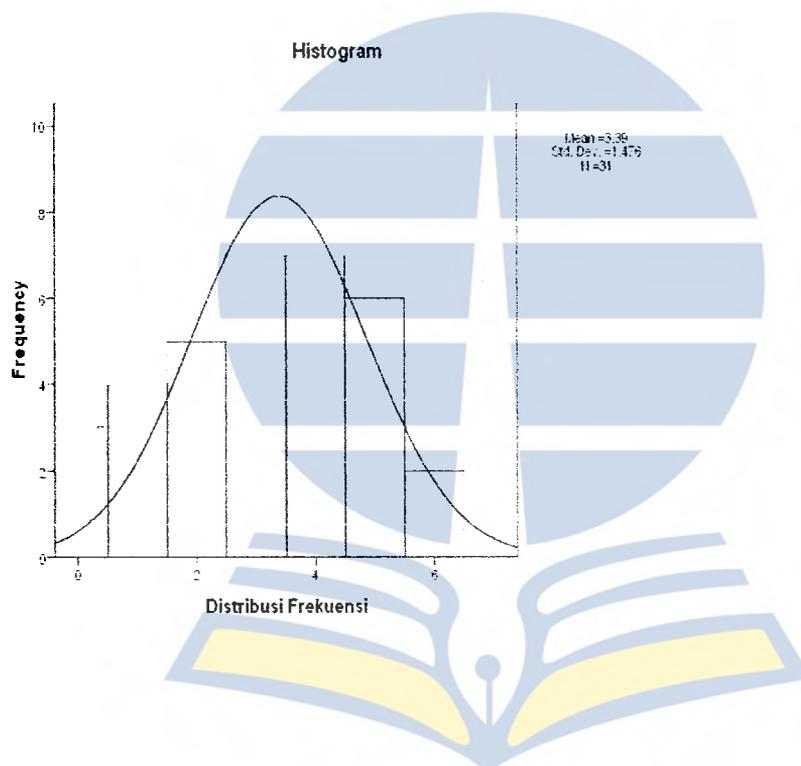
N	Valid	31
	Missing	29
Mean		83.84
Std. Error of Mean		1.597
Median		83.00
Mode		93
Std. Deviation		8.892
Variance		79.073
Range		33
Minimum		67
Maximum		100
Sum		2599

Motivasi Rendah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	1	1.7	3.2	3.2
	70	3	5.0	9.7	12.9
	73	2	3.3	6.5	19.4
	77	3	5.0	9.7	29.0
	80	3	5.0	9.7	38.7
	83	4	6.7	12.9	51.6
	87	4	6.7	12.9	64.5
	90	3	5.0	9.7	74.2
	93	6	10.0	19.4	93.5
	97	1	1.7	3.2	96.8
	100	1	1.7	3.2	100.0
	Total	31	51.7	100.0	
Missing	System	29	48.3		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67-72	4	6.7	12.9	12.9
	73-78	5	8.3	16.1	29.0
	79-84	7	11.7	22.6	51.6
	85-90	7	11.7	22.6	74.2
	91-96	6	10.0	19.4	93.5
	97-102	2	3.3	6.5	100.0
	Total		31	51.7	100.0
Missing	System	29	48.3		
Total		60	100.0		



Make a match -motivasi tinggi

Statistics

Make-Motivasi Tinggi

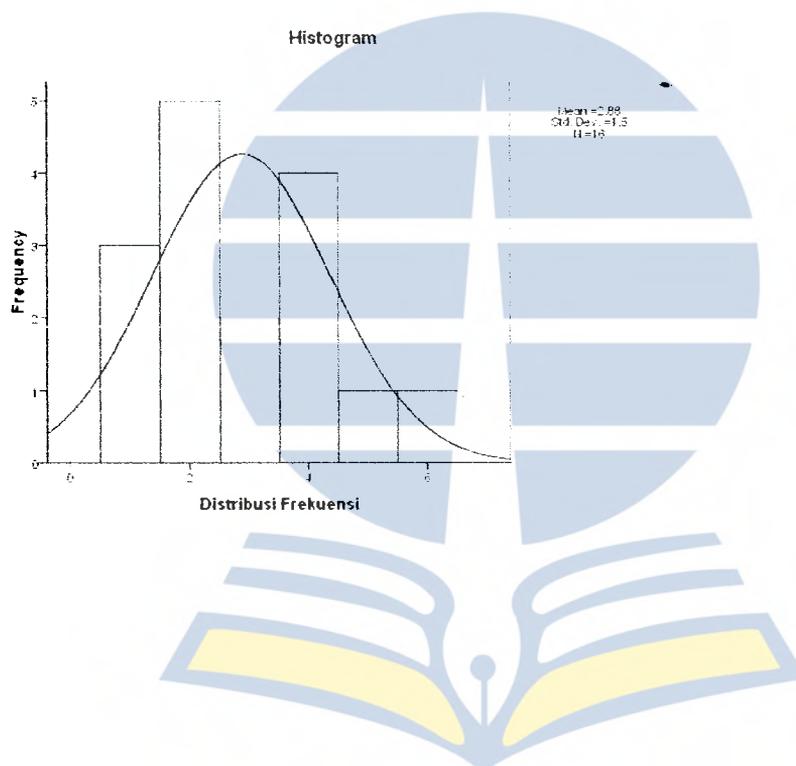
N	Valid	16
	Missing	44
Mean		89.56
Std. Error of Mean		1.248
Median		88.50
Mode		87
Std. Deviation		4.993
Variance		24.929
Range		17
Minimum		83
Maximum		100
Sum		1433

Make-Motivasi Tinggi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	83	3	5.0	18.8	18.8
	87	5	8.3	31.2	50.0
	90	2	3.3	12.5	62.5
	93	4	6.7	25.0	87.5
	97	1	1.7	6.2	93.8
	100	1	1.7	6.2	100.0
	Total	16	26.7	100.0	
Missing	System	44	73.3		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	83-85	3	5.0	18.8	18.8
	86-88	5	8.3	31.2	50.0
	89-91	2	3.3	12.5	62.5
	92-94	4	6.7	25.0	87.5
	95-97	1	1.7	6.2	93.8
	98-100	1	1.7	6.2	100.0
	Total		16	26.7	100.0
Missing	System	44	73.3		
Total		60	100.0		



Make a match-motivasi rendah

Statistics

Make-Motivasi Rendah

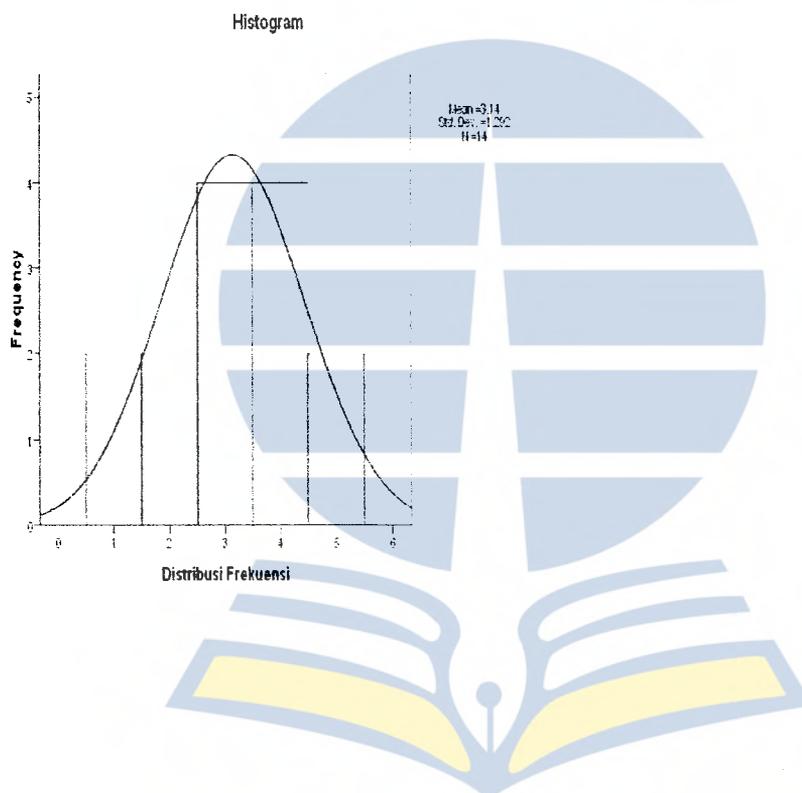
N	Valid	14
	Missing	46
Mean		89.00
Std. Error of Mean		1.748
Median		90.00
Mode		93
Std. Deviation		6.540
Variance		42.769
Range		23
Minimum		77
Maximum		100
Sum		1246

