

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS II MIN 14 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SYINTA BELLA ASMARA
NIM. 200209040

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS II MIN 14 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh :

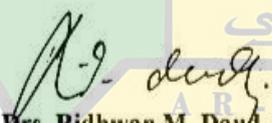
**SYINTA BELLA ASMARA
NIM. 200209040**

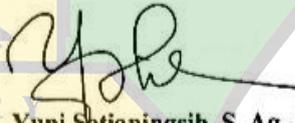
**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
NIP. 196505162000031001


Yuni Setianingsih, S. Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS II
MIN 14 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/ Tanggal :

Rabu, 10 Juli 2024
4 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

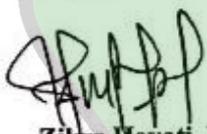
Sekretaris,

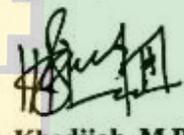

Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed.
NIP. 196505162000031001


Yuni Setianingsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

Penguji I,

Penguji II,


Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005


Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Saifur Maluk, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D
NIP. 19730102197031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Syinta Bella Asmara

NIM: 200209040

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model *Make a match* dengan menggunakan media *Puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ilmiah dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawab dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak mana pun.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 26 Juni 2024

Yang menyatakan



Bella

(Syinta Bella Asmara)

ABSTRAK

Nama : Syinta Bella Asmara
NIM : 200209040
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Make a match* dengan menggunakan media *Puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 10 Juli 2024
Tebal Skripsi : 150 Halaman
Pembimbing I : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
Pembimbing II : Yuni Setianingsih, S.Ag.,M.Ag.
Kata Kunci : Model *make a match*, Motivasi Membaca

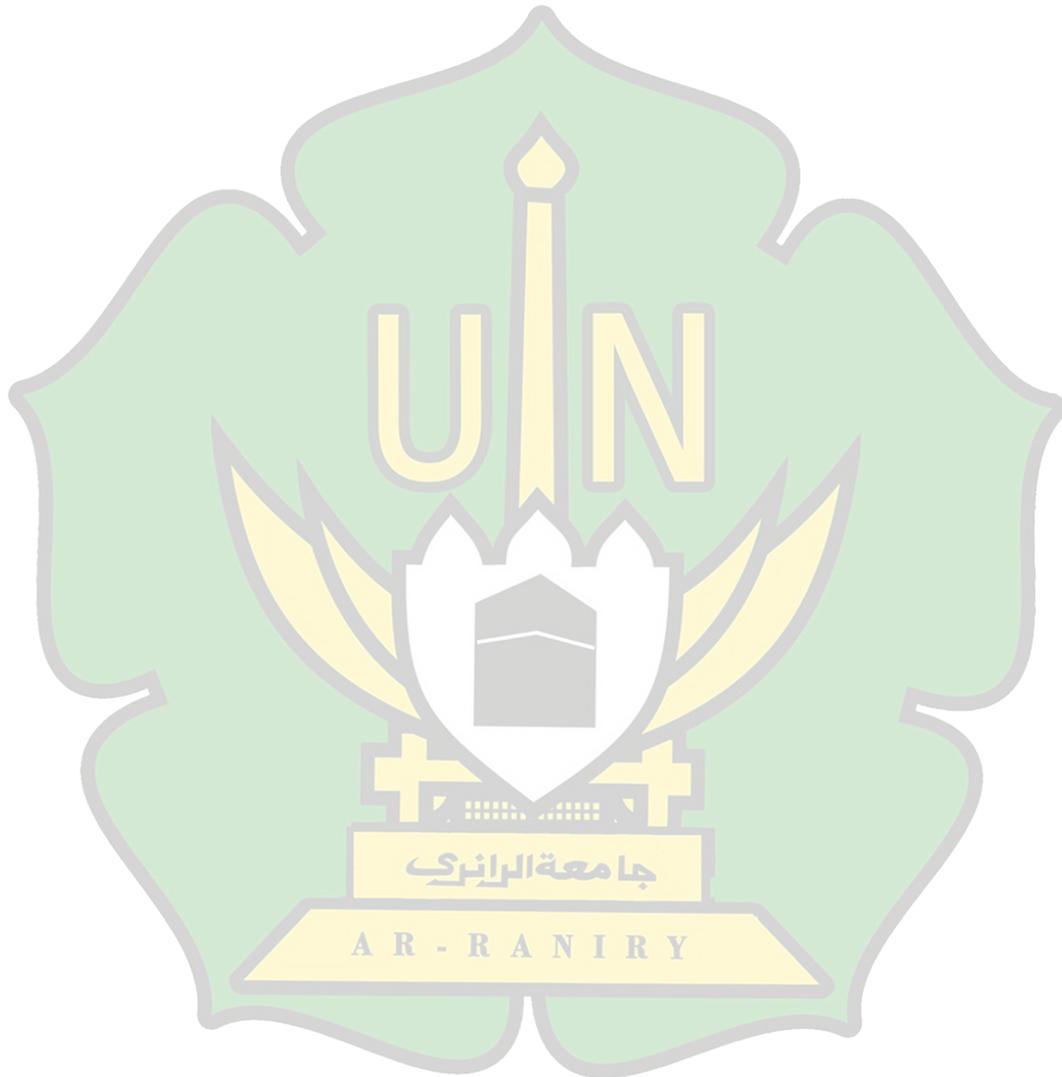
Hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 14 Aceh Besar tepatnya di kelas II pada saat proses pembelajaran berlangsung diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang motivasinya untuk membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam peningkatan motivasi membaca siswa melalui penerapan model *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan angket. Hasil penelitian ini terjadinya peningkatan motivasi membaca siswa di kelas II MIN 14 Aceh Selatan. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor persentase 77,17% kategori cukup dan pada siklus II terjadi peningkatan dan diperoleh skor sebesar 89,13% kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas siswa siklus I memperoleh skor persentase 66,66% kategori cukup dan terjadi peningkatan siklus II dengan skor persentase sebesar 88,54% termasuk kategori baik sekali. Adapun motivasi membaca siswa siklus I skor persentase yaitu 62,16% kategori lemah dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh skor persentase sebesar 91,89% kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *make a match* dengan bantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada kelas II di MIN 14 Aceh Selatan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. dengan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertamaku, ayahanda Asril. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap, menyelesaikan skripsi ini. Banyak sekali terimakasih penulis kepada ayah yang selalu ada dan mendukung penulis sampai penulis berada dititik ini, Ayah akan selalu menjadi pahlawan yang tak kenal kata lelah berjuang demi anaknya, penulis sangat bangga dan sangat bersyukur memiliki ayah sebaik ayah, terimakasih ayah atas kehidupan yang indah yang ayah berikan. Maka, tulisan ini penulis persembahkan untuk cinta pertama penulis yaitu ayah.
2. Pintu surgaku, ibunda Almh Yusmar. Terimakasih sudah menjadi mama terbaik dan yang paling penulis sayang, begitu cepat mama pergi sehingga mama tidak dapat melihat anak satu-satunya mama dari masuk SMA sampai dengan duduk dibangku kuliah, dan sampai sekarang. Walaupun mama sudah disana penulis akan selalu mendoakan mama, semoga mama disana bangga dengan apa yang sudah dicapai penulis sekarang.
3. Cinta kasih kepada bunda Lela suriani yang sekarang menjadi ibu sambung yang baik untuk penulis terimakasih banyak sudah menganggap penulis sebagai anak kandungmu dan selalu mendukung penulis untuk menggapai cita-cita penulis.
4. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan yang telah menemani penulis melewati hari-hari indah perkuliahan hingga skripsi ini selesai.

5. Terimakasih untuk diri penulis sendiri, apresiasi sebesar-besarnya kerana telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih kerana terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih telah bertahan.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Menggunakan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Membaca siswa di Kelas II MIN 14 Aceh Selatan”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis tercinta yang selalu mendoakan anaknya dan menjadikan anaknya mandiri dan selalu rendah hati, Ayahanda Asril dan Ibunda Almh.Yusmar yang sudah terlebih dahulu Allah SWT panggil kepangkuan nya dan kemudian kepada Ibunda Lela Suriani selaku ibu sambung penulis yang senantiasa mendo'akan, merawat, serta

membesarkan penulis sehingga sampai detik ini penulis dapat berjuang dan kuat disetiap proses perkuliahan ini. Serta mami tercinta Sumarni yang senantiasa memberikan doa, dan semangat serta kasih sayang dan selalu membantu dalam setiap proses perkuliahan ini.

2. Bapak Rektor Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis selaku Mahasiswi UIN AR-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dekan Prof Safrul Mukul, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D., dan wakil dekan I, II dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
4. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi PGMI yang sudah membantu dan membekali penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Yuni Setianingsih, S. Ag., M.Ag. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
6. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed selaku sebagai pembimbing I dan ibu Yuni Setianingsih, S. Ag., M.Ag. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
7. Ibu Rusmah,S.Ag. selaku Kepala Sekolah serta guru kelas II Ibu Darmawati,S.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk

melaksanakan penelitian di MIN 14 Aceh Selatan.

8. Teman-teman penulis yang telah mendukung saya dan membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

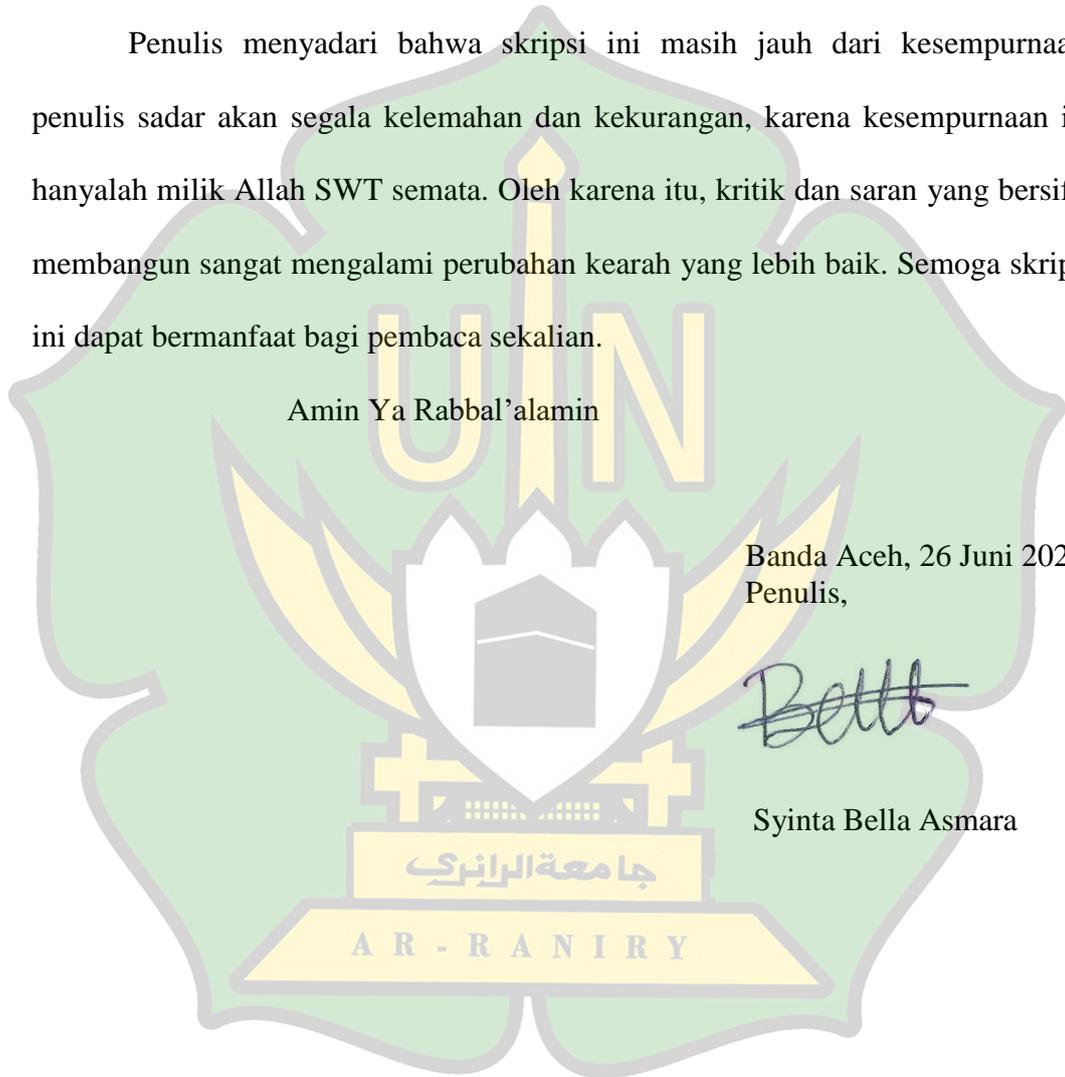
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis sadar akan segala kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Amin Ya Rabbal'alamin

Banda Aceh, 26 Juni 2024
Penulis,



Syinta Bella Asmara



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I: PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah	1
A. Rumusan Masalah.....	9
B. Tujuan Penelitian	8
C. Manfaat Penelitian	9
D. Definisi Operasional	11
E. Penelitian yang Relevan.....	14

BAB II: LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran <i>Make a match</i>	17
Media Pembelajaran	21
B. Media <i>Puzzle</i>	26
C. Motivasi Membaca	32

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	41
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas	42
C. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas	44
D. Lokasi dan Subjek Penelitian	50
E. Instrumen Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	54
H. Indikator Keberhasilan	59

