

## **Hasil belajar IPS Terpadu, (TGT) dan *Make A Match* memperhatikan motivasi belajar**

Aulia Bagas Pratikna, Nurdin dan Tedi Rusman  
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung  
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

*The purpose of this study is to find the difference of the results class integrated and interaction between learning model and the motivation to study to study results on the subjects of social class integrated. Methods used in this study is all experimental approach. The results of the analysis the data indicate there is a difference in of study result of the development of the integrated ips students who have the motivation to study high, is now being constructed and low on the kids who use the model (tgt) with make a match and there is interaction between learning model and the motivation to study for the study on the subjects.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen semu. Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model (TGT) dengan *Make A Match* dan ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci:** hasil belajar, (TGT), Motivasi belajar, *Make A Match*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan senantiasa menjadi perbincangan di dunia dalam dimensi waktu dan tempat. Terlebih lagi pada era globalisasi ini, pendidikan sangat penting untuk menjalani kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak memiliki kualitas untuk maju dan berkembang sesuai dengan cita-cita menuju sejahtera. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan salah satunya dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan yang baik dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu membangun bangsa ke arah yang lebih baik.

Saat ini pendidikan dihadapkan pada beberapa persoalan. Beberapa persoalan tersebut antara lain berkaitan dengan rendahnya ketersediaan sarana pembelajaran, motivasi, mutu proses dan hasil pembelajaran. Persoalan tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas dan dedikasi guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu. Sebagai pengelola kegiatan pembelajaran harus mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi kepada siswa sehingga

mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar IPS Terpadu.

Hasil belajar merupakan hal sangat penting sebagai indikator keberhasilan belajar. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa merupakan pedoman evaluasi bagi keberhasilan belajar siswa. Seorang guru dapat dikatakan berhasil apabila lebih dari separuh jumlah siswa (60% - 75%) telah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Sedangkan bagi siswa, hasil belajar merupakan sarana informasi yang berguna untuk mengukur tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya, apakah mengalami perubahan yang bersifat positif maupun perubahan yang bersifat negatif.

Djamarah (2010 : 97) yang mengatakan tingkat keberhasilan siswa sebagai berikut:

1. Istimewa/Maksimal : Seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/Optimal: Sebagian besar (76% sampai dengan 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/Minimal : Bahan pelajaran dikuasai siswa hanya 60%

sampia dengan 75% saja.

4. Kurang : Bahan pelajaran dikuasai siswa kurang dari 60%.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya memosisikan siswa sebagai subjek yang aktif dalam mencapai informasi, sedangkan guru sebagai fasilitator yang mengorganisir belajar ke dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa. Jadi informasi yang didapat siswa dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya bahwa proses belajar mengajar masih menempatkan guru sebagai sumber informasi dan siswa sebagai pendengaran dan pencatatan. Hal ini mengakibatkan materi yang diberikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka diperoleh nilai rata-rata mata pelajaran IPS

Terpadu yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Ujian Semester Genap Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun 2017/2018**

No	Kelas	Nilai < 78	Nilai ≥ 78	Jumlah Siswa
1	VIII A	20	8	28
2	VIII B	18	12	30
3	VIII C	23	7	30
4	VIII D	20	10	30
Siswa		81	37	118
Persentasi (%)		68,38%	31,62%	100%

*Sumber : Arsip Nilai Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018*

Berdasarkan Tabel 1 kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS Terpadu yang ditetapkan di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya adalah 78. Data yang ada pada tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dalam hasil Ujian Semester Genap masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu < 78. Hal ini dapat terlihat dari persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 31,62% (37 siswa) sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 68,38% (81 siswa), menunjukkan

bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut Djamarah (2010 : 97) apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% maka keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Artinya masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu menguasai mata pelajaran IPS Terpadu sehingga rata-rata hasil belajar yang diperoleh tidak dapat mencapai KKM.

Belum optimalnya hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya disebabkan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), guru bersikap aktif sedangkan siswanya pasif sehingga proses pembelajaran kurang melibatkan para siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran demikian membuat sebagian besar siswa kurang termotivasi. Kondisi ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang bertanya sangat sedikit, kurang adanya keberanian untuk berpendapat yang berbeda dengan pendapat guru, siswa cenderung bersikap pasif, dan merasa cukup menerima materi yang telah dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat motivasi belajar dan pencapaian peningkatan pemahaman siswa yang rendah. Berdasarkan observasi dapat

diketahui bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu masih sangat rendah, yaitu hanya 31,62% dari jumlah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Seputih Surabaya yang memiliki motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Keberhasilan siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan salah satunya adalah motivasi belajar. Sehingga siswa dapat belajar dengan semangat untuk menggapai cita-cita masing-masing siswa. Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Endang Sri Astuti, 2010 : 67).