Make-Motivasi Rendah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77	1	1.7	7.1	7.1
	80	1	1.7	7.1	14.3
	83	2	3.3	14.3	28.6
	87	2	3.3	14.3	42.9
	90	2	3.3	14.3	57.1
	93	4	6.7	28.6	85.7
	97	1	1.7	7.1	92.9
	100	1	1.7	7.1	100.0
	Total	14	23.3	100.0	
Missing	System	46	76.7		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77-81	2	3.3	14.3	14.3
	82-86	2	3.3	14.3	28.6
	87-91	4	6.7	28.6	57.1
	92-96	4	6.7	28.6	85.7
	97-101	2	3.3	14.3	100.0
	Total	14	23.3	100.0	
Missing	System	46	76.7		
Total		60	100.0		



ekspositori-motivasi tinggi

Statistics

Eks-Motivasi Tinggi

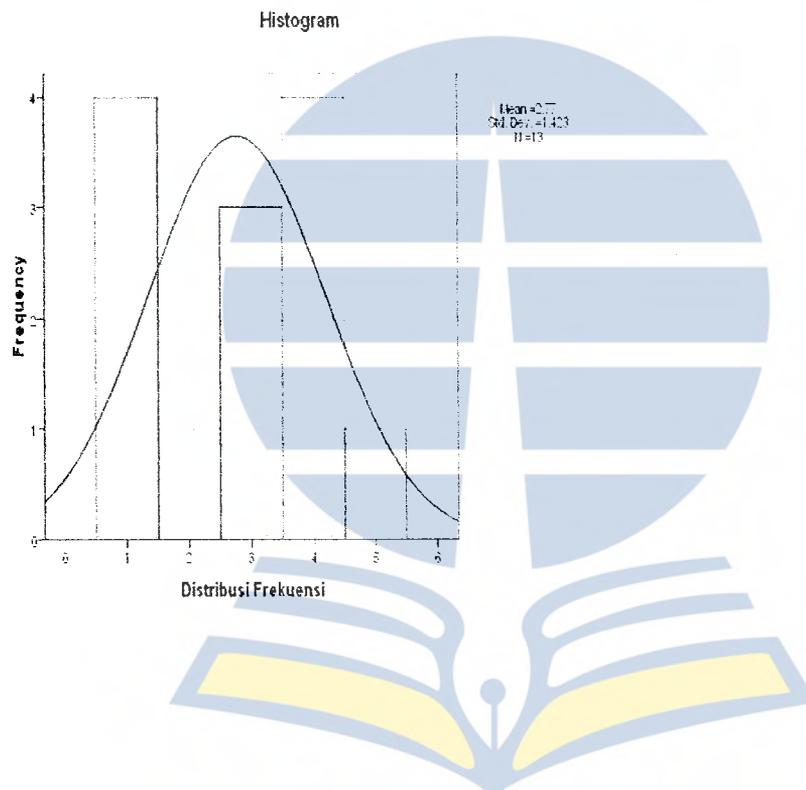
N	Valid	13
	Missing	47
Mean		88.85
Std. Error of Mean		1.440
Median		90.00
Mode		93
Std. Deviation		5.194
Variance		26.974
Range		17
Minimum		80
Maximum		97
Sum		1155

Eks-Motivasi Tinggi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	1	1.7	7.7	7.7
	83	3	5.0	23.1	30.8
	87	1	1.7	7.7	38.5
	90	3	5.0	23.1	61.5
	93	4	6.7	30.8	92.3
	97	1	1.7	7.7	100.0
	Total	13	21.7	100.0	
Missing	System	47	78.3		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80-83	4	6.7	30.8	30.8
	84-87	1	1.7	7.7	38.5
	88-91	3	5.0	23.1	61.5
	92-95	4	6.7	30.8	92.3
	96-99	1	1.7	7.7	100.0
	Total	13	21.7	100.0	
Missing	System	47	78.3		
Total		60	100.0		



Ekspositori-motivasi rendah

Statistics

Eks-Motivasi Rendah

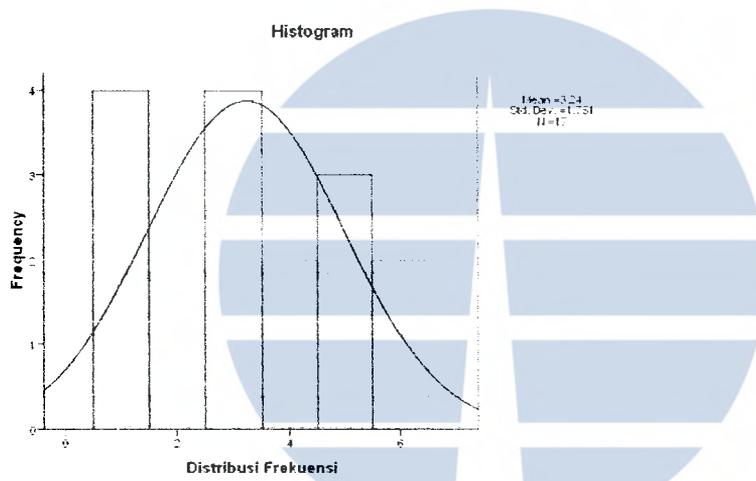
N	Valid	17
	Missing	43
Mean		79.59
Std. Error of Mean		2.044
Median		80.00
Mode		70
Std. Deviation		8.427
Variance		71.007
Range		26
Minimum		67
Maximum		93
Sum		1353

Eks-Motivasi Rendah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	1	1.7	5.9	5.9
	70	3	5.0	17.6	23.5
	73	2	3.3	11.8	35.3
	77	2	3.3	11.8	47.1
	80	2	3.3	11.8	58.8
	83	2	3.3	11.8	70.6
	87	2	3.3	11.8	82.4
	90	1	1.7	5.9	88.2
	93	2	3.3	11.8	100.0
	Total	17	28.3	100.0	
Missing	System	43	71.7		
Total		60	100.0		

Distribusi Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67-71	4	6.7	23.5	23.5
	72-76	2	3.3	11.8	35.3
	77-81	4	6.7	23.5	58.8
	82-86	2	3.3	11.8	70.6
	87-91	3	5.0	17.6	88.2
	92-96	2	3.3	11.8	100.0
	Total	17	28.3	100.0	
Missing	System	43	71.7		
Total		60	100.0		



Lampiran Analisis Data
Uji persyaratan analisis
Normalitas

No	Kelompok	p	Asymp. Sig (P)	Keterangan
1	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi <i>make a match</i>	0,05	0,120	Normal
2	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi Pembelajaran ekspositori	0,05	0,131	Normal
3	Hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar tinggi	0,05	0,81	Normal
4	Hasil belajar IPS siswa memiliki motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal
5	Hasil belajar IPS siswa menggunakan Strategi <i>maka a match</i> dengan motivasi belajar tinggi	0,05	0,101	Normal
6	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi pembelajaran <i>make a match</i> dengan motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal
7	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi ekspositori dengan motivasi belajar tinggi	0,05	0,145	Normal
8	Hasil belajar IPS siswa menggunakan strategi ekspositori dengan motivasi belajar rendah	0,05	0,200	Normal