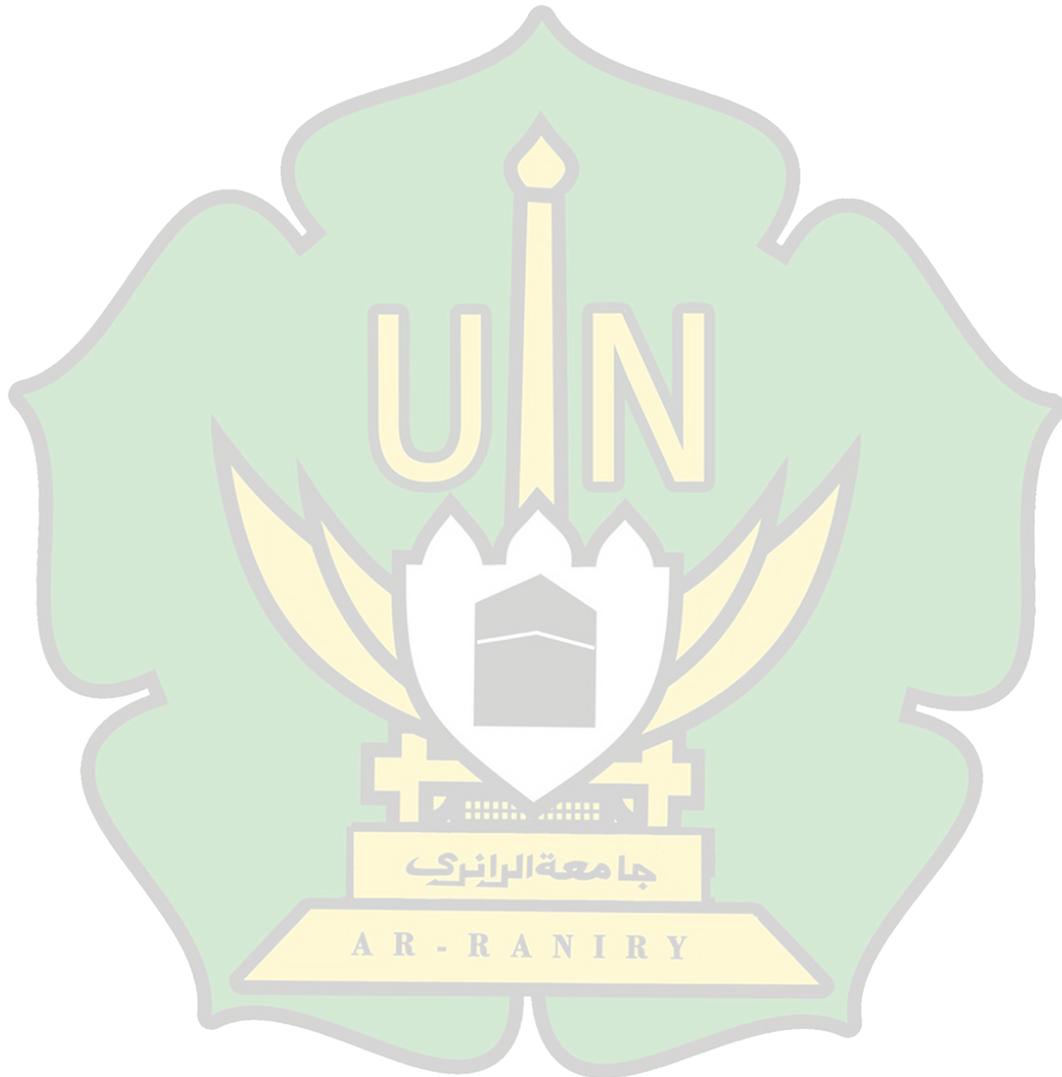
BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian	91

BAB V : PENUTUP

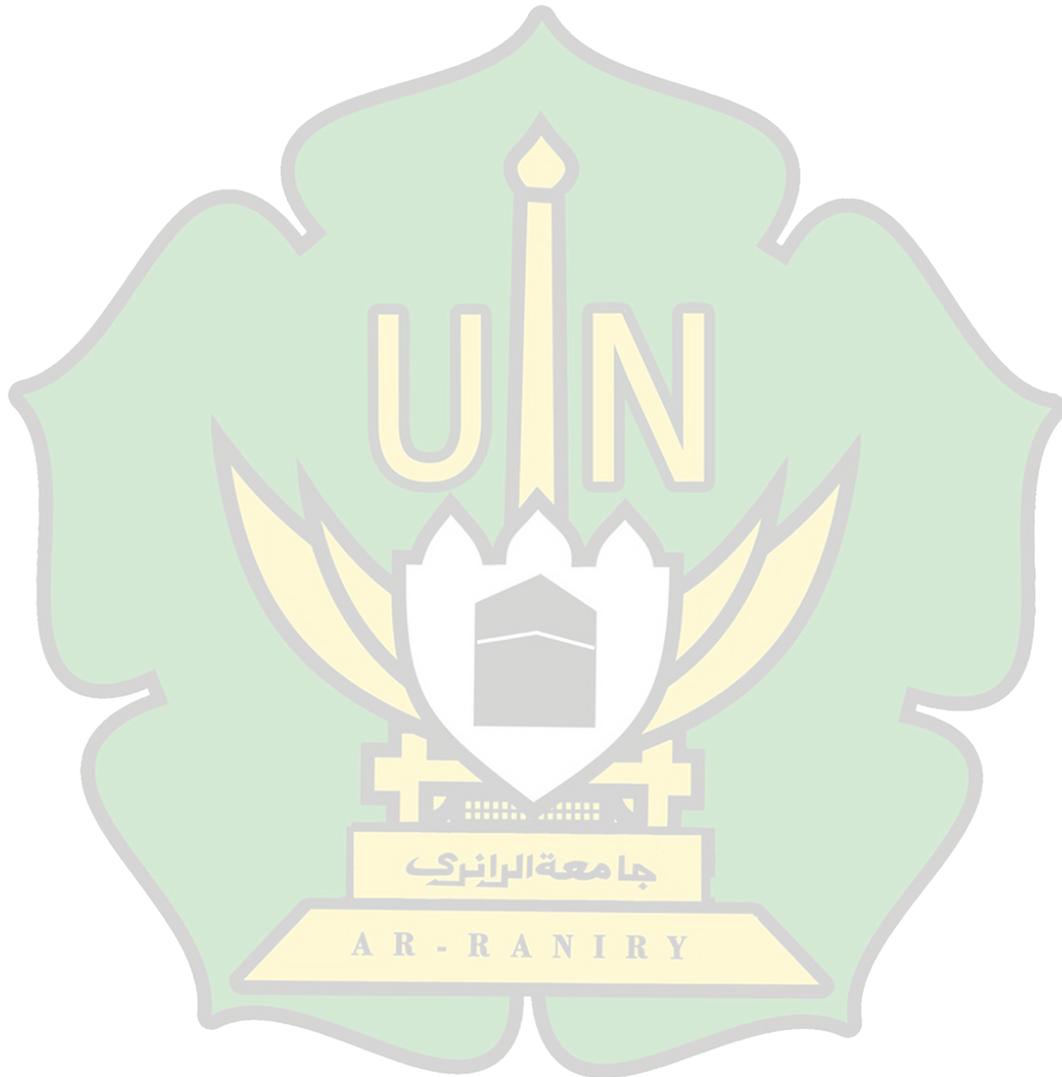
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	146
RIWAYAT HIDUP.....	150



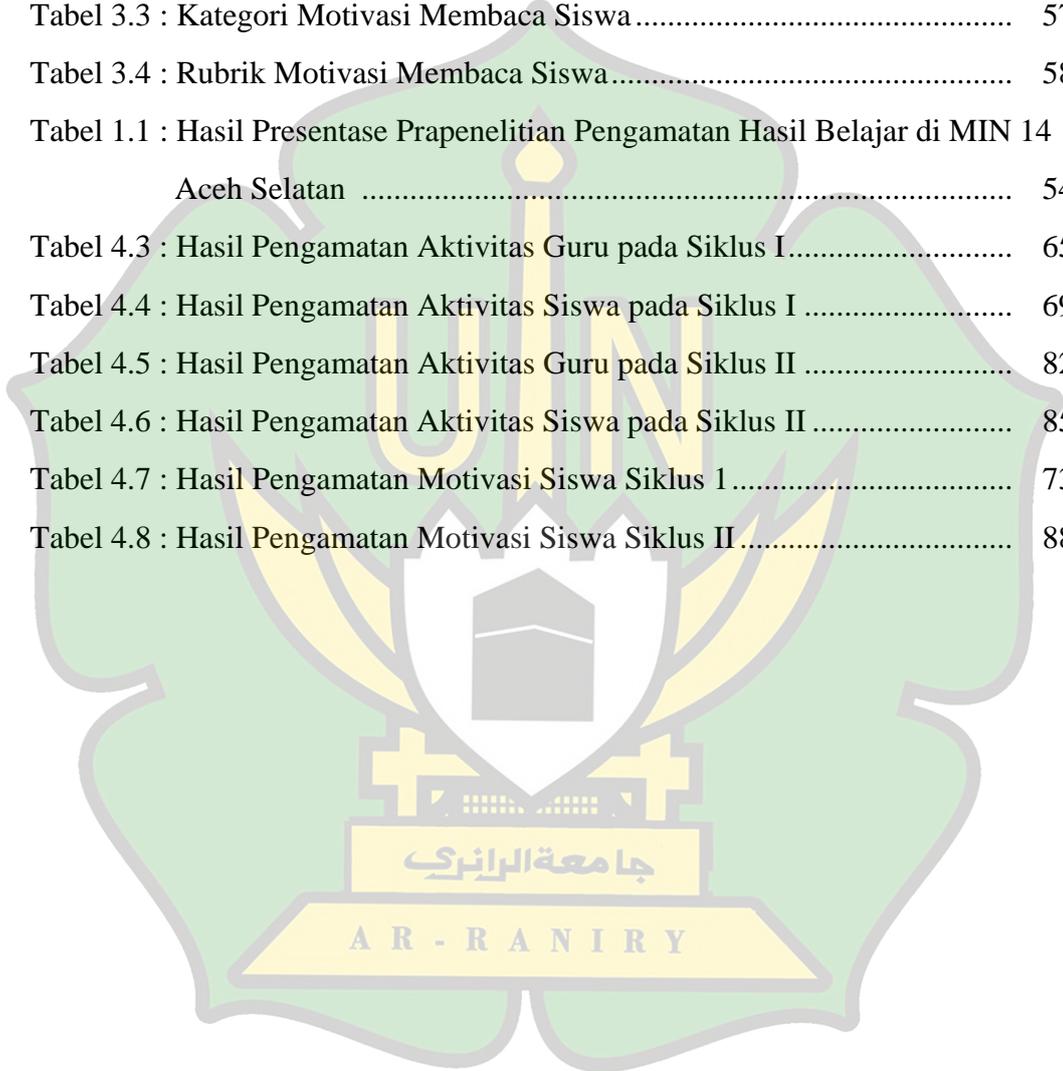
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Gambar <i>Make a match</i>	21
Gambar 2.2 : Gambar <i>Puzzle</i>	30
Gambar 3.1 : Siklus dalam Pelaksanaan PTK	45



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Pilihan Jawaban Angket Positif.....	57
Tabel 3.2 : Kriteria Pilihan Jawaban Angket Negatif	57
Tabel 3.3 : Kategori Motivasi Membaca Siswa.....	57
Tabel 3.4 : Rubrik Motivasi Membaca Siswa.....	58
Tabel 1.1 : Hasil Presentase Prapenelitian Pengamatan Hasil Belajar di MIN 14 Aceh Selatan	54
Tabel 4.3 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I.....	65
Tabel 4.4 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I	69
Tabel 4.5 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II	82
Tabel 4.6 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II	85
Tabel 4.7 : Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus 1	73
Tabel 4.8 : Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus II.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan dari Dekan.....	102
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan.....	103
Lampiran 3	: Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	104
Lampiran 4	: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	106
Lampiran 5	: Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi.....	107
Lampiran 6	: Lembar Validasi oleh Dosen Ahli.....	108
Lampiran 7	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	110
Lampiran 8	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	121
Lampiran 9	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	123
Lampiran 10	: Kisi-kisi Angket Siklus 1.....	125
Lampiran 11	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	126
Lampiran 12	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	137
Lampiran 13	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	140
Lampiran 14	: Kisi-kisi Angket Siklus II.....	142



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran membaca di sekolah menekankan pada tujuan pemahaman, penyerapan pemerolehan kesan dan pesan atau gagasan yang tersurat. Untuk tujuan tersebut seorang siswa harus dapat mengenali kata demi kata, pemahaman kelompok kata/frasa, kalusa, kalimat atau teks secara keseluruhan. Kegiatan membaca dilaksanakan di sekolah melibatkan pemikiran, penataran, emosi dan disesuaikan dengan tema dan jenis bacaan yang dihadapinya.¹

Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam pendidikan yang diutamakan dan mempunyai banyak manfaat. Dalam kegiatan membaca terdapat usaha untuk mencari tahu makna yang ada dalam sebuah tulisan. Tujuan pembelajaran membaca di SD dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar disesuaikan dengan tingkat kelas masing-masing. Kelompok membaca di SD dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok membaca kelas rendah yang dilaksanakan di kelas I dan II disebut membaca permulaan, membaca kelas tinggi disebut membaca lanjutan yang dilaksanakan di kelas III, IV, V dan VI. Membaca adalah suatu kemampuan untuk meningkatkan daya nalar seseorang. Hal ini sangat berkaitan dengan motivasi membaca siswa yang secara logika akan sangat berpengaruh terhadap motivasi membaca seseorang.

¹ Erwin Harianto, Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa, (*Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2020), hal. 2.

Dapat dipahami bahwa pada tingkatan membaca kelas rendah, proses perubahan inilah yang terutama dibina dan dikuasai, dan ini terutama dilakukan pada masa anak-anak, khususnya pada tahun permulaan di sekolah.² Pengertian perubahan di sini juga mencakup pengenalan huruf-huruf sebagai lambang bunyi-bunyi bahasa. Setelah perubahan bunyi bahasa tersebut dikuasai secara mantap, barulah penekanan diberikan pada pemahaman isi bacaan. inilah yang dibina dan dikembangkan secara bertahap pada tahun-tahun selanjutnya di sekolah.³

Siswa pada kelas II sekolah dasar harusnya rajin untuk membaca karena pada saat dikelas II mereka baru-baru bisa untuk membaca, biasanya mereka akan suka membaca buku-buku yang banyak gambarnya, mereka akan sering membaca dan lama-kelamaan mereka bisa membaca dengan cepat. Namun ada juga siswa yang kurang suka untuk membaca dia akan malas dan tidak mau jika disuruh membaca, oleh gurunya. Didalam membaca seseorang haruslah ada motivasi dalam dirinya untuk membaca, motivasilah yang membuat seseorang tertarik untuk ingin membaca, sehingga membaca menjadi suatu kebiasaan.

Seharusnya tingkat motivasi membaca siswa pada kelas II sangatlah tinggi dikarenakan pada saat kelas II siswa biasanya akan cenderung senang dan suka bermain sambil belajar didalam kelas, dengan menggunakan media-media pembelajaran yang baru dan menarik. Pembelajaran dengan menggunakan media kecil akan lebih bermakna bagi siswa. Siswa juga akan mudah dan semangat

² DP Tampubolon, *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*, (Bandung : Angkasa Bandung, 2018), hal. 5.