Suprijono (2011 : 163) memaparkan indikator motivasi belajar yang dinyatakan oleh Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan

peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, maka perlu perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut adalah dengan mengubah metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai pemantau dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran yang di dalamnya siswa dikondisikan untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain. Hal ini senada dengan pendapat Bern dan Erickson (2001:5) “*Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan

model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang lebih efektif digunakan sebagai strategi dalam proses pembelajaran IPS Terpadu serta meningkatkan hasil belajar siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan uraian tersebut maka akan dikaji lebih lanjut tentang, “Perbandingan hasil belajar IPS terpadu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* dengan memperhatikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun 2018/2019”.

Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan *Make A Match* dalam hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibandingkan dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.
4. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibandingkan dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
5. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu.
6. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

## **METODE**

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi eksperimental desain*) dengan pola *treatment by level design* penelitian

kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, namun pada variabel moderator (motivasi belajar) digunakan pola *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003 : 16).

*Cluster random sampling* yaitu pengambilan sample yang dilakukan secara acak berdasarkan kelompok. Pada penelitian ini kelas VIII B melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai kelas kontrol disebut variabel bebas (X1) sedangkan kelas VIII C melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai kelas eksperimen disebut variabel eksperimental (X2). Variabel ketiga dalam penelitian ini disebut variabel terikat yaitu hasil belajar dan ditambah variabel moderator yaitu motivasi belajar.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013 : 117). Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 118 siswa terdiri dari 4 kelas.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, teknik tes dan angket.

Uji Persyaratan Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan non tes (angket). Instrumen berupa non tes (angket) diberikan sebelum penelitian dilakukan, hal ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Instrumen berupa tes dilakukan setelah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Sebelum tes akhir diberikan kepada siswa yang merupakan sampel penelitian, maka terlebih dahulu akan diadakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

Uji Persyaratan Analisis Data menggunakan Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Kolmogorof Smirnov*. Dalam Uji *Kolmogorof Smirnov* diasumsikan bahwa distribusi variabel yang sedang di uji mempunyai sebaran kontinyu. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih kecil dari 0,025 maka Tolak  $H_0$ , demikian juga sebaliknya.

(Sugiyono, 2009 : 156 - 159). Untuk menguji homogenitas data digunakan *Uji Levene Statistic*. Dimana dinyatakan data homogen apabila nilai signifikansi  $>$  nilai alpha yang digunakan yaitu 5%.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus analisis varian dua jalan dan menggunakan rumus t-test dua sampel independen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ada perbedaan signifikan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajarannya menggunakan model pembelajarannya kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajarannya kooperatif tipe *Make A Match* SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan Fhitung sebesar 33,202 dan Ftabel dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut 54 diperoleh 4,03 berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $33,202 > 4,03$  serta tingkat Signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muji Aprilia Fitriani (2013) (skripsi) yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Tipe *Problem Based*

*Instruction Dan Make A Match* (Studi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat T.P 2012/2013”. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dan model pembelajaran *Make A Match* dengan Sig.  $0,016 < 0,05$ .

Penelitian tersebut mempertegas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan Sig (2-tailed).  $\alpha 0,025$  dan  $dk = 13 + 10 - 1 = 22$ , maka diperoleh 2,074 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,415 > 2,074$  dan nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,025$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maryati 2013 (jurnal) yang judul “Peningkatan motivasi, aktivitas, dan

prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Tengah”. Pelaksanaan pembelajaran Model

TGT dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Siswa kelas X.1 yang memiliki motivasi tinggi pada siklus I yaitu 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 orang (86,21%). Sedangkan di kelas X.2, pada siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 24 siswa (85,19%). Aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya, siswa kelas X.1 yang memiliki aktivitas tinggi pada siklus I adalah 1 siswa (4,35%), siklus II 14 siswa (51,85%), dan siklus III 25 siswa (86,21%). Pada kelas X.2, siklus I 2 siswa (9,09%), siklus II 16 siswa (61,54%), dan siklus III 23 siswa (85,19%).

Penelitian tersebut mempertegas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.