Homogenitas

No	Kelompok	dk	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	dk ($\text{Log } S_i^2$)	dk. S_i^2
1.	Strategi <i>make a match</i> memiliki motivasi belajar tinggi	16	24,92	1,40	22,34	398,72
2.	strategi <i>make a match</i> memiliki motivasi belajar rendah	14	42,77	1,63	22,84	598,78
3.	Strategi ekspositori memiliki motivasi belajar tinggi	13	26,97	1,43	18,60	241,82
4.	Strategi ekspositori memiliki motivasi belajar rendah	17	71,01	1,85	31,47	1207,17
Jumlah		60			95,25	2446,17

S^2 gabungan	B	dk	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
40,77	1,61	3	3,15	7,31	Homogen

Lampiran
Uji Statistik

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Strategi	1	Make a Match	30
	2	Ekspositori	30
Motivasi Belajar	1	Motivasi Tinggi	29
	2	Motivasi Rendah	31

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil

Strategi	Motivasi Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Make a Match	Motivasi Tinggi	89.56	4.993	16
	Motivasi Rendah	89.00	6.540	14
	Total	89.30	5.670	30
Ekspositori	Motivasi Tinggi	88.85	5.194	13
	Motivasi Rendah	79.59	8.427	17
	Total	83.60	8.492	30
Total	Motivasi Tinggi	89.24	5.005	29
	Motivasi Rendah	83.84	8.892	31
	Total	86.45	7.714	60



Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1121.103 ^a	3	373.701	8.757	.000
Intercept	446488.409	1	446488.409	1.046E4	.000
Strategi	380.378	1	380.378	8.914	.004
Motivasi	357.618	1	357.618	8.380	.005
Strategi * Motivasi	280.375	1	280.375	6.570	.013
Error	2389.747	56	42.674		
Total	451927.000	60			
Corrected Total	3510.850	59			

a. R Squared = ,319 (Adjusted R Squared = ,283)

1. Grand Mean

Dependent Variable: Hasil

Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
86.749	.848	85.050	88.448

Estimates

Dependent Variable: Hasil

Strategi	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Make a Match	89.281	1.195	86.887	91.676
Ekspositori	84.217	1.203	81.806	86.628

Estimates

Dependent Variable: Hasil

Motivasi Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Motivasi Tinggi	89.204	1.220	86.761	91.647
Motivasi Rendah	84.294	1.179	81.933	86.656

4. Strategi * Motivasi Belajar

Dependent Variable: Hasil

Strategi	Motivasi Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Make a Match	Motivasi Tinggi	89.562	1.633	86.291	92.834
	Motivasi Rendah	89.000	1.746	85.503	92.497
Ekspositori	Motivasi Tinggi	88.846	1.812	85.217	92.476
	Motivasi Rendah	79.588	1.584	76.414	82.762



Lampiran

Perhitungan Uji Scheff

Untuk hipotesis kedua dan ketiga diperlukan uji lanjut untuk melihat pasangan mana yang berbeda dengan lainnya. Uji lanjut menggunakan uji Scheffe, karena banyak data untuk setiap sel tidak sama. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\bar{X}_{maks} - \bar{X}_{min}}{\sqrt{s_w^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

x_1 = rata-rata nilai sel 1

x_2 = rata-rata nilai sel 2

n_1 = banyak data sel 1

n_2 = banyak data sel 2

s_w^2 = varians galat

Dengan memperhatikan data, dan varians dalam sel $s_w^2 = 42,67$ maka dapat dihitung perumusan uji Scheffe :

- 1) Perbedaan kelompok sampel yang memiliki motivasi belajar tinggi dan memiliki motivasi belajar rendah diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a math*.

$$H_0 : \mu_{A_1B_1} = \mu_{A_1B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_1B_1} > \mu_{A_1B_2}$$

$$F = \frac{89,56 - 89,00}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{14} \right)}} = 0,234$$

- 2) Perbedaan kelompok sampel yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a match* dengan yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi pembelajaran ekspositori.

$$H_0 : \mu_{A_1B_1} = \mu_{A_2B_1}$$

$$H_a : \mu_{A_1B_1} > \mu_{A_2B_1}$$

$$F = \frac{89,56 - 88,85}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{13} \right)}} = 0,291$$

- 3) Perbedaan kelompok sampel yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan satrategi *make a match* dengan memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi ekspositori.

$$H_0 : \mu_{A_1B_1} = \mu_{A_2B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_1B_1} > \mu_{A_2B_2}$$

$$F = \frac{89,56 - 79,59}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{17} \right)}} = 4,381$$

- 4) Perbedaan kelompok sampel yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran ekspositori.

$$H_0 : \mu_{A_2B_1} = \mu_{A_2B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_2B_1} > \mu_{A_2B_2}$$

$$F = \frac{88,85 - 79,59}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{13} + \frac{1}{17} \right)}} = 3,847$$

- 5) Perbedaan kelompok sampel yang memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi pembelajaran *make a match* dengan perlakuan strategi pembelajaran ekspositori.

$$H_0 : \mu_{A_1B_2} = \mu_{A_2B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_1B_2} > \mu_{A_2B_2}$$

$$F = \frac{89,00 - 79,59}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{14} + \frac{1}{17} \right)}} = 3,991$$

- 6) Perbedaan kelompok sampel memiliki motivasi belajar tinggi dan diberi perlakuan strategi ekspositori dengan memiliki motivasi belajar rendah dan diberi perlakuan strategi *make a match*.

$$H_0 : \mu_{A_2B_1} = \mu_{A_1B_2}$$

$$H_a : \mu_{A_2B_1} > \mu_{A_1B_2} \quad 88,85/13 - 89,00/14$$

$$F = \frac{88,85 - 89,00}{\sqrt{42,67 \left(\frac{1}{13} + \frac{1}{14} \right)}} = 0,059$$

Tabel 15. Rangkuman Uji Lanjut dengan Uji Scheffe

No	Interaksi	F _{hitung}	F _{tabel} ($\alpha = 0,05$) dk (3,58)	Keterangan
1	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_1B_2}$	0,234	2,76	Tidak Signifikan
2	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_1}$	0,291	2,76	Tidak Signifikan
3	$\mu_{A_1B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	4,381	2,76	signifikan
4	$\mu_{A_2B_1}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	3,847	2,76	signifikan
5	$\mu_{A_1B_2}$ dengan $\mu_{A_2B_2}$	3,991	2,76	signifikan
6	$\mu_{A_2B_1}$ dengan $\mu_{A_1B_2}$	0,059	2,76	Tidak signifikan

DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SDN 112158 TANJUNG MEDAN

STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NO	NAMA SISWA	PERTAMA (16-11-2017)	KEDUA (23-11-2017)
1	Mutiara Nazwa Hasibuan	<i>Mutiara</i>	<i>Mutiara</i>
2	Nurasyah Pohan	NURAISAH	NURAISAH
3	Melani Cahaya Hati Ritonga	<i>Melani</i>	<i>Melani</i>
4	Rahma Widia Munthe	<i>Rahma</i>	<i>Rahma</i>
5	Asri Rahayu Rambe	ASRI RAHAYU	ASRI RAHAYU
6	Juliany Ritonga	<i>Juliany</i>	<i>Juliany</i>
7	Siti Rohani Munte	<i>Rohani</i>	<i>Rohani</i>
8	Lia Armaliani Munthe	<i>Lia</i>	<i>Lia</i>
9	Ali Rahman Rambe	ALI RAH MAN	ALI RAH MAN
10	Arif Rahman Rambe	ARIF RAHMAN	ARIF RAHMAN
11	Rian Hasanuddin Ritonga	<i>Rian</i>	<i>Rian Hasanuddin</i>
12	Alfiansyah Putra	ALPIANSAH	ALPIANSAH
13	Tri Agustina Harahap	<i>Tri</i>	<i>Tri</i>
14	Bona Saidi Rambe	BONA RAMBE	BONA RAMBE
15	Putri Haholongan Rambe	PUTRI HAHOLONGAN RY	PUTRI HAHOLONGAN RY
16	Robet Rikardo Rambe	<i>Robet</i>	<i>Robet</i>
17	Nayla Sabil Ariani	<i>Nayla</i>	<i>Nayla</i>
18	Agus Ramadani Munthe	AGUS RAMDANI	AGUS RAMDANI
19	Muhammad Arga	MUHAMMAD ARGA	MUHAMMAD ARGA
20	Ali Usman Munthe	USMAN MUNTHE	USMAN MUNTHE
21	Nursaida Ritonga	<i>Saida</i>	<i>Saida</i>
22	Ahmad Mubin Rambe	AHMAT MUBIN	AHMAT MUBIN

23	Akbar Muliamin Ritonga	Akbar	Akbar
24	Rizki Munthe	RIZKI MUNTHE	RIZKI MUNTHE
25	Rona Ritonga	Rona	Rona
26	Adris Ritonga	Adris	Adris
27	Asnal Ritonga	ASNAL RITONGA	ASNAL RITONGA
28	Dio Syahputra	DIO	DIO
29	Rengki Syahputra Munthe	Rengki munthe	Rengki munthe
30	Artini Harefa	Artini	Artini

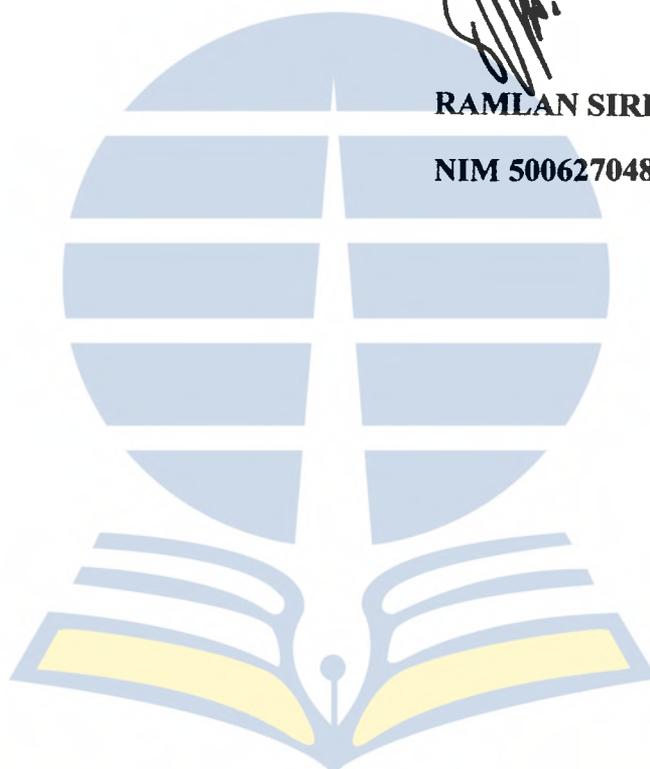
Tanjung Medan, 23-11-2017

Peneliti,



RAMLAN SIREGAR S.Pd

NIM 500627048



DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SDN 112158 TANJUNG MEDAN

STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NO	NAMA SISWA	KETIGA (30-11-2017)	KEEMPAT (07-12-2017)
1	Mutiara Nazwa Hasibuan	<i>Mutiara</i>	<i>Mutiara</i>
2	Nurasyah Pohan	NUR AISAH	NUR AISAH
3	Melani Cahaya Hati Ritonga	Melani	Melani
4	Rahma Widia Munthe	Rumi	Rumi
5	Asri Rahayu Rambe	ASRI RAHAYU	ASRI RAHAYU
6	Juliany Ritonga	Juliany	Juliany
7	Siti Rohani Munte	Rumi	Rumi
8	Lia Armaliani Munthe	Alma	Alma
9	Ali Rahman Rambe	ALI RAHMAN	ALI RAHMAN
10	Arif Rahman Rambe	ARIF RAHMAN	ARIF RAHMAN
11	Rian Hasanuddin Ritonga	Rian	Rian
12	Alfiansyah Putra	ALPIANSYAH	ALPIANSYAH
13	Tri Agustina Harahap	Tri	Tri
14	Bona Saidi Rambe	BONA RAMBE	BONA RAMBE
15	Putri Haholongan Rambe	PUTRI HAHOLONGAN	PUTRI HAHOLONGAN
16	Robert Ricardo Rambe	Rob	Rob
17	Nayla Sabri Ariani	Nayla	NAYLA
18	Agus Ramadani Munthe	Agus	Agus
19	Muhammad Arga	Muhammad ARGA	Muhammad ARGA
20	Ali Usman Munthe	USMAN MUNTHE	USMAN MUNTHE
21	Nursaida Ritonga	Saida	Saida
22	Ahmad Mubin Rambe	AHMAT MUBIN	AHMAT MUBIN

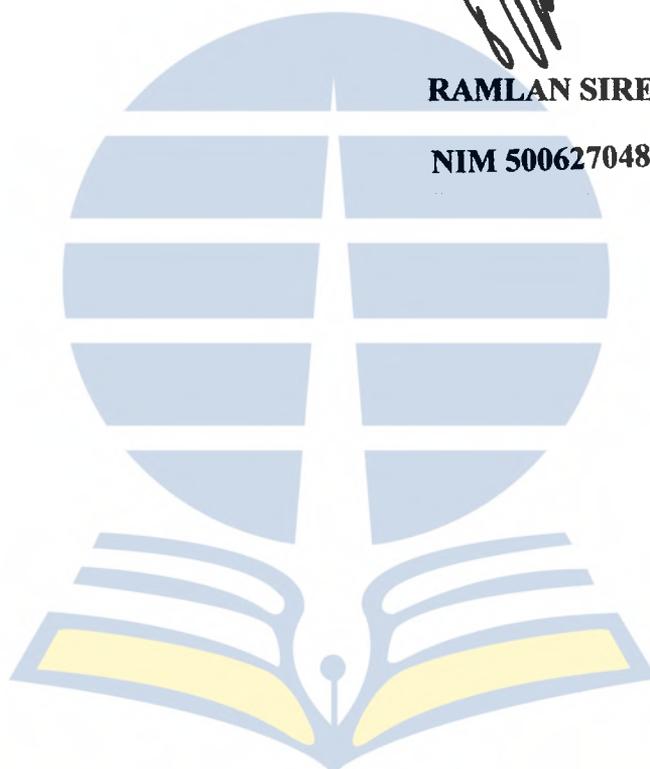
23	Akbar Muli Amin Ritonga	Akbar	Akbar
24	Rizki Munthe	Rizki munthe	RIZKI MUNTHE
25	Rona Ritonga	Rona	Rona
26	Adris Ritonga	Adris	Adris
27	Asnal Ritonga	ASNALRITONGA	ASNALRITONGA
28	Dio Syahputra	Dio	Dio
29	Rengki Syahputra Munthe	Rengki munthe	Rengki munthe
30	Artini Harefa	ARTINI HAREFA	ARTINI HAREFA

Tanjung Medan, 07-12-2017

Pencipta


RAMLAN SIREGAR S.Pd

NIM 500627048



SKOR MOTIVASI BELAJAR DI KECAMATAN BILAH BARAT
KELAS Va (STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH)