³ Erwin Harianto, *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*, (Jakarta : Didaktika, 1 Februari, 2020), hal. 1

dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh gurunya karena dia sudah paham pertanyaan yang diajukan oleh gurunya. Jika siswa sudah mulai termotivasi untuk membaca maka akan sangat memudahkan dirinya sehari-hari dalam proses pembelajaran pada semua mata pelajaran. Gurunya juga harus bisa meyakinkan siswanya bahwa membaca itu sangat banyak manfaatnya bagi mereka. Hal ini tentu akan memotivasi siswa untuk membaca dengan menyenangkan.⁴

Guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam hal memilih metode dan model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah dengan mengubah model pembelajaran yang ada menjadi lebih kreatif, inovatif, dan menarik. Adanya variasi dalam pemilihan model pembelajaran oleh guru akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵

Guru sebagai fasilitator bagi peserta didik, seharusnya dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong peserta didik untuk

⁴ Ridik Pangestu, Meningkatkan Minat Membaca dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas II SD, (Yogyakarta : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019), hal 44

⁵ A. Mustika Abidin, Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (*Didaktika : Jurnal Kependidikan*, Desember 2017), hal. 227.

aktif dalam proses pembelajaran.⁶ Faktanya, motivasi membaca siswa kelas II di MIN 14 Aceh Selatan masih rendah, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan sebuah buku cetak siswa kedepan kemudian hanya sedikit siswa yang merespon yang mau membacakan buku, siswa tersebut lebih suka bermain dari pada belajar, hal tersebut terjadi karena kurangnya dukungan membaca dari orang tuanya, kurangnya motivasi dari dalam dirinya sendiri untuk membaca. Gurunya harus juga lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, guru juga harus pintar memilih model pembelajaran yang cocok, menarik dan menantang bagi peserta didik kelas II, jika model pembelajaran yang itu-itu saja, atau kurang adanya hal yang menarik dan menantang dalam proses pembelajaran siswa akan merasa bosan sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih senang membicarakan topik diluar pembelajaran, ataupun mengantuk. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa cenderung rendah. Jika motivasi belajar siswa rendah maka otomatis motivasi membacanya juga rendah, dan jika motivasi membaca siswa rendah maka hasil membacanya juga akan rendah, karena bagaimana bisa siswa memahami pembelajaran sedangkan siswanya tidak mau membaca, mendengarkan penjelasan guru saja tidak cukup, siswa harus banyak membaca untuk menambah pengetahuannya, hal ini mempengaruhi keaktifannya didalam kelas.

⁶ Dorlan Naibaho, Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik, (Sumatera Utara : *Jurnal Christian Humaniora*, Mei 2018), hal. 78.

Tabel 1.1 Hasil presentase prapenelitian pengamatan hasil belajar di MIN 14 Aceh Selatan

No	Kategori	Jumlah siswa	Hasil
1	Sangat lemah	-	
2	Lemah	14	37,83%
3	Cukup	12	32,43%
4	Baik	4	10,81%
5	Baik sekali	7	18,91%

Sumber Data: Hasil Penelitian Aktivitas Guru di MIN 14 Aceh Selatan

Adapun siswa yang mendapat nilai lemah sebanyak $14/37 \times 100\% = 37,83\%$ sedangkan siswa yang mendapat nilai kategori cukup sebanyak $12/37 \times 100\% = 32,43\%$, siswa yang mendapat nilai kategori baik sebanyak $4/37 \times 100\% = 10,81\%$ dan siswa yang mendapat nilai kategori baik sekali sebanyak $7/37 \times 100\% = 18,91\%$. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari data tersebut. Jika motivasi membaca siswa kurang maka akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Ketersediaan fasilitas dan bahan bacaan di sekolah merupakan bagian penting yang sangat berpengaruh dalam kemajuan sekolah dimana ketersediaan literatur yang komperhensif mudah, dan juga gratis membuat siswa mampu termotivasi dalam membaca. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi baca siswa maka sekolah harus menyediakan atau mengenali koleksi buku yang sesuai dengan keinginan siswa seperti menyediakan media buku yang menarik dan tidak membosankan sehingga siswa akan termotivasi untuk membaca.⁷

Oleh karena itu diperlukan suatu media untuk menunjang proses belajar mengajar siswa. Kegiatan belajar mengajar yang didukung dengan media yang menarik dapat memicu keaktifan dan kekreatifan siswa pada saat pembelajaran.

⁷ Heri Dermawan, Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca pada Anak Sekolah Dasar, (*Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 2023) hal. 315

Karena media dapat memperjelas suatu penyampain materi pembelajaran sehingga menyebabkan siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan menerapkan model *make a match* dan media *puzzle* karena model *make a match* juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sambil bermain, dan hal meningkatkan motivasi membaca siswa.⁸

Menurut Miftahul Huda, “metode pembelajaran *make a match* juga dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan disiplin menghargai waktu belajar”.⁹ Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *make a match* seluruh siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa mempelajari materi dalam sebuah permainan mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban. Siswa diberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan proses pembelajaran dan juga akan merasa tertantang dalam sebuah permainan yang telah dirancang guru. Siswa akan lebih aktif dan lebih optimal dalam memahami materi pelajaran dan memperhatikan materi yang disampaikan guru karena sebelum pelaksanaan metode pembelajaran ini siswa diharuskan mempelajari materi terlebih dahulu.¹⁰

⁸ Septy nurfadhillah, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III, (*Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Agustus 2021), hal. 244

⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 7-9

¹⁰ N.A. Dewi, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media

Sebagaimana Jannah menyatakan bahwa “Permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak untuk lebih berfikir kreatif dalam merangkai gambar *puzzle* yang sudah disiapkan. Menurut Jannah permainan *puzzle* memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Permainan *puzzle* bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif;
- 2) Permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak.¹¹

Media *puzzle* sangat cocok dipasangkan dengan model pembelajaran *make a match* karena media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari potongan-potongan kertas yang terdapat kata-kata atau huruf yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian *puzzle* kembali. Sedangkan *make a match* siswa mempelajari materi dalam sebuah permainan mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban dan siswa diberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan jadi siswa dapat bermain, sambil memahami materi, sehingga siswa tidak akan merasa bosan didalam kelas.

Motivasi membaca sangat diperlukan dan penting bagi siswa kelas II di MIN 14 Aceh Selatan, karena mereka yang baru-baru bisa membaca harus dibiasakan untuk membaca agar mereka tidak malas karena diumurnya yang masih bermain, guru harus membuat kelas yang menyenangkan untuk siswanya

Peta Pikiran, Keterampilan Sosial dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (Singaraja: *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, April 2021), hal . 23

¹¹ Jannah, Aghisni Ika Luluil,. *Asyiknya bermain*. (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hal. 14

karena kondisi pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa akan tertarik untuk mempelajari materi pelajaran, Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan”**. Penelitian ini akan membantu guru kelas II dalam meningkatkan motivasi membaca, untuk siswa kelas II di MIN 14 Aceh Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan
3. Bagaimana peningkatan motivasi membaca siswa setelah penerapan Model Pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh?
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh?
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi membaca siswa setelah penerapan Model Pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
 - b. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Model Pembelajaran

make a match dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa khususnya kelas II.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan serta menjadi masukan untuk merancang model dan media pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya dan dapat meningkatkan keterampilan, kemampuan guru dalam berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran, serta menjadi lebih efektif dalam peranannya sebagai fasilitator dan mediator.

b. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan salah satu masukan dalam meningkatkan motivasi membaca siswa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle*, sehingga kualitas atau mutu sekolah akan meningkat. Menciptakan rasa kepercayaan orang tua siswa dalam memberikan solusi bagi permasalahan kemampuan membaca siswa, mengangkat nama baik sekolah karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta sebagai masukan agar bisa meningkatkan mutu pendidikan.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dapat

menambah motivasi dalam meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kreativitas siswa, serta dapat melatih kesabaran siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan mengetahui secara pasti bahwa Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi membaca siswa serta menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak serta sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang profesional.

E. Defenisi operasional

a. Model *make a match*

Model pembelajaran ialah suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam suatu proses pembelajaran. Model *Make a Match* termasuk ke dalam salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif. Model *Make a Match* merupakan teknik belajar yang dapat membuat siswa bekerja sama dengan orang lain.¹² Model *Make a Match* ialah model pembelajaran dengan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Model *Make a Match* ialah model pembelajaran yang mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban lalu siswa akan mencari pasangan kartunya.¹³

¹² Suharni, *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet*, (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2021), hal. 16.

¹³ Nining Yulianti, *Penguasaan Vocabulary dalam Memahami Descriptive Text dengan*

Ridwan Abdullah Sani menjelaskan metode pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) merupakan metode pembelajaran kelompok yang memiliki beberapa orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran mencari pasangan kartu, dimana guru akan menyiapkan kartu yang berisi soal mengenai suatu materi dan kartu yang berisi jawaban. Lalu setelah proses penyampaian materi pembelajaran, siswa ditugaskan mencari pasangan dari kartunya masing- masing. Saat proses pembelajaran guru bertugas membimbing siswa.

b. Media puzzle

Media *puzzle* merupakan media gambar yang digunakan dalam belajar sambil bermain. media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerjasama sehingga menghasilkan sebuah pola gambar yang utuh yang berhubungan dengan materi siswa. Menurut Rahmanelli menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar

Make a Match bermedia Tumbur, (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hal. 61- 62.

¹⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 139

yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.¹⁵

Dari pengertian di atas menurut peneliti media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari potongan-potongan kertas yang terdapat kata-kata atau huruf yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian *puzzle* kembali, dalam proses menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca.

c. Motivasi membaca

Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.¹⁶

Menurut Dahlan motivasi membaca merupakan adanya perhatian atau keinginan untuk membaca, yang kemampuan tersebut perlu dibiasakan sejak dini.¹⁷ Sedangkan menurut Rahim motivasi membaca juga merupakan keinginan yang disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca.¹⁸

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motivasi

¹⁵ Rahmanelli, Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional, *Jurnal Pelangi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), Vol. 2, hal. 45-52

¹⁶ Syarif Sumantri, Mohamad. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hal. 375.

¹⁷ Dahlan, M. *Motivasi minat baca*, *Jurnal Iqra*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2008), Vol. 02, No. 1, hal. 21-32

¹⁸ Rahim, F. *Pengajaran membaca di sekolah dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hal. 201

membaca adalah adanya kemauan atau minat seseorang yang mendorong dirinya untuk membaca agar tercapainya tujuan membaca.

F. Peneliitian Relevan

Pertama, skripsi oleh Monica Christi yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun ajaran 2018/2019” dengan kesimpulan terdapat peningkatan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman tahun ajaran 2018/2019 melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.¹⁹ Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu dari tingkatan jenjang sekolah dan lokasi penelitian serta peneliti hanya menggunakan model dan tidak menggunakan media, peneliti lebih melihat peningkatan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar, Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan peneliti hanya melihat bagaimana penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan, namun juga terdapat persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Kedua, Skripsi oleh Yeni Diana Mella Sari yang berjudul “Pengembangan media *puzzel* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama

¹⁹ Monica Christi, *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun ajaran 2018/2019*, (Universitas Negeri Yogyakarta), 2018

untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang” yang dilakukan pada tahun 2016.” dapat disimpulkan Pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama dapat meningkatkan hasil belajar PKN kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang” yang dilakukan pada tahun 2016.²⁰ Perbedaan penelitian yang di teliti dengan penelitian terdahulu yang ini adalah dari segi pengembangan dari sebuah media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang. Akan tetapi, pada penelitian ini cuma melihat peningkatan hasil belajar PKN kelas Va saja. Terdapat perbedaan dengan yang peneliti lakukan yaitu dari segi kelas, tempat dan waktu penelitian yang berbeda dilakukan, dan juga terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Ketiga, Skripsi oleh Agustin Citra Pertiwi yang berjudul “Penggunaan Tipe *Make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas IV SDN 6 Metro Barat” yang dilakukan pada tahun 2020”.²¹ Perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu penelitian terdahulu memfokuskan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas IV SDN 6. Sedangkan, penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II. Namun terdapat juga persamaannya yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*.

²⁰ Yeni Diana Mella Sari, *Pengembangan media puzzle berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang*, (Universitas Negeri Semarang (UNNES), 2016

²¹ Agustin Citra Pertiwi, *Penggunaan Tipe Make a match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas IV SDN 6 Metro Barat*, (Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2020.

²¹ Sukesih, *Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan media flashcard terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SDIT Al Banna Nattar*, (Universitas Lampung), 2022.

Keempat, Skripsi oleh Sukesih yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media flashcard terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SDIT Al Banna Nattar” yang dilakukan pada tahun 2022.²² Perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu penelitian terdahulu memfokuskan Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media flashcard terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas I Sedangkan, penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II. Terdapat juga persamaan diantara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*.

²² Sukesih, Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media flashcard terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SDIT Al Banna Nattar , (Universitas Lampung), 2022.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran ialah suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam suatu proses pembelajaran. Model *Make a Match* termasuk ke dalam salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif. Model *Make a Match* merupakan teknik belajar yang dapat membuat siswa bekerja sama dengan orang lain.²³ Menurut M Huda, Pembelajaran model cooperative tipe *make a match* mampu melatih siswa untuk dapat berpikir cepat saat menemukan pasangan jawaban yang cocok.²⁴

Model *make a match* mengajari siswa agar mempunyai sikap sosial dan kerja sama yang bagus, dapat membantu siswa berfikir dengan cepat dan menyenangkan bagi siswa karena layaknya bermain. Tujuan pembelajaran dengan model *make a match* yaitu agar siswa lebih memahami materi dan menciptakan hubungan yang baik antara siswa dan guru dengan mengajak siswa bermain. Adapun prinsip dari model pembelajaran *make a match* yaitu peserta didik berlatih dengan melakukan serta melibatkan panca indra.²⁵

²³ Suharni, *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet*, (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2021), hal. 16

²⁴ Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 111

²⁵ Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacan Aksara Jawa*, (Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), hal. 23- 25

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Tujuan model pembelajaran *make a match* Huda ialah pendalaman materi, penggalan materi dan sebagai selingan.²⁶ Menurut Benny ialah untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik.²⁷

Sehingga tujuan model ini untuk pendalaman materi, penggalan materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa, membuat siswa lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.²⁸

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain:

1. Kelebihan
 - a. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - b. Materi yang disampaikan menarik.
 - c. Dapat mempengaruhi hasil belajar.

²⁶ Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacan Aksara Jawa*, (Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), hal. 19

²⁷ A. Pribadi, Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009), hal. 187

²⁸ Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacan Aksara Jawa*, (Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), hal. 28

- d. Suasana keceriaan bertambah.
- e. Kerja sama antara siswa lain tercapai.
- f. Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.

2. Kekurangan

- a. Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
- b. Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
- c. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
- d. Jika murid pada kelas banyak (>30 siswa/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
- e. Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.²⁹

Dari pendapat tersebut, model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan diantaranya siswa dapat melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu, meningkatkan kerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun kekurangan dari model ini diantaranya yaitu sangat membutuhkan bimbingan dari guru, guru perlu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan, menggunakan model ini secara berkelanjutan akan merasakan kejenuhan bagi siswa.

²⁹ Kurniasih, I. & Berlin, S. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2015), hal. 29

4. Langkah-langkah Penggunaan Model *Make a Match*

Menggunakan Media *Puzzle*

1. Guru membentuk siswa kedalam kelompok antara 8-9 siswa.
2. Guru menyiapkan satu set media *puzzle* yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan *puzzle* menghadap keatas kepada setiap kelompok.
3. Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.
4. Satu siswa mengambil kartu soal yang telah diacak.
5. Siswa yang telah mengambil satu kartu soal akan membacakan soal tersebut kepada teman kelompoknya.
6. Dan anggota kelompok lainnya yang akan bekerjasama dan memikirkan serta mencari jawaban pada potongan *puzzle*.
7. Siswa menempatkan potongan *puzzle* yang memuat jawaban dari kartu soal yang didapat pada papan *puzzle* sesuai dengan pertanyaan dari kartu soal dan mencocokkan dimanakah letak *puzzle* yang cocok dan tersusun rapi.
8. Langkah mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan *puzzle* jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.
9. Untuk mengetahui ketepatan pilihan jawaban, dilakukan dengan cara membalik susunan *puzzle* pada papan *puzzle* yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu

soal.³⁰



Gambar 2.1 contoh gambar *make a match*

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.³¹

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan

³⁰ Yeni Diana Mella Sari, *pengembangan media puzzle berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*, (Universitas Negeri Semarang) 2016, hal. 38, (Skripsi)

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2018), hal. 3.

teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³²

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.³³

Berdasarkan definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun sarana yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan, sebagai alat bantu mengajar guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehinggatercapainya maksud dan tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Bila alat atau media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan professional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

³² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 2018), hal. 12.