3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang



pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 2,687 dengan tingkat Sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,013. Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig (2-tailed).  $\alpha$  0.025 dan  $dk = 15 + 9 - 1 = 23$ , maka diperoleh 2,064 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,687 > 2,064$  dan nilai sig (2-tailed).  $0,013 < 0,025$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Winda Purnamasari (2014) yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Snowball Throwing* ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas XI IPS pada Materi Pembelajaran Sistem Hormon Manusia di SMA Negeri 1 Kasihan” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make A Match* dengan *Snowball Throwing*. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis gain skor dengan uji-t berpasangan, untuk motivasi belajar diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$

(3,830 > 2,064) sedangkan untuk hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,274 > 2,064$ ). Motivasi dan hasil belajar ranah kognitif siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make A Match* lebih baik dibandingkan dengan model *Snowball Throwing*. Rata-rata gain skor motivasi belajar siswa model *Make a Match* adalah 3,560 sedangkan rata-rata gain skor model *Snowball Throwing* adalah 1,200 ( $3,560 > 1,200$ ). Rata-rata gain skor hasil belajar ranah kognitif siswa model *Make a Match* adalah 4,760, sedangkan rata-rata gain skor model *Snowball Throwing* adalah 3,080 ( $4,760 > 3,080$ ).

Penelitian tersebut mempertegas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif yang lain.

4. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa Kelas VIII

SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 5,448 dengan tingkat Sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,000 Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig (2-tailed).  $\alpha$  0.025 dan  $dk = 8 + 5 - 1 = 12$ , maka diperoleh 2,179 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,448 > 2,179$  dan nilai sig (2-tailed).  $0,000 < 0,025$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Darmawati (2016) (jurnal) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 2 Rambah kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016” Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (2,304)  $>$   $t_{tabel}$  (1,687)  $\alpha$  0,05 dan  $dk = 44$ , yang berarti tolak  $H_0$ . Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model konvensional. Perbedaan ini signifikan dengan  $\alpha = 0,05$  dimana  $t_{tabel} = 1,687$  dan  $t_{hitung}$  2,304, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,304  $>$  1,687).

Penelitian tersebut mempertegas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif yang lain.

5. Ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan  $F_{hitung}$  sebesar 31,809 dan  $F_{tabel}$  dengan  $dk$  pembilang = 2 dan  $dk$  penyebut 54 diperoleh 4,03 berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $31,809 > 4,03$  serta tingkat Signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endang Hariyati (2013) (jurnal) yang berjudul “Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Problem Based Learning* (PBL) pada prestasi belajar matematika ditinjau dari *Multiple Intelligences* siswa SMP kabupaten Lampung Timur tahun pelajaran 2012/2013” Uji keseimbangan menunjukkan bahwa kelompok TAI, PBL dan konvensional dalam keadaan yang seimbang yaitu  $F_{obs} = 2,81$  dan  $2F_{tabel} =$

3,00 sehingga Fobs dengan demikian  $H_0$  diterima. Pada model pembelajaran (A), multiple intelligences (B) dan interaksi (AB) hasil bahwa masing-masing  $H_0$  ditolak. Hal ini menandakan bahwa ada perbedaan efek penggunaan model pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika, ada perbedaan efek antara kategori multiple intelligences terhadap prestasi belajar matematika, serta ada interaksi antara model pembelajaran dengan multiple intelligences terhadap prestasi belajar matematika.

Penelitian tersebut mempertegas bahwa Ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

6. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan Fhitung sebesar 204,731 dan Ftabel dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut 54 diperoleh 3,18 berarti F hitung >

Ftabel atau 204,731 > 3,18 serta tingkat Signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Izuddin Syarif (2012) (jurnal) yang berjudul “Pengaruh model Blended Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Paringin Balangan”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model blended learning dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *face-to-face*, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model blended learning, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0,045 yang berada dibawah 0,05 ( $\alpha$ ).

Penelitian tersebut mempertegas bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah.

## SIMPULAN

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang

- pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019..
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.
  3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar sedang pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.
  4. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.
  5. Ada interaksi antara model pembelajaran, motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.
  6. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bern, G. R dan Erickson. M. O. 2001. *Contextual Teaching and Learning Preparing Students for the New Economy*. The Hilight Zone. [Online].

Tersedia: [www.nccte.com](http://www.nccte.com) [8 Oktober 2018]

- Darmawati. 2016. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tourment (TGT) Dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 2 Rambah kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajara 2016/2017.* Universitas Muhammadiyah Riau.
- Djamarah. 2010. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang Sri Astuti, Resminingsih. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I.* Jakarta : PT Grasindo.
- Fitriani, Muji Aprilia. 2013. *Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Tipe Problem Based Instruction Dan Make A Match (Studi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat T.P 2012/2013.* Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Hariyati, Endang. 2013. *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Problem Based Learning (PBL) pada prestasi belajar matematika ditinjau dari Multiple Intelligences siswa SMP kabupaten Lampung Timur tahun pelajaran 2012/2013.*
- HB Uno, N Mohamad. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Maryati. 2013. *Peningkatan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Tengah.* Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara
- Syarif, Izuddin. *Pengaruh model Blended Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Paringin Balangan Tahun 2012/2013.* Universitas Lampung. Bandar Lampung.