43922

NO	MOTIVASI TINGGI	MOTIVASI RENDAH
1	120	60
2	118	60
3	118	59
4	117	58
5	115	57
6	115	57
7	114	57
8	112	56
9	110	56
10	109	56
11	109	56
12	107	56
13	106	55
14	100	54
15	95	
16	90	

KELAS Vb (STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI)

NO	MOTIVASI TINGGI	MOTIVASI RENDAH
1	118	75
2	117	64
3	116	60
4	115	60
5	115	60
6	115	60
7	114	59
8	112	59
9	108	58
10	106	57
11	100	57
12	94	57
13	90	55
14		54
15		53
16		52
17		52

Lampiran

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Satuan Pendidikan : UPT Kec. Bilah Barat
Nama Sekolah : SDN 112158 Tj. Medan
Nama Siswa : MUTIARA NAZWA
Waktu :
Kelas/Semester : V/I
Tahun Pelajaran : 2017-2018

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulis nama di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan semua alternatif jawabannya.
3. Jawaban yang anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai anda.
4. Berikan satu jawaban untuk setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (X) pada pilihan yang tersedia sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.
5. Semua pertanyaan mohon dijawab tanpa ada yang terlewatkan.
6. Semua pertanyaan hanya ada satu jawaban.
7. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran kamu dan sesuai dengan yang kamu alami.

SELAMAT BEKERJA

15. Kegiatan menarik dalam belajar tidak dapat menjadi dorongan bagi saya untuk dapat menyukai suatu bidang studi tertentu.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
16. Lingkungan belajar yang nyaman dan aman dapat mendukung keinginan saya agar mau belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
17. Saya tidak ingin dihargai, dipuji dan diberi hadiah maka saya tidak ingin belajar sungguh-sungguh.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
18. Saya akan belajar jika adanya dorongan dari dalam diri saya untuk berbuat sesuatu.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
19. Dalam belajar guru adalah hal terpenting dalam menciptakan hasrat dan keinginan saya untuk belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
20. Keinginan saya untuk belajar terkadang hilang saat saya mengalami kegagalan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju

Lampiran

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Satuan Pendidikan : UPT Kec. Bilah Barat
Nama Sekolah : SDN 117831 Tj. Beringin
Nama Siswa : SAOT PARLUHUTAN
Waktu :
Kelas/Semester : V/I
Tahun Pelajaran : 2017-2018

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulis nama di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan semua alternatif jawabannya.
3. Jawaban yang anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai anda.
4. Berikan satu jawaban untuk setiap pertanyaan dengan memberikan tanda (X) pada pilihan yang tersedia sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.
5. Semua pertanyaan mohon dijawab tanpa ada yang terlewatkan.
6. Semua pertanyaan hanya ada satu jawaban.
7. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran kamu dan sesuai dengan yang kamu alami.

SELAMAT BEKERJA

Pertanyaan

1. Bagi saya belajar adalah satu-satunya jalan untuk memperoleh keberhasilan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
2. Belajar hanya mengukur proses waktu panjang dan hanya menggantungkan harapan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
3. Belajar adalah suatu kebutuhan terpenting dalam hidup.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
4. Saya akan senang jika guru dapat membuat kegiatan belajar sebagai permainan menantang yang mengasyikkan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
5. Membaca buku pelajaran adalah kerjaan yang membosankan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
6. Penghargaan dalam belajar adalah salah satu motifator terbesar bagi saya.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju
7. Saya bergairah belajar IPS bila ada kegiatan menarik.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak Setuju
 - d. Sangat Tidak Setuju

8. Fasilitas yang memadai merupakan kebutuhan untuk dapat belajar lebih baik.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
b. Setuju Sangat Tidak Setuju
9. Belajar di sekolah lebih memberikan rasa kondusif karena banyak perangkat sekolah yang menjamin keamanan belajar.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
b. Setuju Sangat Tidak Setuju
10. Sebuah hasrat ingin pujian adalah salah satu motivasi dalam belajar.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
 Setuju Sangat Tidak Setuju
11. Saya akan belajar jika diberi penghargaan oleh guru.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
 Setuju Sangat Tidak Setuju
12. Belajar adalah hal yang penting untuk menjadi bekal hidup di masa depan.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
 Setuju Sangat Tidak Setuju
13. Saya belajar demi mendapatkan kebutuhan termasuk uang jajan.
- Sangat Setuju Tidak Setuju
b. Setuju Sangat Tidak Setuju
14. Sarana dan prasarana adalah hal penting yang akan menunjang terjadinya suatu kegiatan menarik dalam belajar.
- a. Sangat Setuju Tidak Setuju
 Setuju Sangat Tidak Setuju

15. Kegiatan menarik dalam belajar tidak dapat menjadi dorongan bagi saya untuk dapat menyukai suatu bidang studi tertentu.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
 d. Sangat Tidak Setuju
16. Lingkungan belajar yang nyaman dan aman dapat mendukung keinginan saya agar mau belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
 d. Sangat Tidak Setuju
17. Saya tidak ingin dihargai, dipuji dan diberi hadiah maka saya tidak ingin belajar sungguh-sungguh.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
18. Saya akan belajar jika adanya dorongan dari dalam diri saya untuk berbuat sesuatu.
- a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
19. Dalam belajar guru adalah hal terpenting dalam menciptakan hasrat dan keinginan saya untuk belajar.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
 c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
20. Keinginan saya untuk belajar terkadang hilang saat saya mengalami kegagalan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju

21. Bagi saya, guru harus memberikan hadiah atau sekedar pujian agar saya dapat belajar lebih baik lagi.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
22. Saya belajar karena ada cita-cita dan harapan yang menjadi pendorong tersendiri bagi saya.
- a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
23. Belajar merupakan hal sampingan, bukan suatu kebutuhan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
24. Lingkungan belajar yang kondusif tidak berarti apa-apa buat saya jika guru tidak memberikan rasa nyaman bagi saya.
- a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
25. Saya sering merasa bosan dengan strategi belajar yang monoton.
- a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju
26. Belajar bukan satu-satunya cara untuk dapat mewujudkan cita-cita yang saya impikan.
- a. Sangat Setuju
b. Setuju
 c. Tidak Setuju
d. Sangat Tidak Setuju

27. Tidak berhasil dalam belajar tidak masalah yang penting nikmati rasa muda.

Sangat Setuju

Tidak Setuju

b. Setuju

d. Sangat Tidak Setuju

28. Saya akan merasa kesal jika guru tidak memberikan apapun ketika saya berhasil belajar dengan baik.

a. Sangat Setuju

c. Tidak Setuju

Setuju

Sangat Tidak Setuju

29. Saya tidak merasa jengkel jika teman saya yang selalu mendapat pujian dari guru.

a. Sangat Setuju

c. Tidak Setuju

b. Setuju

Sangat Tidak Setuju

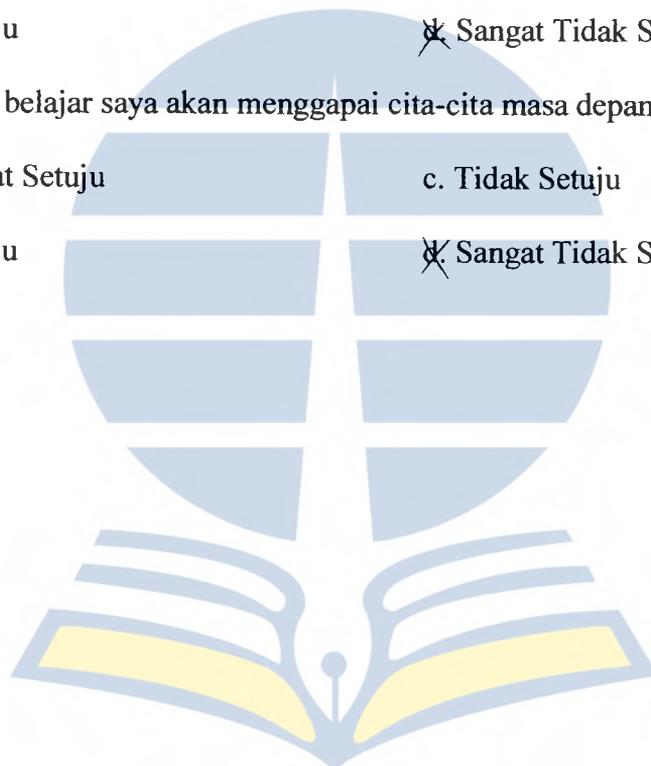
30. Dengan belajar saya akan menggapai cita-cita masa depan.