³³ Muhammad Hasan, *Media pembelajaran* (Klaten, 13 April 2021), hal. 10.

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat/ media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/ media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan mendikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.³⁴

3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas

³⁴ Aisyah Fadilah, Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran (*Journal of student Research, Purwakarta*, 2 Maret 2023), hal 8-9.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
- c. Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.³⁵

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi agar tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Peranan Media dalam Proses Pembelajaran

Peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan pendidik sebagai alat penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan yang akan

³⁵ Muhammad Hasan, *Media pembelajaran* (Klaten, 13 April 2021), hal 20.

dikaji lebih lanjut oleh para peserta didik dalam proses belajarnya.

- c. Sumber belajar bagi peserta didik yang artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari baik secara individual maupun kelompok.³⁶

5. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

³⁶ Muhammad Hasan, *Media pembelajaran* (Klaten, 13 April 2021), hal. 19.

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.³⁷

C. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* dan merupakan jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung di artikan sebagai alat- alat grafis, fotografis untuk memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.³⁸

Media gambar *puzzle* merupakan media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain juga tetapi mengasah otak

³⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal. 2

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), hal. 3

dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang digunakan pada saat belajar sambil bermain yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerja sama. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran, siswa dilatih mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan *puzzle* tersebut. *Puzzle* dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya :

- 1) *Puzzle* konstruksi merupakan perkumpulan potongan-potongan terpisah yang digabungkan kembali menjadi beberapa model.
- 2) *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan yang kita inginkan
- 3) *Puzzle* lantai yaitu terbuat dari bahan sponge (busa) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai
- 4) *Puzzle* logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar yang utuh.³⁹

³⁹ Sunarti dan Ambo Dalle, Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, Vol 1 No01, 2017, hal.20

2. Manfaat Media *Puzzle*

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan halus melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan tulisan untuk melatih koordinasi tangan dan mata untuk menyocokkan kepingan-kepingan menjadi satu gambar atau tulisan yang utuh. Media *puzzle* dapat membantu siswa kelas rendah untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka, dengan menyatukan kepingan-kepingan *puzzle* dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* tersebut.⁴⁰

3. Langkah-langkah Pembuatan Media *Puzzle*

Berdasarkan pengertian di atas tentang *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan cara membongkar pasang kepingan *puzzle*

⁴⁰ Sunarti dan Ambo Dalle, Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, Vol 1 No01, 2017, hal.21

berdasarkan pasangannya. Cara membuat *puzzle* yaitu:

a. Bahan:

- 1) Kardus bekas
- 2) Sterofoam
- 3) Gambar yang sesuai dengan materi
- 4) Lem
- 5) Gunting
- 6) Pisau cutter

b. Persiapan:

- 1) Pilihlah gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan
- 2) Kemudian lem gambar tersebut pada sterofom yang telah tersedia, sebaiknya jangan terlalu banyak dalam memberikan lem agar gambar tidak kerut/menggelembung
- 3) Potong gambar yang ditempelkan disterofom tersebut sesuai dengan ukuran potongan *puzzle* yang diinginkan dan sisakan bagian ujung sterofom membentuk kotak. Itulah yang akan menjadi bingkai media *puzzle*.
- 4) Tempelkan bingkai sterofom pada kardus yang sesuai dengan ukuran sterofomnya.
- 5) Susunlah *puzzle* yang berantakan sesuai dengan pasangannya

melalui jawaban pada beberapa soal.⁴¹



Gambar 2.2 Contoh media *puzzle*

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

*a. Kelebihan Media *Puzzle**

Kelebihan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu.
- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.

*b. Kekurangan Media *Puzzle**

Kekurangan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

⁴¹ Fitri Ariani, Membuat Puzzle-Alat Permainan Edukatif sendiri, (*Artikel 22 april 2014*), <http://yudhistira31.wordpress.com/2008/05/23/membuat-puzzle-alat-permainan-edukatif/>
Posted by Abdul Aziz at 2:26 PM

- 1). Membutuhkan waktu lebih banyak.
- 2) Tantangan kreativitas peserta didik.
- 3) Pelajaran kurang terkendali.
- 4) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- 5). Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran.
- 6). Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar.⁴²

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, media *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Dapat dilihat dari salah satu kelebihannya yaitu gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu hal tersebut bisa kita lihat bahwa dari sebuah gambar peserta didik akan memahami makna apa yang ada pada sebuah gambar serta lebih cepat memahami materi apa yang sedang diajarkan guru.

Dilihat dari beberapa kekurangan tersebut untuk meminimalisir kekurangan media *puzzle* ini peneliti dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, peneliti harus bisa mengendalikan pelajaran pada saat dikelas, dan peneliti harus memilih gambar yang cocok dan yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Dari penjelasan tersebut peneliti mengambil kesimpulan yaitu dengan adanya media konkret peserta didik akan lebih mudah dalam menjalani proses

⁴² Ela Latifatul Fajriyah, *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah*, Pada institute Agama Islam Negeri Metro, 2017, hal. 9

pembelajaran, dengan adanya gambar akan menarik perhatian peserta didik. Peneliti harus bisa mengendalikan kelas agar peserta didik dapat belajar dengan baik walaupun saat adanya permainan didalam kelas dan tercapainya tujuan pembelajaran.

D.Motivasi Membaca

1. Pengertian Motivasi Membaca

Membaca adalah bahasa lisan yang merupakan kegiatan dari fungsi mata dalam menerima rangsangan, yang kemudian diteruskan ke otak untuk diproses kemudian dikirim kembali dalam bentuk ucapan atau bunyi.⁴³ Nurbiana Dhieni, juga menyebutkan bahwa “kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”.⁴⁴

Membaca adalah mengungkapkan dari apa yang kita lihat dan memaparkannya melalui sebuah bacaan atau sebuah tulisan yang ingin kita tuliskan melalui apa yang sudah kita baca. Didalam kehidupan ini sangatlah penting untuk bisa membaca karena penerapannya pada kehidupan sehari-hari. Kita harus membiasakan diri kita untuk banyak membaca karena membaca adalah jendela dunia.

⁴³ Nano Sunartyo, *Membentuk Kecerdasan Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Think, 2006).

⁴⁴ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, . 2005).

Kemampuan keterampilan membaca merupakan keharusan dalam kehidupan, tidak hanya dari segi kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan membaca kita akan lebih mengetahui segala sesuatu.

Membaca merupakan salah satu bagian dari perkembangan bahasa yang dapat di artikan menterjemahkan simbol atau gambar kedalam suara kemudian di kombinasikan dengan kata-kata yang disusun agar seseorang dapat memahami bacaan tersebut.

Membaca sangat penting dalam kehidupan baik di lingkungan sekolah maupun di kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Di samping itu, kemampuan membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari manusia. Maka dari itu dalam diri seseorang haruslah ada dorongan untuk membaca dengan kata lain mempunyai motivasi untuk membaca.

Motivasi dalam kegiatan membaca sangatlah penting karena dengan motivasi seorang pembaca akan memerlukan perasaan berkompeten. Motivasi membaca selama ini dianggap sebagai faktor yang paling penting dalam upaya menciptakan individu yang gemar dan berhasil dalam membaca.⁴⁵

Banyak faktor yang seringkali dijadikan tolak ukur keberhasilan seseorang dalam sebuah pendidikan. Salah satunya adalah motivasi membaca siswa untuk mempersiapkan dirinya untuk memulai sebuah pembelajaran. Jika siswa malas

⁴⁵ Sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, (Gorontalo, 25 November, 2021), hal 290

untuk membaca maka akan sangat berpengaruh pada hasil belajar pada nantinya.

Motivasi adalah sebuah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi akan timbul keinginan dan kemampuannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang diinginkannya. Tindakan motivasi akan lebih berhasil jika tujuannya jelas dan didasari oleh perbuatan yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang yang akan memberikan motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi. Sama halnya dengan motivasi membaca seseorang yang mempunyai kebutuhan untuk membaca, tanpa ia sadari ia sudah mempunyai motivasi tersendiri dalam dirinya untuk mau dan membiasakan dirinya untuk membaca.

Motivasi membaca menjadi suatu perhatian yang begitu kuat dan tertuju untuk membaca disertai dengan rasa senang. Dengan membaca setiap orang akan mendapatkan informasi yang sangat bermanfaat, maka dari itu motivasi membaca harus kita tingkatkan. Motivasi membaca seseorang mempunyai pengaruh yang besar terhadap kebiasaan membaca. Karena apabila seseorang membaca tanpa mempunyai kemauan membaca yang tinggi maka orang tersebut tidak akan membaca dengan serius dan sepenuh hati. Apabila seseorang membaca atas kemauan atau kehendaknya sendiri maka orang tersebut akan membaca dengan sepenuh hati. Pada saat seseorang mengetahui hasil atau prestasinya tinggi dari membaca, maka ia akan terdorong untuk membaca lebih banyak lagi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditegaskan bahwa motivasi membaca adalah sebuah dorongan yang ada didalam diri seseorang disertai rasa senang untuk membaca dan dapat memperoleh informasi serta tercapainya tujuan membaca. Apabila seseorang sudah terbiasa dengan membaca, kebiasaan tersebut akan dilakukan secara terus-menerus. Selain itu, kegemaran membaca memberikan dampak yang positif untuk orang tersebut. Karena minat baca yang sangat tinggi menjadikan minat belajarnya pun juga tinggi dan membuat orang tersebut memiliki wawasan yang luas. Seseorang yang senang membaca akan mempunyai pengetahuan yang luas dari buku yang dibacanya. Sangat disayangkan, apabila seseorang tidak suka membaca atau mempunyai motivasi membaca yang rendah karena pengetahuan orang tersebut akan sempit.

2. Indikator Motivasi Membaca

Indikator motivasi membaca adalah :

- a. Adanya rasa senang untuk membaca
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk membaca
- c. Adanya hasrat dan keinginan untuk membaca
- d. Selalu berkeingintahuan yang tinggi
- e. Mengisi waktu luangnya dengan membaca buku.
- f. Siswa mulai menyukai buku bacaan, sering untuk membacanya, dan mengajak temannya untuk membaca
- g. Siswa bertukar buku bacaan kepada temannya
- h. Siswa bercerita kepada temannya mengenai apa yang dibaca

- i. Adanya kegiatan yang menarik dalam membaca
- j. Siswa suka membantu temannya ketika membaca.⁴⁶

3.Indikator Motivasi Membaca, Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Media Puzzle*

Untuk mengetahui meningkatkan motivasi membaca siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *media puzzle* adalah :

- a. Siswa mampu menunjukkan minat membacanya di depan kelas maupun di bangkunya masing-masing
- b. Siswa merasa senang untuk membaca
- c. Siswa mengisi waktu luangnya dengan membaca buku.
- d. Siswa mulai menyukai buku bacaan, sering untuk membacanya, dan mengajak temannya untuk membaca
- e. Siswa menyukai pembelajaran dengan adanya permainan
- f. Siswa menyukai permainan *puzzle* yang banyak bacaannya.
- g. Siswa menyukai permainan susun huruf dengan kata (*puzzle*)
- h. Siswa menyukai permainan mencari atau mencocokkan pasangan dan menyelesaikan soal pada sebuah *puzzle*. (*make a match* dan *puzzle*)
- i. Menurut siswa permainan *puzzle* adalah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan

⁴⁶ M. Hamzah A. Sofyan Nst,dkk, Meningkatkan Motivasi Membaca, (*Jurnal Iqra'* 2015), Vol.09 hal. 11

- j. Menurut siswa dengan adanya media *puzzle* membaca menjadi menyenangkan
- k. Siswa menyukai media *puzzle* karena membuat minat membaca siswa menjadi bertambah
- l. Menurut siswa dengan adanya media *puzzle* sekarang siswa menyukai membaca
- m. Siswa merasa dengan adanya media *puzzle* belajar menjadi menyenangkan.⁴⁷

2. Masalah Motivasi Membaca

Masalah yang dihadapi anak dalam meningkatkan motivasi membaca :

a. faktor internal

Penyebab rendahnya motivasi membaca siswa adalah kemampuan membaca siswa dan kurangnya kebiasaan membaca. Kemampuan membaca menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi membaca yang berasal dari dalam diri siswa.

- 3. faktor eksternal penyebab rendahnya motivasi membaca pada siswa kelas II adalah lingkungan sekolah yang kurang mendukung, peran perpustakaan sekolah belum maksimal, keterbatasan buku/bahan bacaan, lingkungan keluarga kurang yang mendukung, dan pengaruh menonton televisi dan bermain games di handphone. Lingkungan yang ada di sekitar siswa

⁴⁷ Akhris Fuadatus Sholihah dkk, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a match pada Pembelajaran Tematik Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah, (*Jurnal EDUTECH*, 2019), Vol. 7, hal. 42

berpengaruh terhadap minat membaca siswa, salah satunya lingkungan sekolah.⁴⁸

Pengaruh dari lingkungan sekitar juga akan mempengaruhi motivasi membaca siswa, jika dalam lingkungan pertemanan yang tidak gemar membaca maka siswa akan mengabaikan membaca malah memilih bermain dengan teman seusianya. Namun kenyataanya bermain adalah hiburan menjadi pilihan yang paling disukai oleh anak seusianya dari pada membaca. Seperti bermain game, game adalah salah satu hiburan yang sangat diminati anak-anak jaman sekarang. Anak yang terbiasa bermain game, maka akan sedikit kemungkinan dirinya untuk membaca.

Pada lingkungan keluarga juga dapat mempengaruhi motivasi membaca, jika tidak ada pembiasaan kegiatan membaca dirumah maka akan membuat motivasi membaca siswa menjadi rendah. Hal ini akan membuat siswa jadi terbiasa untuk tidak membaca dirumah dan membaca disekolah. Orang tua berperan penting dalam meningkatkan minat membaca anak dengan menyediakan perpustakaan kecil. Dimana perpustakaan kecil tersebut dapat menarik dan membuat anak untuk mulai dan suka membaca. Penyediaan ruang baca tersebut tentunya diiringi dengan buku bacaan yang diminati oleh anak. Penyediaan lingkungan membaca bagi anak bahwa seorang anak yang berada di lingkungan yang gemar membaca akan berbeda dengan anak yang berada di lingkungan tidak membaca. Orang tua yang mengajak anak untuk membaca bersama maka anak akan ikut dan terbentuklah lingkungan membaca dan mendorong anak untuk

⁴⁸ Citra Pratama sari, Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV, (Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2018), hal. 313

gemar dan suka membaca.

Siswa yang banyak bermain maka akan ada kurangnya waktu untuk dia membaca, maka harus ada kesadaran tersendiri didalam dirinya untuk mau membaca dan adanya dorongan sekitarnya untuk memotivasinya agar dia mau membaca. Dan anak harus ada pembiasaan untuk membaca, pembiasaan membaca memang tidak mudah untuk anak yang tidak terbiasa membaca. Pembiasaan membaca sebaiknya memang dilakukan sejak usia dini, karena untuk merubah kebiasaan perilaku seseorang perlu waktu 4 – 5 Tahun. Seseorang yang sejak kecil tidak pernah dibiasakan membaca oleh kedua orang tuanya akan kecil kemungkinannya untuk memiliki motivasi membaca, pola asuh orang tua adalah kunci dari pembiasaan ini karena orang tua adalah perpustakaan pertama bagi anaknya.

Disini peran guru juga sangat penting agar terdukungnya motivasi membaca siswanya, guru harus mencari bagaimana caranya agar siswanya mau membaca apakah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik ataupun menggunakan sebuah media yang mampu menarik perhatian siswanya untuk membaca. Guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswanya dalam meningkatkan motivasi membaca. Guru harus bisa menyesuaikan diri menjadi berbagai macam karakter yang mampu mendorong siswa untuk lebih semangat dalam proses meningkatkan motivasi membaca. Dan guru harus bisa memahami bagaimana cara menghadapi anak yang malas untuk membaca.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor dalam masalah membaca yaitu faktor internal dan faktor eksternal, pada faktor internal

siswa haruslah membiasakan dirinya untuk membaca, seringnya membaca akan membuat siswa terbiasa dan lebih mudah dan mampu cepat memahami sebuah materi pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga haruslah mendukung siswa agar mau membiasakan diri untuk membaca. Peran guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswanya dalam meningkatkan motivasi membaca. Disini akan terlihat perbedaan jika seorang anak yang gemar membaca maka akan banyak ilmu pengetahuan yang akan diperolehnya dari bacaan yang dia baca dimanapun dia berada, sedangkan anak yang malas membaca dan kurang motivasi untuk membaca akan sedikit ilmu pengetahuannya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penulisan karya ilmiah yang telah lama dikenal sebagai salah satu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pengajar yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran di kelas secara cermat dan sistematis dalam meningkatkan kualitas kelulusan.

Tindakan adalah suatu gerak yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Pengertian tindakan tersebut menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja untuk memperbaiki suatu keadaan atau hasil yang didapat kurang baik dalam bentuk rangkaian kegiatan-kegiatan perbaikan. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran dari guru yang sama.⁴⁹ Pengertian tersebut dapat menunjukkan bahwa proses belajar mengajar antara guru dan sekelompok siswa terjadi bukan di ruang kelas, dapat juga dilakukan diluar kelas.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian atau Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 30

Adapun yang menjadi tujuan Penelitian Tindakan kelas (PTK) yaitu untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas dan jugasekaligus mencari jawabannya dan memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran dikelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa dalam belajar.⁵⁰

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Seperti penelitian pada umumnya bahwa ada tujuan penelitian yang diinginkan menurut Sanjaya bahwa tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara praktis. Penelitian tindakan kelas dalam pelaksanaannya sangat kondisional dan situasional.⁵¹ Menurut Madya untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung pada ruang kelas atau ajang dunia kerja.⁵²

Tujuan penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan antara lain sebagai berikut:

- a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan,
- b. Meningkatkan layanan profesional guru dalam konteks layanan kepada peserta didik,

⁵⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2008), hal. 44.

⁵¹ Sanjaya, W. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 33

⁵² Madya, S. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 35

- c. Meningkatkan praktek dalam proses pembelajaran di kelas,
- d. Meningkatkan komunikasi antar teman sejawat dengan adanya kolaborasi dalam penelitian,
- e. Meningkatkan kemampuan melakukan penelitian di kalangan guru.

Secara umum manfaat Penelitian Tindakan Kelas menurut Suwandi disebutkan bahwa guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, Guru dapat meningkatkan kemampuan reflektifnya dan mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran yang muncul. Melalui PTK guru akan terlatih untuk mengembangkan secara kreatif kurikulum di kelas atau sekolah. Kemampuan reflektif guru serta keterlibatan guru yang dalam terhadap upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada akhirnya akan bermuara pada tercapainya peningkatan profesional guru.⁵³

Dengan demikian manfaat penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di kelas, seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran harus merancang pembelajaran yang mendidik maupun merancang penilaian yang baik dalam pembelajaran.
- b. Untuk meningkatkan iklim di kelas yang kondusif melalui perbaikan secara

⁵³ Suwandi, S. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*, Kadipiro. (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), hal. 15

berkesinambungan dalam hal ini aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran terjadi eksplorasi, elaborasi dan konformasi dimana guru menjelaskan materi sampai siswa menemukan konsep dari materi, dan juga guru sebagai fasilitator dalam kegiatan siswa baik berdiskusi, mengerjakan LKS dan juga praktik dalam menggunakan media atau alat peraga.

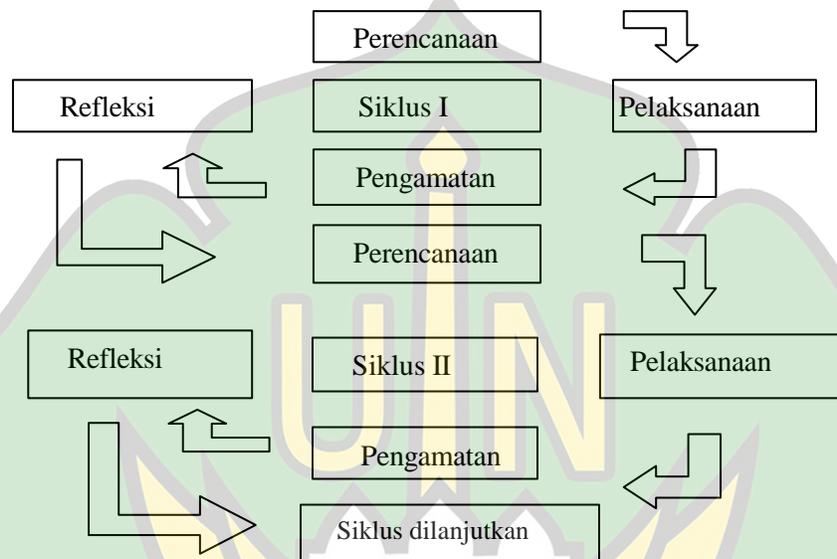
- c. Dapat dijadikan sebagai upaya pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan, dalam hal ini guru memahami kurikulum sebagai mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar dan juga kurikulum sebagai perencanaan program dalam satuan pendidikan.
- d. Untuk meningkatkan kinerja serta profesionalisme guru melalui penelitian tindakan kelas.⁵⁴

C. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan kelas meliputi beberapa tahapan yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pengamatan, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan menurut Suharsimi Arikunto.

⁵⁴ Suwandi, S. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah, Kadapiro. (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), hal. 15

Langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada siklus sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.⁵⁵

Berikut ini adalah beberapa penjelasan tentang perencanaan penelitian tindakan kelas. Perencanaan merupakan rancangan aktivitas ketika ingin melakukan melakukan suatu tindakan yang nanti dilakukan di setiap siklus. Untuk mengetahui masalah pembelajaran perlu melakukan perencanaan yang matang. Sedangkan tindakan adalah suatu aktivitas tindakan kegiatan yang telah direncanakan. Tindakan atau *acting* dari guru yang berupa solusi tindakan sebelumnya harus diwujudkan dengan adanya perencanaan. Observasi adalah merekam atau mengamati merekam

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satu Penelitian Praktis*, (Jakarta : Bina Aksara, 2010), hal. 2

segala bentuk peristiwa dari aktivitas yang terjadi. Refleksi merupakan kegiatan menerangkan apa yang telah terjadi dan tidak terjadi sekaligus solusi yang perlu dipilih, dikaji dan dilaksanakan untuk dapat diwujudkan sehingga dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya. Berikut penjelasannya:

1. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dirumuskan masalah dan tujuan yang akan dicapai kemudian membuat rencana tindakan yang termasuk di dalamnya instrumen penelitian. Pada tahap perencanaan ini peneliti menjelaskan tentang apa, dimana, kapan, mengapa, oleh siapa dan bagaimana tindakan penerapan media *puzzle* dilakukan.

Adapun tahapan perencanaan yang harus dilakukan peneliti di MIN 14 Aceh Selatan dalam penerapan media *puzzle* yaitu melakukan kegiatan observasi terdahulu untuk mengumpulkan fakta-faktal lapangan guna memastikan adanya masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran kemudian mengidentifikasi masalah tersebut. Setelah itu peneliti menyiapkan media dan menetapkan materi yang akan diajarkan melalui penggunaan media *puzzle*. Tahapan selanjutnya yaitu menyiapkan evaluasi, peneliti dapat bekerja sama dengan guru tentang bagaimana cara mengevaluasi hasil dari penggunaan media *puzzle*, yang terpenting dalam evaluasi ini adalah proses pengembangan siswa dalam penguasaannya dari waktu ke waktu. Bagaimana kemajuan dan sejauh mana media *puzzle* ini dalam meningkatkan motivasi membaca

siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan

2. Tindakan (*Action*)

Tindakan merupakan suatu tahap penerapan isi atau implementasi rancangan yang berupa tindakan kelas. Di tahap ini peneliti dan guru berkerjasama dan berkolaborasi dalam pelaksanaan tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi membaca peserta didik. Guru memperkenalkan model dan media pembelajaran yang akan di gunakan, kemudian memulai proses penelitian dengan tahapan tindakan. Pada tahap ini dilakukan dengan beberapa kali pertemuan yaitu mengamati proses pelaksanaan penggunaan media *puzzle*, bagaimana prosesnya selama dalam pembelajaran di kelas, juga melihat apakah motivasi membaca siswa di kelas II meningkat atau tidak. Proses langkah-langkah kegiatan pembelajarannya yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

- a. Siswa menjawab salam guru.
- b. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang pesertadidik.
- c. Siswa diabsensi kehadirannya terlebih dahulu.
- d. Siswa mendapat apersepsi oleh guru.
- e. Siswa memperoleh penjelasan tentang media *puzzle* oleh guru.

2. Kegiatan Inti

- f. Siswa menggunakan media *puzzle* dan menyusun huruf-huruf dan gambar yang berantakan.
- g. Siswa disuruh membacakan hasil media yang sudah mereka susun sesuai dengan gambarnya.
- h. Siswa diberi kesempatan bertanya beberapa hal yang belum jelas terkait media *puzzle* didalam kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa mendapatkan penguatan dalam bentuk lisan tentang keberhasilan siswa dalam menggunakan media *puzzle*.
- b. Siswa dan guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.
- c. Siswa mendapatkan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari.
- d. Siswa mendapatkan umpan balik terhadap proses dan motivasi membaca siswa.
- e. Siswa bersama guru menutup pelajaran.

3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan penelitian yang dilakukan. Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk

perbaikan siklus berikutnya. Pada tahap ini peneliti mengamati partisipasi siswa ketika diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran di kelas. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan untuk mengamati kebiasaan siswa dalam belajar terutama berkaitan dengan motivasi membaca siswa dalam proses pembelajaran di kelas II MIN 14 Aceh Selatan.

Pengamatan yang diperoleh peneliti mendapati bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menjelaskan materi kepada siswa di depan kelas tanpa menggunakan media, hanya menggunakan gambar-gambar yang ada didalam buku paket atau lembar kerja peserta didik (LKPD), sehingga siswa lain sebagai pendengar cepat bosan dan mengantuk, ini salah satu hal yang dapat mengakibatkan motivasi membaca menjadi rendah. Oleh sebab itu peneliti terdorong untuk membantu meningkatkan motivasi membaca siswa di MIN 14 Aceh Selatan melalui penggunaan media *puzzle*.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yaitu menyajikan hasil pencapaian yang diperoleh dari tindakan yang telah ditentukan. Tahap refleksi dilakukan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan analisis terhadap temuan-temuan yang berupa masalah, kekurangan, hambatan, kelemahan dan kekurangan yang dijumpai selama berlangsungnya penggunaan media *puzzle*. Jika pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan maka peneliti akan melakukan tindakan

penyempurnaan sampai indikator keberhasilan yang ditetapkan terpenuhi.

5. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 14 Aceh Selatan yang terletak di jalan T. Umar No.02 kecamatan Tapaktuan Kota Aceh selatan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi membaca siswa kelas II MIN 14 Aceh Selatan melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle*.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam suatu penelitian. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan angket, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran terdiri dari indikator-indikator yang digunakan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan

oleh guru dan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar observasi dilakukan sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat mengamati untuk setiap kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket merupakan sejumlah daftar pernyataan yang harus diisi oleh responden. Melalui angket ini dapat diketahui tentang data diri, pengetahuan, sikap, pendapat, dan pengalaman.⁵⁶ Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup (angket berstruktur) yang berisi pernyataan-pernyataan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan dan akan dijawab oleh responden. Dalam hal ini peneliti memberikan kebebasan kepada responden untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai menurut responden pada kolom yang tersedia untuk setiap pernyataan yang terdapat di dalam angket.

7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Apabila tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang

⁵⁶ Jamaluddin Idris, *Teknik Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2011), hal. 72.

peneliti gunakan adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengambilan data dalam kegiatan penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian.⁵⁷ Observasi bertujuan untuk melihat keadaan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum adanya perlakuan atau tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan mengetahui setelah berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Dan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik.⁵⁸ Kemudian akan terlihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah adanya sebuah tindakan.

Lembar observasi diisi oleh obsever atau pengamat, dalam hal ini yang akan menjadi adalah wali kelas II MIN 14 Aceh Selatan dan teman sejawat.

2. Observasi Aktivitas Guru

Digunakan untuk melihat keadaan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan motivasi membaca peserta didik kelas II MIN 14 Aceh Selatan.

⁵⁷ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A. Koni, Menjadi Penelitian PTK Profesional..., hal. 90

⁵⁸ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hal. 70

3. Observasi Aktivitas Siswa

Digunakan untuk melihat keadaan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan motivasi membaca peserta didik kelas II MIN 14 Aceh Selatan.

ii. Angket

Angket merupakan sejumlah daftar pernyataan yang harus diisi oleh responden. Melalui angket ini dapat diketahui tentang data diri, pengetahuan, sikap, pendapat, dan pengalaman.⁵⁹ Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup (angket berstruktur) yang berisi pernyataan-pernyataan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan dan akan dijawab oleh responden. Dalam hal ini peneliti memberikan kebebasan kepada responden untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai menurut responden pada kolom yang tersedia untuk setiap pernyataan yang terdapat di dalam angket.