a. Sangat Setuju

c. Tidak Setuju

b. Setuju

Sangat Tidak Setuju



LEMBAR KEGIATAN SISWA POSTTEST

Nama : MUHARA NAZWA HASIBUAN
 Kelas : KELIMA S.
 Hari/Tgl : Kamis 07 - 12 - 2017
 Sekolah : Tanjung Medan no n 112158.

Berilah tanda silang pada pernyataan benar – salah soal-soal berikut ini yang kamu anggap benar!

1. ✓ ~~(B-S)~~ Kenampakan alam dapat dibagi atas 2 bagian yaitu kenampakan alam wilayah daratan dan perairan.
 2. ✓ ~~(B-S)~~ Yang termasuk contoh kenampakan alam wilayah daratan adalah sungai dan danau.
 3. ✓ ~~(B-S)~~ Sungai dan teluk termasuk kenampakan alam wilayah perairan!
 4. ✓ ~~(B-S)~~ Manfaat daerah perairan bagi manusia adalah sebagai kebutuhan hidup sehari-hari, menangkap ikan tempat mengairi sawah.
 5. ✓ ~~(B-S)~~ Danau dapat digunakan sebagai pembangkit listrik dan mengairi sawah.
- 
6. ✓ ~~(B-S)~~ makna symbol tersebut menandakan banyak nelayan.
 7. ✓ ~~(B-S)~~ Kreta api adalah suatu alat angkutan darat yang mampu membawa penumpang.
 8. ✓ ~~(B-S)~~ Jalan toll adalah sarana transportasi darat yang dibangun di pedesaan.
 9. ✓ ~~(B-S)~~ Pulau Sumatera, P. Jawa, P. Kalimantan merupakan sebagian pulau-pulau besar yang terdapat di Indonesia.
 10. ✓ ~~(B-S)~~ Pulau Maluku dan Pulau Papua merupakan pulau di wilayah Indonesia yang berada di bagian barat Indonesia.
 11. ✓ ~~(B-S)~~ Pulau komodo merupakan tempat penampungan harimau yang merupakan hewan langka di Indonesia.
 12. ✓ ~~(B-S)~~ Orang hutan merupakan hewan yang tidak perlu dilindungi keberadaannya.
 13. ✓ ~~(B-S)~~ Gajah merupakan hewan langka yang dilindungi, tempat pelatihan dan perlindungan gajah berada di Lampung.
 14. ✓ ~~(B-S)~~  Symbol ini melambangkan kenampakan alam wilayah rawa-rawa.
 15. ✓ ~~(B-S)~~ Pabrik merupakan kenampakan alam buatan yang banyak menghasilkan asap yang dapat mencemari udara.
 16. ✓ ~~(B-S)~~ Burung cenderawasih melambangkan ciri daerah Irian Jaya (Papua).
 17. ✓ ~~(B-S)~~ Kantong semar adalah tumbuhan hidup di daratan.
 18. ✓ ~~(B-S)~~ Apabila gunung berapi meletus dapat mengeluarkan debu, lahar, magma dan pasir serta bebatuan.
 19. ✓ ~~(B-S)~~ Pulau Sumatera adalah pulau besar yang terdapat di belahan barat wilayah Indonesia.
 20. ✓ ~~(B-S)~~ Kota Jakarta merupakan ibu kota negara kita yang terletak di Sulawesi.
 21. ✓ ~~(B-S)~~ Sungai kapuas dan sungai barito adalah sungai besar yang terdapat di kalimantan.

22. ~~(B-S)~~ Sungai Musi dan Sungai Batanghari merupakan sungai besar yang terdapat di pulau sumatera.
23. ~~(B-S)~~ Bunga Raflesia terdapat di bengkulu merupakan tumbuhan yang mengeluarkan bau busuk untuk mendapatkan makanannya.
24. ~~(B-S)~~ Bunga Jeumpa merupakan tumbuhan ciri khas daerah papua. ✗
25. ~~(B-S)~~ Kerang merupakan hewan yang melambangkan ciri khas daerah Kabupaten Asahan.
26. ~~(B-S)~~ Rudi sekarang tinggal di sumatera pukul 08,00 wib, dan Ali tinggal di papua maka sekarang waktunya sudah pukul 10,00 wit. ✗
27. ~~(B-S)~~ Bila matahari telah terbit maka yang lebih dahulu melihat matahari adalah penduduk papua, sulawesi, dan kalimantan.
28. ~~(B-S)~~ Suaka marga satwa adalah suatu kawasan hutan sebagai tempat perlindungan hewan-hewan langka.
29. ~~(B-S)~~ Kapal laut merupakan alat pengangkutan wilayah perairan yang mampu membawa banyak barang dan penumpang yang berlabuh dari satu pulau ke pulau lain atau dari satu daerah ke daerah lain.
30. ~~(B-S)~~ Pantai merupakan wilayah dataran rendah yang berbatasan dengan wilayah lautan.

Selamat Bekerja!



LEMBAR KEGIATAN SISWA POSTTEST

Nama : RENGKI SYAH PUTRA MUNTJE
 Kelas : 5 B = 24
 Hari/Tgl : KAMIS. 07-12-2017 J = 6
 Sekolah : SD ti medan

Berilah tanda silang pada pernyataan benar – salah soal-soal berikut ini yang kamu anggap benar!

1. (K-S) Kenampakan alam dapat dibagi atas 2 bagian yaitu kenampakan alam wilayah daratan dan perairan.
2. (K-S) Yang termasuk contoh kenampakan alam wilayah daratan adalah sungai dan danau. ✗
3. (K-S) Sungai dan teluk termasuk kenampakan alam wilayah perairan!
4. (K-S) Manfaat daerah perairan bagi manusia adalah sebagai kebutuhan hidup sehari-hari, menangkap ikan tempat mengairi sawah.
5. (K-S) Danau dapat digunakan sebagai pembangkit listrik dan mengairi sawah.
6. (B-S)  makna symbol tersebut menandakan banyak nelayan. ✗
7. (K-S) Kreta api adalah suatu alat angkutan darat yang mampu membawa penumpang.
8. (B-S) Jalan toll adalah sarana transportasi darat yang dibangun di pedesaan. ✗
9. (K-S) Pulau Sumatera, P.Jawa, P. Kalimantan merupakan sebagian pulau-pulau besar yang terdapat di Indonesia.
10. (B-S) Pulau Maluku dan Pulau Papua merupakan pulau di wilayah Indonesia yang berada di bagian barat Indonesia.
11. (B-S) Pulau komodo merupakan tempat penampungan harimau yang merupakan hewan langka di Indonesia.
12. (B-S) Orang hutan merupakan hewan yang tidak perlu dilindungi keberadaannya.
13. (K-S) Gajah merupakan hewan langka yang dilindungi, tempat pelatihan dan perlindungan gajah berada di Lampung.
14. (B-S)  Symbol ini melambangkan kenampakan alam wilayah rawa-rawa.
15. (K-S) Pabrik merupakan kenampakan alam buatan yang banyak menghasilkan asap yang dapat mencemari udara.
16. (K-S) Burung cenderwasih melambangkan ciri daerah Irian Jaya (Papua).
17. (K-S) Kantong semar adalah tumbuhan hidup di daratan.
18. (K-S) Apabila gunung berapi meletus dapat mengeluarkan debu, lahar, magma dan pasir serta bebatuan.
19. (K-S) Pulau Sumatera adalah pulau besar yang terdapat di belahan barat wilayah Indonesia.
20. (B-S) Kota Jakarta merupakan ibu kota negara kita yang terletak di Sulawesi.
21. (B-S) Sungai kapuas dan sungai barito adalah sungai besar yang terdapat di kalimantan. ✗