Lembar angket berisi 13 pernyataan berupa Ya atau Tidak, yang akan diisi oleh peserta didik dengan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui motivasi membaca peserta didik terhadap model *make a match* dengan menggunakan media *puzzle*.

Untuk mengetahui motivasi membaca peserta didik terhadap pembelajaran

⁵⁹ Jamaluddin Idris, Teknik Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2011) hal. 72.

Bahasa Indonesia dalam penerapan model *make a match* dengan media *puzzle*, data terlebih dahulu dianalisis dengan cara menghitung presentase angket.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁶⁰ Pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Untuk mendeskripsikan data penelitian diberikan perhitungan sebagai berikut:

i. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi yaitu suatu analisis terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolaan kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung keadaan proses pembelajaran di kelas II MIN 14 Aceh Selatan, baik pengamatan terhadap aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi

⁶⁰ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 207

selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* dilakukan dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor diperoleh

N = Skor maksimal

Membuat interval presentasi dan kategori kriteria penilaian observasi gurusebagai berikut:

Tabel 3.5. Kategori Kriteria Hasil Pengamatan Guru dan Siswa

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

sumber : Suharsimi Arikunto⁶¹

⁶¹ Surharsimi, Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pres,2009), hal.

Anas Sudijono menyebutkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mencapai taraf keberhasilan jika berada pada predikat yang baik atau baik sekali, apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada pada kategori sangat kurang, kurang atau cukup maka dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.⁶²

2. Analisis data angket

Untuk mengetahui motivasi membaca peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dalam penerapan model *make a match* dengan media *puzzle*, data terlebih dahulu dianalisis dengan cara menghitung persentase angket.

Persentase motivasi membaca peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor diperoleh

N = Skor maksimal

Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui motivasi

⁶² Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), hal. 43

membacanya. Angket ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan apa yang diketahui oleh peserta didik, cara mengisi angket ini dengan memilih satu dari dua alternatif jawaban yang tersedia.

Tabel 3.1 kriteria penilaian jawaban angket positif

Kriteria	Nilai
Ya	2
Tidak	1

Tabel 3.2 kriteria penilaian jawaban angket negatif

Kriteria	Nilai
Ya	1
Tidak	2

Kategori motivasi membaca dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori motivasi membaca

Kriteria	Nilai
45 – 59	Sangat Lemah
60 – 73	Lemah
74 – 80	Cukup

81 – 90	Baik
91 – 100	Baik Sekali ⁶³

Metode ini digunakan untuk mengukur seberapa tinggi tingkat motivasi membaca peserta didik di MIN 14 Aceh selama menggunakan angket berstruktur dengan memberikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Tabel 3.4 Rubrik Motivasi Membaca Peserta didik

No	Soal Angket	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menunjukkan minat membaca saya didepan kelas maupun dibangku masing-masing		
2.	Saya merasa senang saat membaca		
3.	Saya mengisi waktu luang saya dengan membaca buku		
4.	Saya mulai menyukai buku bacaan, dan saya sering untuk membacanya, dan mengajak teman saya untuk membaca.		
5.	Saya menyukai pembelajaran dengan adanya permainan		
6.	Saya tidak menyukai permainan <i>puzzle</i> yang banyak bacaannya.		
7.	Saya menyukai permainan susun huruf dengan kata (<i>puzzle</i>)		
8.	Saya tidak menyukai permainan mencari atau mencocokkan pasangan dan menyelesaikan soal pada sebuah <i>puzzle</i> (<i>make a match</i> dan <i>puzzle</i>)		
9.	Menurut saya permainan <i>puzzle</i> adalah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan		
10.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> membaca menjadi menyenangkan.		
11.	Saya menyukai media <i>puzzle</i> karena membuat minat		

⁶³ Hamzah B. Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.

	membaca saya menjadi bertambah		
12.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> sekarang saya menyukai membaca.		
13.	Saya merasa dengan adanya media <i>puzzle</i> belajar menjadi menyenangkan.		

9. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi membaca peserta didik dalam proses pembelajaran . Target yang ingin dicapai pada indikator ini adalah peningkatan motivasi membaca peserta didik ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh MIN 14 Aceh Selatan dengan nilai individual 75 dan klasikal 80.

- a. Indikator keberhasilan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* dikelas II MIN 14 Aceh Selatan adalah $\geq 80\%$ dalam kategori baik sekali.
- b. Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* dikelas II MIN 14 Aceh Selatan adalah $\geq 80\%$ dalam kategori baik sekali.

- c. Indikator ketuntasan individual motivasi membaca siswa dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *puzzle* dikelas II MIN 14 Aceh Selatan adalah $\geq 91\%$ dalam kategori baik sekali.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Tahap siklus I

Pelaksanaan dan pengumpulan data dilakukan di MIN 14 Aceh Selatan dalam II siklus dimana pada siklus I pada tanggal 18 Januari 2024, dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2024. Proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat dikelas II . Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi (aktivitas guru, aktivitas siswa dan lembar angket). Dalam penelitian ini diamati oleh pengamat yaitu Ibu Darmawati,S.Pd. Beliau adalah wali kelas II yang membantu penelitian dalam mengamati aktivitas guru, dan pengamat aktivitas siswa yaitu Yuri Usmawarni selaku teman sejawat peneliti.

Adapun uraian pelaksanaan setiap tahapnya adalah sebagai berikut:

b. Tahap Perencanaan.

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis melakukan persiapan seperti konsultasi dengan kepala sekolah dan wali kelas II yang bertujuan untuk mencari kesepakatan antara peneliti dan pihak sekolah tentang jadwal dan materi pembelajaran yang akan penulis lakukan dalam tindakan penelitian survey ini

dilakukan pada tanggal 16 Januari 2024 yang dilakukan menghasilkan kesepakatan tentang kelas yang akan di teliti, yaitu kelas II, karena kelas di kelas II motivasi membaca rendah bila dibandingkan kelas lain. Hal yang harus dipersiapkan pada tahap ini adalah menetapkan materi yang akan diajarkan, membuat RPP yang tertuju pada siklus. Peneliti harus menyiapkan beberapa instrumen yang akan diberikan kepada peserta didik berupa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar aktivitas guru dan siswa, serta Angket motivasi membaca peserta didik. Beberapa instrumen tersebut dapat dilihat pada lampiran.

c. Tahap pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan RPP siklus I dilakukan dengan tiga tahap yaitu, kegiatan awal (pendahuluan) kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP (terlampir). Kegiatan pembelajaran pada tahap awal diawali dengan mengucapkan salam, tegur sapa di lanjutkan dengan berdo'a, kemudian guru mengkondisikan kelas dengan mengecek kehadiran siswa, kemudian guru menyampaikan motivasi agar siswanya mau belajar dan mau mendengarkan penjelasan gurunya, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Dimana pada tahap ini guru meminta

peserta didik untuk mengamati teks visual yang ada dibukul siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab yang sudah diamati oleh siswa mengenai hidup bersih dan sehat dirumah dan apa saja yang kita terapkan selalu dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru membentuk siswa kedalam kelompok antara 8-9 siswa, agar nantinya menyelesaikan soal selcara berkelompok. Guru mempersiapkan sebuah media yang nantinya akan digunakan pada pertengahan pembelajaran. Guru terlebih dahulu memperkenalkan dan menjelaskan mengenai kegunaan media nantinya akan dicocokkan pasangannya, atau disusun dari *puzzel* yang berantakan diisi sesuai kartu soal yang telah di berikan, selanjutnya guru juga menjelaskan tentang bagaimana hidup bersih dan sehat dirumah bagaimana cara menerapkannya selalu dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu setiap kelompok langsung menjawab pertanyaan yang ada pada media *puzzle* menyusun *puzzel* yang berantakan, dengan terbalik, dan saat semua kelompok sudah siap, lalu dibalikkan untuk melihat tulisan yang benar. Pertanyaan pada media *puzzle* pada siklus I tersebut meliputi:

1. Ibu membersihkan rumah dengan?
2. Rumah yang bersih dan sehat akan membuat kita menjadi?
3. Sampah dirumah yang tidak dibuang akan dikerumuni?
4. Jika kita menjaga kebersihan dan menerapkan hidup bersih, lingkungan rumah kita akan menjadi lingkungan yang?

Jawaban :

1. Sapu

2. Nyaman
3. Lalat
4. Sehat

Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil media yang telah disusun di depan kelas, dan menyesuaikan pertanyaan tersebut dengan jawaban mereka, apabila jawaban yang dijawab di media benar maka kelompok tersebut akan berteriak horay dan teman-teman lainnya memberikan tepuk tangan yang meriah sebagai penghargaan bahwa kelompok sudah menjawab semua pertanyaan sesuai susunan *puzzle* dengan benar, hal itu akan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan motivasi membacanya akan meningkat, karena membaca sangat itu menyenangkan.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan akhir (penutup). Pada tahap ini guru meminta siswa untuk mengisi soal LKPD, untuk melihat apakah siswa sudah memahami materi dengan benar. Kemudian guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan memberikan penguatan. Guru memberikan penilaian secara individu untuk melihat sejauh mana siswa yang telah termotivasi dalam pembelajaran yang telah dikuasai. Kemudian guru menyampaikan pesan moral dan penutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah dan mengucapkan salam penutup dengan dilanjutkan dengan berdo'a.

d. Tahap Pengamatan (observasi)

Tahap ini dilakukan pada saat proses pembelajaran Siklus I berlangsung. Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan motivasi

membaca, dengan menerapkan model *make a match* dengan menggunakan media *puzzle*.

1. Observasi Aktivitas guru pada siklus I

Pada tahap ini pengamatan aktivitas guru dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru. Instrumen aktivitas guru diamati oleh wali kelas II yaitu Ibu Darmawati,S.Pd. Data aktivitas guru dapat dilihat oleh tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Kemampuan guru dalam membuka kelas dengan salam dan menanyakan kabar.				√
2	Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas.				√
3	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk berdoa.				√
4	Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa dikelas agar siap belajar dan melakukan apersepsi pada siswa.			√	
5	Langkah 1: Mengamati Kemampuan guru dalam memberikan motivasi pada siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui buku cetak siswa.		√		
6	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> serta sistem penilaiannya.		√		
7	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk				√

	menyanyikan lagu.				
Kegiatan Inti					
8	Kemampuan guru dalam membagikan kelompok terdiri dari 4 kelompok, dan siswanya 8-9 orang perkelompok.			√	
9	Kemampuan guru dalam menjelaskan materi dan membacakan buku Tema “Hidup bersih dan sehat dirumah” yang akan dipelajari.			√	
10	Kemampuan guru dalam menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> menghadap keatas kepada setiap kelompok.			√	
11	Kemampuan guru membimbing siswa dalam sebuah kelompok dan mengarahkan siswa untuk mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.		√		
12	Langkah 2: Menanya Kemampuan guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.			√	
13	Kemampuan guru untuk mengarahkan satu siswa mengambil kartu soal yang telah diacak.				√
14	Langkah 3: Mencoba Kemampuan guru mengarahkan Siswa yang telah mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			√	
15	Kemampuan guru mengarahkan siswa mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			√	
16	Kemampuan guru mengarahkan siswa untuk menyusun susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			√	
17	Kemampuan guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.			√	

18	Langkah 4: Mengkomunikasi Kemampuan guru meminta siswa untuk mengumpulkan dan menilai hasil LKPD.			√	
19	Kemampuan guru memberikan penguatan materi hidup bersih dan sehat dirumah.		√		
20	Kemampuan guru meminta masing-masing siswa untuk saling bertanya jawab mengenai LKPD.		√		
Kegiatan Penutup					
21	Langkah 5: Menalar Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menyimpulkan materi.			√	
22	Kemampuan guru untuk memberi penguatan kembali, dan mengingatkan siswa untuk belajar dirumah.				√
23	Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdoa serta salam.				√
	Jumlah Skor Yang Diperoleh			71	
	Jumlah skor yang maksimal			92	
	Persentase			77,17	

Sumber Data: Hasil Penelitian Aktivitas Guru di MIN 14 Aceh Selatan, 18 Januari

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{71}{92} \times 100 = 77,17$$

Berdasarkan hasil observasi guru yang diamati oleh pengamat terhadap aktivitas guru dari 23 aspek dengan jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh rata-rata 77,17. Berarti taraf keberhasilan berdasarkan hasil observasi termasuk kedalam kategori baik. Namun masih ada aspek yang perlu ditingkatkan pada kegiatan pendahuluan, inti dan

penutup seperti Guru menyampaikan tahap kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasi, dan menyimpulkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab yang sudah diamati oleh siswa mengenai Hidup Bersih dan Sehat, dengan subtema Hidup Bersih dan Sehat di Rumah. Guru mengenalkan kepada siswa sebuah media *puzzle*, setelah guru mengenalkannya, langsung guru membagikan media kepada setiap kelompok, jumlah semuanya ada 4 kelompok dan ada 4 media. Setelah itu guru mengarahkan siswanya untuk pengerjaan 1 penyusun media *puzzle* dengan harus menjawab terlebih dahulu soal yang sudah tertera dikartu soal yang diacak. Salah satu anggota kelompok akan membacakan soal satu persatu, dan langsung bergegas anggota kelompok yang lain untuk mencari jawaban yang tepat, yang sesuai dengan susunan *puzzle* tersebut dengan cara terbalik. Setelah semua kelompok selesai, guru meminta siswa untuk membalikkan susunan *puzzle* tersebut agar terlihat salah atau benarnya jawaban yang sudah disusun. Guru meminta siswanya untuk mempresentasikan kembali hasil kelompok mereka. Guru bertanya kembali tentang materi yang ada pada media *puzzle* tersebut yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).

2. Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen aktivitas siswa

diamati oleh teman sejawat yaitu Yuri Usmawarni. Data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1	Siswa menjawab salam, dan menjawab sapaan dari guru.				√
2	Siswa membacakan doa belajar bersama.				√
3	Siswa menjawab panggilan absen kehadiran.				√
4	Langkah 1: Mengamati Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui pembelajaran yang ada dibuku cetak siswa.		√		
5	Siswa menyimak motivasi yang disampaikan guru.		√		
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru didepan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model <i>make a match</i> .		√		
7	Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		
8	Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama.				√
Kegiatan Inti					
9	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 8 orang dan 9 kelompok.			√	
10	Siswa menyimak materi hidup bersih dan sehat dirumah yang dibacakan guru.		√		
11	Siswa memperhatikan dan menyimak satu set media <i>puzzle</i> yang ditunjukkan guru.		√		
12	Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.		√		
13	Langkah 2: Menanya Siswa bertanya mengenai cara menggunakan media <i>puzzle</i> yang belum dipahami.			√	

14	Siswa mengambil satu soal yang telah diacak			√	
15	Langkah 3: Mencoba Siswa mengikuti arahan guru, mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			√	
16	Siswa mengambil satu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			√	
17	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			√	
18	Siswa mengerjakan LKPD, yang sudah dibagikan guru.		√		
19	Langkah 4: Mengkomunikasi Siswa mengumpulkan LKPD.			√	
20	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat mengerjakan LKPD.		√		
21	Masing-masing siswa saling bertanya jawab mengenai LKPD.		√		
Kegiatan Penutup					
22	Langkah 5: Menalar Siswa menyimpulkan dengan bahasa sendiri melalui pembelajaran hari ini.		√		
23	Siswa mendengarkan guru memberi penguatan dan diingatkan guru untuk belajar di rumah.		√		
24	Siswa membaca doa penutup pembelajaran dan menjawab salam dari guru.				√
	Jumlah Skor Yang Diperoleh			64	
	Jumlah Skor Yang maksimal			96	
	Persentase			66,66	

Sumber Data: Hasil Penelitian Aktivitas Siswa di MIN 14 Aceh Selatan, 18 Januari

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{64}{96} \times 100 = 66,66$$

Hasil observasi pada tabel 4.4. dapat dilihat dari aktivitas siswa dengan model pembelajaran *make a match* pada siklus I memperoleh skor rata-rata 66,66. Berarti keberhasilan pada aktivitas siswa berada pada kategori cukup. Adapun beberapa aspek yang harus ditingkatkan lagi yaitu siswa mengamati teks visual yang ada di buku siswa, siswa diberi kesempatan untuk tanya jawab yang sudah diamati oleh siswa mengenai Hidup Bersih dan Sehat di rumah, siswa membaca teks hidup bersih dan sehat di rumah, siswa secara berkelompok mendiskusikan pertanyaan yang ada pada kartu soal yang telah diberikan guru satu orang anggota kelompok yang membacakan soal dan teman lainnya yang berdiskusi mencari jawaban dan langsung menyusun *puzzle* tersebut secara terbalik. Setelah tersusun guru meminta setiap kelompok untuk membalikkan susunan *puzzle* tersebut agar terlihat apakah kartu pertanyaannya sesuai dengan jawaban yang sudah disusun tersebut dan akan dipaparkan di depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti.

3. Motivasi Membaca Siswa pada Siklus I

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran mengacu pada RPP pertama, dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, yang mana pada siklus I ini setelah guru mengabsen siswa dan untuk memotivasi siswa guru menyampaikan

judul dan tujuan pembelajaran serta menjelaskan model yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kemudian guru menyiapkan siswa untuk belajar, guru mengingat kembali siswa pada pembelajaran yang sudah di pelajari sebelumnya dan yang telah siswa ketahui untuk menarik perhatian siswa agar lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan sikap positif, sehingga siswa mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya guru mendemonstrasikan menyajikan materi yang telah direncanakan yaitu tentang tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada Subtema 1 Hidup Bersih dan Sehat dirumah di Pembelajaran 1. Guru meminta siswa nya untuk membacakan teks yang ada dibuku cetak didepan kelas, namun hanya sedikit siswa yang mengangkat tangannya untuk membaca di depan kelas, disitulah guru bisa melihat bagaimana motivasi membaca siswanya. Kemudian guru membagi 4 kelompok dan mengenalkan sebuah media *puzzle* kepada siswanya. Setelah itu guru membagikan setiap kelompok satu media dan beberapa kartu pertanyaan untuk setiap media yang dibagikan, yang akan disusun pada sebuah media *puzzle* yang berantakan tersebut. Setiap kelompok akan bekerja sama dalam menyusun *puzzle* tersebut dengan senang hati, Untuk menguji pemahaman guru membagikan kertas LKPD untuk diisi secara individu, hal tersebut gunanya untuk guru melihat apakah siswanya paham materi dengan baik karena materi tersebut ada di dalam sebuah permainan *puzzle* tersebut, sehingga belajar menjadi menyenangkan dan motivasi membaca siswa semakin meningkat. Kelompok

yang menjawab benar akan diberikan tepuk tangan dari kelompok lain karna sudah berhasil menyusun atau memasang *puzzle* dan menjawab semua pertanyaan dengan benar. Setelah itu dilanjutkan dengan lembar angket, guru membagikan lembar angket kemudian siswa akan mengisi dengan pilihan jawaban ya atau tidak menurut mereka masing-masing, dan guru meminta siswanya untuk menyimpulkan materi hari ini.

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Motivasi dengan Menggunkan Pembelajaran *Make a match* Pada Siklus I

No	Nama siswa	Skor	Rata-rata	Keterangan
1	A1	18	69,23	Lemah
2	A2	18	69,23	Lemah
3	A3	18	69,23	Lemah
4	A4	20	76,92	Cukup
5	A5	21	80,76	Cukup
6	A6	20	76,92	Cukup
7	A7	24	92,30	Baik sekali
8	A8	26	100	Baik sekali
9	A9	20	76,92	Cukup
10	A10	18	69,23	Lemah
11	A11	22	84,61	Baik
12	A12	23	88,46	Baik
13	A13	19	73,07	Lemah
14	A14	17	65,38	Lemah
15	A15	17	65,38	Lemah
16	A16	18	69,23	Lemah

17	A17	18	69,23	Lemah
18	A18	20	76,92	Cukup
19	A19	20	76,92	Cukup
20	A20	25	96,15	Baik sekali
21	A21	23	88,46	Baik
22	A22	24	92,30	Baik sekali
23	A23	24	92,30	Baik sekali
24	A24	19	73,07	Lemah
25	A25	20	76,92	Cukup
26	A26	21	80,76	Cukup
27	A27	20	76,92	Cukup
28	A28	26	100	Baik sekali
29	A29	21	80,76	Cukup
30	A30	22	84,61	Baik
31	A31	19	73,07	Lemah
32	A32	25	96,15	Baik sekali
33	A33	20	76,92	Cukup
34	A34	17	65,38	Lemah
35	A35	19	73,07	Lemah
36	A36	17	65,38	Lemah
37	A37	20	76,92	Cukup
	Jumlah		755	
	Rata-rata		62,16	
	Kategori		Lemah	

Dari hasil analisis data angket motivasi belajar peserta didik pada tabel 4.4 membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik menggunakan model *make a match* dengan media *puzzle* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 62,16 dengan

kategori lemah.

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan siklus I berakhir. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang telah dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan.

Refleksi pembelajaran pada siklus I, dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswanya dalam mempelajari materi pelajaran.
2. Guru kurang menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran serta sistem penilaiannya.
3. Guru kurang membimbing siswa dalam sebuah kelompok dan kurang bisa mengarahkan siswa untuk bisa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak, dikarenakan siswanya terlalu ribut.
4. Guru kurang memberikan penguatan materi Hidup Bersih dan Sehat dirumah.
5. Guru kurang bisa untuk mengarahkan siswanya untuk saling bertanya jawab mengenai LKPD.
6. Siswa kurang mendengarkan penjelasan dari guru melalui buku cetak
7. Siswa tidak menyimak motivasi yang disampaikan guru

8. Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru didepan karena ribut dan asik sendiri.
9. Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
10. Siswa tidak menyimak materi hidup bersih dan sehat dirumah yang dibacakan guru.
11. Siswa kurang memperhatikan dan menyimak satu set *puzzle* yang ditunjukkan guru.
12. Siswa tidak mengocok kartu soal dengan benar.
13. Siswa ribut saat mengerjakan lembar soal LKPD yang dibagikan guru
14. Siswa kurang mendengarkan penjelasan guru saat mengerjakan LKPD
15. Siswa tidak mau bertanya jawab mengenai LKPD
16. Siswa belum bisa menyimpulkan dengan bahasa sendiri melalui pembelajaran hari ini.
17. Siswa kurang mendengarkan guru pada saat guru memberi penguatan dan mengingatkan siswa untuk belajar lagi dirumah.

Karena masih adanya kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I, maka diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus II, sebagai berikut:

- 1) Guru harus memberikan motivasi kepada siswanya agar siswanya rajin belajar dan selalu mendengarkan penjelasan dari gurunya
- 2) Guru harus lebih memberikan penjelasan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari serta menjelaskan langkah pembelajaran melalui model *make a match*
- 3) Guru harus bisa mengkondisikan kelasnya pada saat pembagian media dan kartu soal
- 4) Guru dapat menarik perhatian peserta didik dengan memberikan langkah kongkrit dan memberi arahan sebelum membagikan kelompok dan media *puzzle*.
- 5) Guru harus memberikan penguatan materi hidup bersih dan sehat dirumah
- 6) Guru membimbing dan memotivasi peserta didik untuk aktif dan berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.
- 7) Guru mengapresiasi peserta didik dalam bentuk memberi nilai tambahan kepada kelompok yang berani untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
- 8) Guru memberikan pertanyaan secara berulang-ulang atau melakukan pendekatan kepada peserta didik.

B. Tahap Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I, siklus II ini dilaksanakan dalam empat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: menyusun RPP, menyiapkan LKPD, menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran yang diamati langsung oleh pengamatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan RPP siklus II dilakukan dengan tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir (penutup). Kegiatan awal dilakukan dengan memberikan salam, tegur sapa dan berdo'a kemudian guru mengkondisikan kelas dan mengecek kehadiran siswa. Mengaitkan materi dengan pengetahuan awal siswa, serta menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, menginformasikan subtema yang akan diberikan kemudian guru menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi belajar kepada siswanya agar siswanya rajin belajar dan selalu mendengarkan penjelasan dari gurunya. Selain itu guru memberikan langkah kongkrit dan memberikan arahan saat pembagian kelompok dan media *puzzle*.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti guru mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang dimana menggunakan media *puzzle* sebagai media untuk memudahkan dalam proses pembelajarannya. Kemudian guru mendemonstrasikan dan menjelaskan tema 5 Hidup Bersih dan Sehat subtema 2 Hidup bersih dan sehat disekolah pada pembelajaran ke dua dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang belum di pahami.

Setelah itu guru mengkondisikan kelasnya pada saat guru membentuk beberapa kelompok dan menyediakan sebuah media yang telah disediakan, dengan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Setiap kelompok akan berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing-masing untuk menjawab semua pertanyaan yang ada pada kartu soal. Pertanyaan pada media *puzzle* pada siklus II tersebut meliputi:

1. Apakah yang dilakukan murid kelas 2 pada gambar tersebut?
2. Siapa sajakah yang bertugas piket didalam kelas tersebut?
3. Siapakah yang membersihkan lemari dengan kain lap?
4. Apakah membuang sampah pada tempatnya akan membuat lingkungan sekolah kita sehat?
5. Kelas harus selalu dibersihkan agar kelas tidak menjadi
6. Apakah membuang sampah didalam kelas akan membuat kelas menjadi indah?

Jawaban :

1. Piket kelas
2. Siti, Edo, dan Dayu
3. Dayu
4. Iya, karena sekolah kita menjadi bersih dan sehat
5. Sarang nyamuk
6. Tidak, karena sampah akan membuat kelas menjadi kotor dan kelas menjadi tidak sehat

Apabila salah satu anggota kelompok sudah membacakan soal langsung anggota kelompok yang lain akan mencari jawaban pada media *puzzle* yang berantakan akan disusun rapi dengan terbalik. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, apabila jawaban yang di kerjakan benar maka kelompok tersebut akan berteriak horay dan senang karena sudah menjawab betul dan mendapatkan tepuk tangan dari teman kelompok yang lainnya.

Kegiatan terakhir ialah kegiatan penutup/kesimpulan, pada tahap ini guru memberikan penguatan kepada siswa mengenai materi yang telah diajarkan. Guru juga memberikan kesempatan kepada kelompok atau siswa yang ingin menyimpulkan materi pembelajaran. Guru juga memotivasi siswa agar siswa bisa berani untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan setelah itu guru memberikan penguatan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan secara berulang-ulang agar siswa dapat mengingat pelajaran yang sudah dipelajari hari ini. Guru memberikan motivasi agar siswa bisa rajin membaca dan menyampaikan pesan moral, dan mengajak siswa untuk berdo'a setelah kegiatan belajar mengajar selesai dan guru

mengucapkan salam penutup.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang telah dilakukan pada siklus I pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat subtema 1 Hidup Bersih dan Sehat dirumah masih pada kategori cukup dan hasil ketuntasan klasikal belum terpenuhi maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II sesuai pengamatan yang dipaparkan berikut:

a. Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II.

Observasi yang dilakukan pada siklus II ini antara lain aktivitas guru saat pelaksanaan belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh peneliti saat pelaksanaan mengajar berlangsung yang dilakukan oleh peneliti pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat subtema 2, Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah pada pembelajaran kedua dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Instrumen aktivitas guru diamati oleh wali kelas II yaitu ibu Darmawati,S.Pd. Data aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Kemampuan guru dalam membuka kelas dengan salam dan menanyakan kabar.				√
2	Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas.				√
3	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk berdoa.				√
4	Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa dikelas agar siap belajar dan melakukan aperepsi pada siswa.				√
5	Langkah 1: Mengamati Kemampuan guru dalam memberikan motivasi pada siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui buku cetak siswa.			√	
6	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>make a match</i> serta sistem penilaiannya.				√
7	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk menyanyikan lagu.				√
Kegiatan Inti					
8	Kemampuan guru dalam membagikan kelompok terdiri dari 4 kelompok, dan siswanya 8-9 orang perkelompok.			√	
9	Kemampuan guru dalam menjelaskan materi dan membacakan buku Tema “Hidup bersih dan sehat disekolah” yang akan dipelajari.			√	
10	Kemampuan guru dalam menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> menghadap keatas kepada setiap kelompok.				√
11	Kemampuan guru membimbing siswa dalam sebuah kelompok dan mengarahkan siswa untuk				√

	mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.				
12	Langkah 2: Menanya Kemampuan guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.				√
13	Kemampuan guru untuk mengarahkan satu siswa mengambil kartu soal yang telah diacak.				√
14	Langkah 3: Mencoba Kemampuan guru mengarahkan Siswa yang telah mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			√	
15	Kemampuan guru mengarahkan siswa mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			√	
16	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			√	
17	Kemampuan guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.			√	
18	Langkah 4: Mengkomunikasi Kemampuan guru meminta siswa untuk mengumpulkan dan menilai hasil LKPD.			√	
19	Kemampuan guru memberikan penguatan materi hidup bersih dan sehat di rumah.			√	
20	Kemampuan guru meminta masing-masing siswa untuk saling bertanya jawab mengenai LKPD.			√	
Kegiatan Penutup					
21	Langkah 5: Menalar Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menyimpulkan materi.				√
22	Kemampuan guru untuk memberi penguatan kembali, dan mengingatkan siswa untuk belajar				√

	dirumah.				
23	Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdoa serta salam.				√
	Jumlah Skor Yang Diperoleh	82			
	Jumlah skor yang maksimal	92			
	Persentase	89,13			

Sumber Data: Hasil Penelitian Aktivitas Guru di MIN 14 Aceh Selatan, 22 Januari

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{82}{92} \times 100 = 89,13$$

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru, jumlah skor nilai keseluruhan mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup diperoleh rata-rata 89,13. Berarti taraf keberhasilan berdasarkan hasil observasi termasuk kedalam kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan pembelajaran *make a match* tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah- langkah yang ada di RPP siklus II.