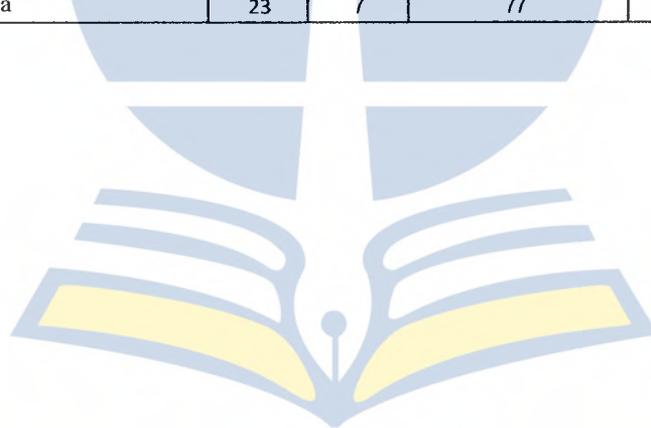
22. ~~(B-S)~~ Sungai Musi dan Sungai Batanghari merupakan sungai besar yang terdapat di pulau sumatera.
23. ~~(B-S)~~ Bunga Rafflesia terdapat di bengkulu merupakan tumbuhan yang mengeluarkan bau busuk untuk mendapatkan makanannya.
24. ~~(B-S)~~ Bunga Jeumpa merupakan tumbuhan ciri khas daerah papua.
25. ~~(B-S)~~ Kerang merupakan hewan yang melambangkan ciri khas daerah Kabupaten Asahan.
26. ~~(B-S)~~ Rudi sekarang tinggal di sumatera pukul 08,00 wib, dan Ali tinggal di papua maka sekarang waktunya sudah pukul 10,00 wit.
27. ~~(B-S)~~ Bila matahari telah terbit maka yang lebih dahulu melihat matahari adalah penduduk papua, sulawesi, dan kalimantan.
28. ~~(B-S)~~ Suaka marga satwa adalah suatu kawasan hutan sebagai tempat perlindungan hewan-hewan langka.
29. ~~(B-S)~~ Kapal laut merupakan alat pengangkutan wilayah perairan yang mampu membawa banyak barang dan penumpang yang berlabuh dari satu pulau ke pulau lain atau dari satu daerah ke daerah lain.
30. ~~(B-S)~~ Pantai merupakan wilayah dataran rendah yang berbatasan dengan wilayah lautan.

Selamat Bekerja!



NILAI HASIL TES IPS KELAS PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

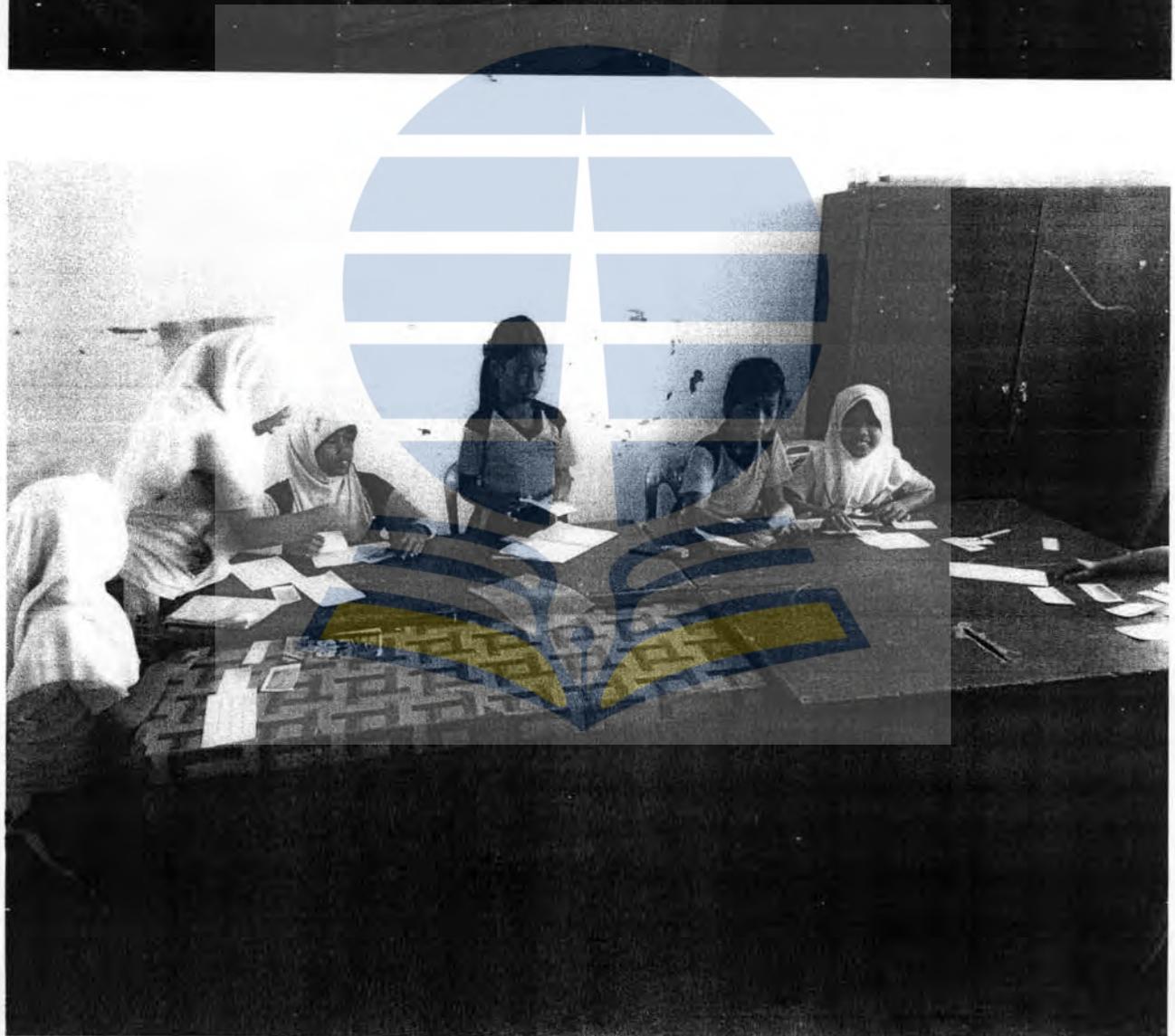
NO	NAMA SISWA	JUMLAH JAWABAN		NILAI (Jwb benar/30x100)	Motivasi Belajar
		Benar	Salah		
1	Mutiara Nazwa Hasibuan	30	0	100	Tinggi
2	Nurasyah Pohan	29	1	97	Tinggi
3	Melani Cahaya Hati Ritonga	28	2	93	Tinggi
4	Rahma Widia Munthe	28	2	93	Tinggi
5	Asri Rahayu Rambe	28	2	93	Tinggi
6	Juliany Ritonga	28	2	93	Tinggi
7	Siti Rohani Munte	27	3	90	Tinggi
8	Lia Amaliani Munthe	27	3	90	Tinggi
9	Ali Rahman Rambe	26	4	87	Tinggi
10	Arif Rahman Rambe	26	4	87	Tinggi
11	Rian Hasanuddin Ritonga	26	4	87	Tinggi
12	Alfiansyah Putra	26	4	87	Tinggi
13	Tri Agustina Harahap	26	4	87	Tinggi
14	Bona Saidi Rambe	25	5	83	Tinggi
15	Putri Haholongan Rambe	25	5	83	Tinggi
16	Robet Rikardo Rambe	25	5	83	Tinggi
17	Nayla Sabil Ariani	30	0	100	Rendah
18	Agus Ramadani Munthe	29	1	97	Rendah
19	Muhammad Arga	28	2	93	Rendah
20	Ali Usman Munthe	28	2	93	Rendah
21	Nursaida Ritonga	28	2	93	Rendah
22	Ahmad Mubin Rambe	28	2	93	Rendah
23	Akbar Muliamin Ritonga	27	3	90	Rendah
24	Rizki Munthe	27	3	90	Rendah
25	Rona Ritonga	26	4	87	Rendah
26	Adris Ritonga	26	4	87	Rendah
27	Asnal Ritonga	25	5	83	Rendah
28	Dio Syahputra	25	5	83	Rendah
29	Rengki Syahputra Munthe	24	6	80	Rendah
30	Artini Harefa	23	7	77	Rendah



NILAI HASIL TES IPS KELAS PEMBELAJARAN EKSPOSITORI

NO	NAMA SISWA	JUMLAH JAWABAN		NILAI (Jwb benar/30x100)	Motivasi Belajar
		Benar	Salah		
1	CINDY AMELIA POHAN	29	1	97	Tinggi
2	IKBAL POHAN	28	2	93	Tinggi
3	MEIZI DINDA NOVELLY RAMBE	28	2	93	Tinggi
4	META ULAN SARI RITONGA	28	2	93	Tinggi
5	RAIHAN ARMANSYAH MUNTE	28	2	93	Tinggi
6	RAJA HALOMOAN RITONGA	27	3	90	Tinggi
7	RIKI PRAMUDIA HASIBUAN	27	3	90	Tinggi
8	RIZIKI RITONGA	27	3	90	Tinggi
9	RIZKI ANANDA TAMPUBOLON	26	4	87	Tinggi
10	SASA BELA TAMBUNAN	25	5	83	Tinggi
11	WINDI ANANDA RITONGA	25	5	83	Tinggi
12	SARI MANDANI MUNTHE	25	5	83	Tinggi
13	FAUZI	24	6	80	Tinggi
14	MUHAMMAD IDRIS RITONGA	28	2	93	Rendah
15	MUHAMMAD ILHAM RITONGA	28	2	93	Rendah
16	NIDA FITRIANA MUNTE	27	3	90	Rendah
17	PAISAL AZHAR BATU BARA	26	4	87	Rendah
18	PUTRI ALYU RITONGA	26	4	87	Rendah
19	PUTRI FATIMAH RITONGA	25	5	83	Rendah
20	RAHMAT	25	5	83	Rendah
21	REZA AIDIL IRWANDI DALIMUNTHE	24	6	80	Rendah
22	RIFKAN PANGGANA RITONGA	24	6	80	Rendah
23	RIJANI ALWA RITONGA	23	7	77	Rendah
24	RISKI RAMBE	23	7	77	Rendah
25	RIZKA RAMADANI RITONGA	22	8	73	Rendah
26	RIZKY ALMUZI RITONGA	22	8	73	Rendah
27	ROPIKI RAMBE	21	9	70	Rendah
28	SALSA BILA	21	9	70	Rendah
29	SALSA DELA DESMA RITONGA	21	9	70	Rendah
30	SAUT PARLUHUTAN MUNTHE	20	10	67	Rendah

PHOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MAKE A MATCH





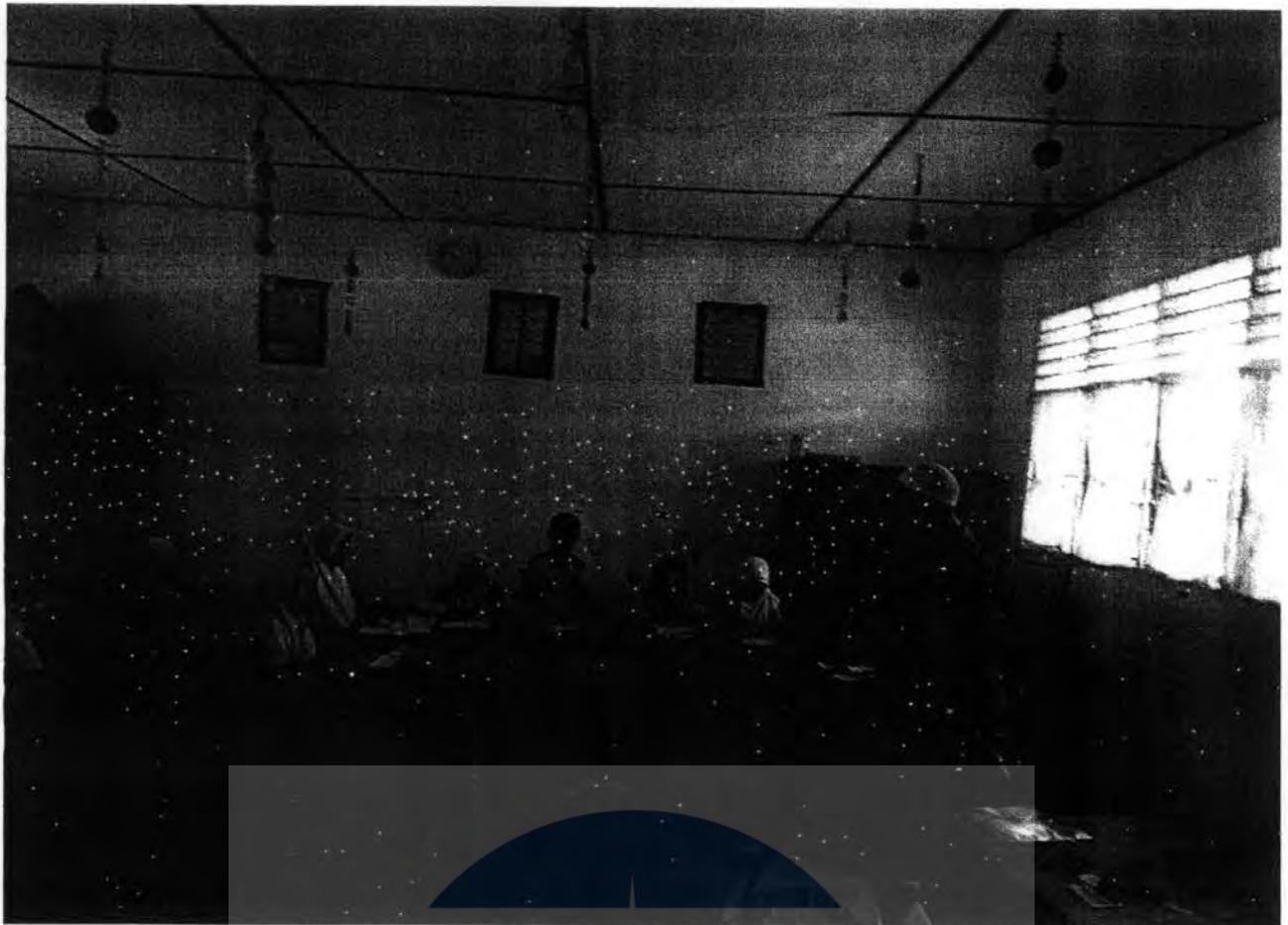








PHOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MODEL EKSPOSITORI