b. Aktivitas Siswa pada Siklus II

Pada tahap ini, pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Yuri Usmawarni. Data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1	Siswa menjawab salam, dan menjawab sapaan dari guru.				√
2	Siswa membacakan doa belajar bersama.				√
3	Siswa menjawab panggilan absen kehadiran.				√
4	Langkah 1: Mengamati Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui pembelajaran yang ada dibuku cetak.				√
5	Siswa menyimak motivasi yang disampaikan guru.				√
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru didepan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model <i>make a match</i> .				√
7	Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.				√
8	Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama.				√
Kegiatan Inti					
9	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 8-9 orang dan 4 kelompok.			√	
10	Siswa menyimak materi Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah yang dibacakan guru.			√	
11	Siswa memperhatikan dan menyimak satu set media <i>puzzle</i> yang ditunjukkan guru.				√
12	Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.			√	
13	Langkah 2: Menanya Siswa bertanya mengenai cara menggunakan media <i>puzzle</i> yang belum dipahami.			√	
14	Siswa mengambil satu soal yang telah diacak			√	
15	Langkah 3: Mencoba Siswa mengikuti arahan guru, mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			√	

16	Siswa mengambil satu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			√	
17	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			√	
18	Siswa mengerjakan LKPD, yang sudah dibagikan guru.				√
19	Langkah 4: Mengkomunikasi Siswa mengumpulkan LKPD.				√
20	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat mengerjakan LKPD.				√
21	Masing-masing siswa saling bertanya jawab mengenai LKPD.			√	
Kegiatan Penutup					
22	Langkah 5: Menalar Siswa menyimpulkan dengan bahasa sendiri melalui pembelajaran hari ini.			√	
23	Siswa mendengarkan guru memberi penguatan dan diingatkan guru untuk belajar dirumah.			√	
24	Siswa membaca doa penutup pembelajaran dan menjawab salam dari guru.				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh			85		
Jumlah Skor Yang maksimal			96		
Persentase			88,54		

Sumber Data: Hasil Penelitian Aktivitas Siswa di MIN 14 Aceh Selatan, 22 Januari

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \frac{85}{96} \times 100 = 88,54$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat pada saat berlangsungnya siklus II, diperoleh nilai keseluruhan mencakup kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup diperoleh rata-rata adalah 88,54. Berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa masuk ke dalam kategori baik sekali.

c. Motivasi Membaca Siswa pada Siklus II

Pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I atau dari siklus sebelumnya. Pada siklus II ini pembelajaran mengikuti RPP yang ke 2. Pada siklus ini guru mengabsen siswa, dan untuk memotivasi siswa guru menyampaikan judul tujuan pembelajaran serta menjelaskan model yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran, disiapkan yaitu materi tentang Tema 5 Hidup Bersih dan Sehat Subtema 2 Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah dengan Pembelajaran kedua. Kemudian Guru meminta siswa nya untuk membacakan teks yang ada dibuku cetak didepan kelas, dan sudah banyak yang berani mengangkat tangannya untuk membaca kedepan disitulah guru bisa melihat bagaimana motivasi membaca siswanya. Kemudian guru membagi 4 kelompok. Setelah itu guru membagikan setiap kelompok satu media dan beberapa kartu pertanyaan untuk setiap media yang dibagikan, yang akan disusun pada sebuah media *puzzle* yang berantakan tersebut. Setiap kelompok akan bekerja sama dalam menyusun *puzzle* tersebut dengan senang hati, Untuk menguji pemahaman guru membagikan kertas LKPD untuk diisi secara individu, hal

tersebut gunanya untuk guru melihat apakah siswanya paham materi dengan baik karena materi tersebut ada didalam sebuah permainan *puzzle* tersebut, dan belajar pun menjadi menyenangkan dan motivasi membaca siswa makin meningkat. Setelah itu dilanjutkan dengan lembar angket, lalu peneliti membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di ajarkan hari ini.

Berikut adalah hasil pengamatan untuk setiap subjek melalui Penerapan Pembelajaran *make a mach* pada siklus II

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Pada Setiap Indikator Motivasi Dengan Menggunakan Pembelajaran *make a match* Pada Siklus II

No	Nama siswa	Skor	Rata-rata	Keterangan
1	A1	25	96,15	Baik sekali
2	A2	19	73,07	Lemah
3	A3	18	69,23	Lemah
4	A4	24	92,30	Baik sekali
5	A5	25	96,15	Baik sekali
6	A6	26	100	Baik sekali
7	A7	26	100	Baik sekali
8	A8	26	100	Baik sekali
9	A9	26	100	Baik sekali
10	A10	22	84,61	Baik
11	A11	26	100	Baik sekali
12	A12	25	96,15	Baik sekali
13	A13	25	96,15	Baik sekali
14	A14	25	96,15	Baik sekali

15	A15	24	92,30	Baik sekali
16	A16	25	96,15	Baik sekali
17	A17	26	100	Baik sekali
18	A18	25	96,15	Baik sekali
19	A19	24	92,30	Baik sekali
20	A20	26	100	Baik sekali
21	A21	26	100	Baik sekali
22	A22	26	100	Baik sekali
23	A23	26	100	Baik sekali
24	A24	25	96,15	Baik sekali
25	A25	25	96,15	Baik sekali
26	A26	26	100	Baik sekali
27	A27	26	100	Baik sekali
28	A28	26	100	Baik sekali
29	A29	26	100	Baik sekali
30	A30	26	100	Baik sekali
31	A31	25	96,15	Baik sekali
32	A32	26	100	Baik sekali
33	A33	26	100	Baik sekali
34	A34	19	73,07	Lemah
35	A35	26	100	Baik sekali
36	A36	26	100	Baik sekali
37	A37	25	96,15	
	Jumlah		938	
	Rata-rata		91,89	
	kategori		Baik Sekali	

Dari hasil analisis data angket motivasi belajar peserta didik pada tabel 4.8

Membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik menggunakan model *make a*

match dengan media *puzzle* mengalami peningkatan yaitu pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 91,89 dengan kategori baik sekali.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan siklus II berakhir. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang telah dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Hasil refleksi siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Guru telah memberikan motivasi kepada siswanya agar siswanya rajin belajar dan selalu mendengarkan penjelasan dari gurunya.
2. Guru telah menjelaskan tujuan dan materi yang akan dipelajari, melakukan apersepsi dan motivasi.
3. Siswa tidak ribut pada saat pembagian kelompok, media, kartu soal dan LKPD.
4. Semua kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya.
5. Siswa memperhatikan materi yang diberikan guru secara optimal.
6. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan rata-rata peserta didik sudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
7. Sebagian besar peserta didik sudah berani bertanya, menjawab, aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan mampu mempresentasikan

hasil diskusi kelompok.

8. Peserta didik sudah mampu melakukan pengamatan untuk menemukan masalah dan peserta didik sudah mampu menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

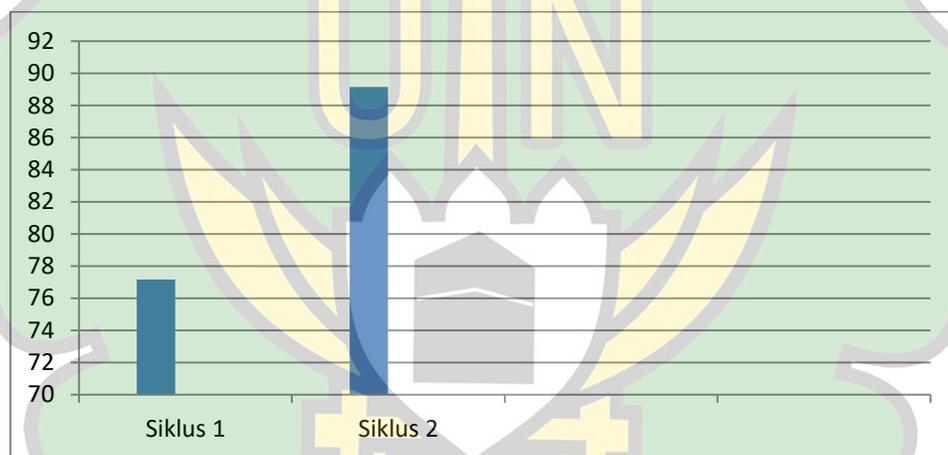
Penerapan model *make a match* menggunakan media *Puzzle* secara optimal dengan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dapat meningkatkan motivasi membaca, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi siklus II yang telah diuraikan di atas bahwa proses pembelajaran pada siklus II lebih baik dari siklus I. pada siklus II ini semua hal yang telah direncanakan pada tahap perencanaan telah berjalan dan terlaksana dengan baik, hasil belajar dan motivasi membaca peserta didik juga meningkat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *make a match* dengan menggunakan media *puzzle*. Dengan demikian, siklus diberhentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan, lembar aktivitas guru dan siswa beserta lembar angket sudah mencapai kategori sangat baik, maka tidak dilakukan siklus berikutnya.

4. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

- a. Aktivitas guru selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran *make a mach*.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis tidak hanya bekerja sendiri namun adanya bantuan seorang guru pengamat untuk mengamati aktivitas

guru. Pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan oleh wali kelas II yaitu ibu Darmawati,SPd hasil penelitian dari aktivitas guru dalam meningkatkan motivasi membaca dan hasil belajar di tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada pembelajaran satu dan tiga melalui model Pembelajaran *make a mach* selama dua siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor perolehan siklus I yaitu 77,17 dalam kategori baik, sedangkan siklus II yaitu 89,13 dalam kategori baik sekali



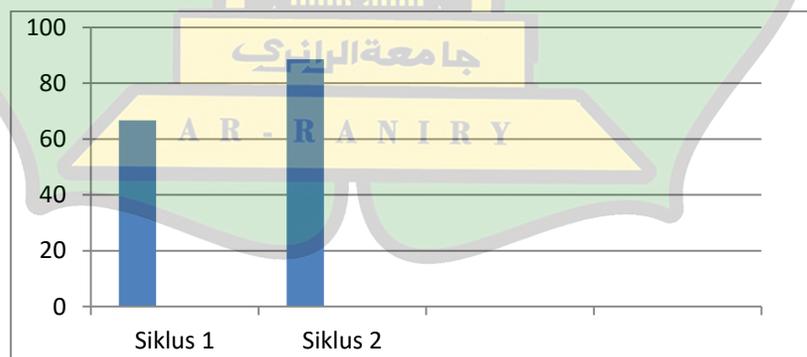
Gambar 4.1 Grafik Hasil Aktivitas Guru

Melakukan perbaikan dalam setiap aspek yang kurang pada siklus I adalah salah satu faktor yang dapat menyebabkan peningkatan aktivitas guru. Melakukan perbaikan dalam setiap aspek kurang pada siklus I, seperti mengikut sertakan siswa untuk lebih tertarik terhadap pembelajaran serta memberi arahan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *make a mach* dengan lebih jelas. Data tersebut

menunjukkan bahwa kegiatan pengerjaan dalam menggunakan model pembelajaran *make a mach* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada pembelajaran satu dan dua mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup sudah terealisasi sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP-1 dan RPP-2.

b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran *make a mach*.

Pengamatan aktivitas siswa dalam pengelolaan pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat yaitu Yuri Usmawarni. Hasil dari aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis tingkat aktivitas siswa untuk siklus I berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 66,66 dan siklus II berada pada kategori kurang sekali dengan nilai rata-rata 88,54



Gambar 4.2 Grafik aktivitas Siswa

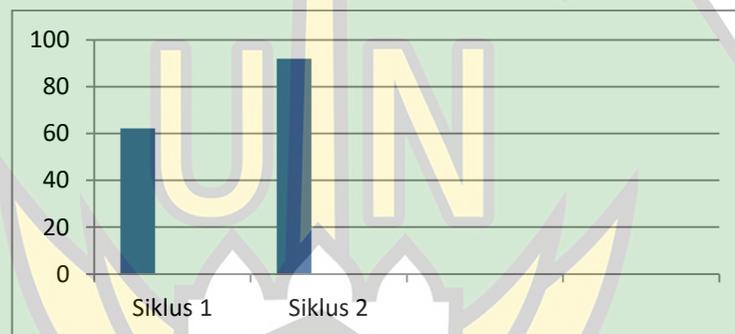
Siklus I aktivitas siswa masih terlihat kurang seperti kurang mendengar motivasi yang diajarkan guru dalam sebuah pembelajaran, siswa kurang mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran, siswa masih kurang fokus dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar jadi terganggu, akan tetapi aktivitas siswa mengalami perubahan pada siklus II yaitu siswa sudah mendengar motivasi dan tujuan pembelajaran dengan baik, sehingga dapat menyimpulkan materi dengan baik, sudah ada yang ingin bertanya jawab dan tampil di depan kelas. Berdasarkan paparan diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa melalui model pembelajaran *make a mach* di kelas II MIN 14 Aceh Selatan.

c. Motivasi membaca siswa selama proses pembelajaran *Make a match*

Dalam melihat peningkatan motivasi membaca siswa melalui model pembelajaran *make a match* di kelas II MIN 14 Aceh Selatan, peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai bahan perangkat pembelajaran yang dimana media tersebut diiringi dengan lembar LKPD yang sudah terisi dan disusun dengan benar tersebut. Pemeriksaan atau penentuan betul salahnya jawaban dapat membantu siswa menjadi termotivasi dalam membaca apabila jawaban betul mereka akan berteriak horay dan mendapatkan tepuk tangan dari teman kelompok lainnya. Akan tetapi penggunaan model pembelajaran ini dapat dikatakan

tuntas apabila siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah disepakati di sekolah.

Rata-rata peningkatan motivasi membaca siswa pada siklus I ada 62,16 pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat di Rumah pada pembelajaran satu untuk siklus satu kurangnya termotivasi, maka dari itu peneliti melakukan penelitian lagi pada siklus II untuk mengetahui sejauh mana motivasi membaca siswa berikutnya.



Gambar 4.3 Grafik Motivasi Membaca Siswa

Pada siklus II ini terjadi peningkatan motivasi membaca yang sangat pesat yaitu 91,89 dari paparan diatas yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan motivasi membaca siswa melalui model pembelajaran *make a match* dalam tema 5 Hidup Bersih dan Sehat disekolah subtema 2 pembelajaran dua dikelas II MIN 14 Aceh Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa keterkaitan antara motivasi membaca dan hasil belajar sangatlah kuat, jika siswanya rajin membaca maka hasil belajarnya pun akan meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua di kelas II MIN 14 Aceh Selatan pada siklus I sebesar 77,17 dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 89,13 pada kategori baik sekali.
- b. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua di kelas II MIN 14 Aceh Selatan pada siklus I sebesar 66,66 dalam katagori cukup, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 88,54 pada kategori baik sekali.

- c. Motivasi membaca siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup



Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua di kelas II MIN 14 Aceh Selatan pada siklus I sebesar 62,16 dalam katagori lemah, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 91,89 pada kategori baik sekali.

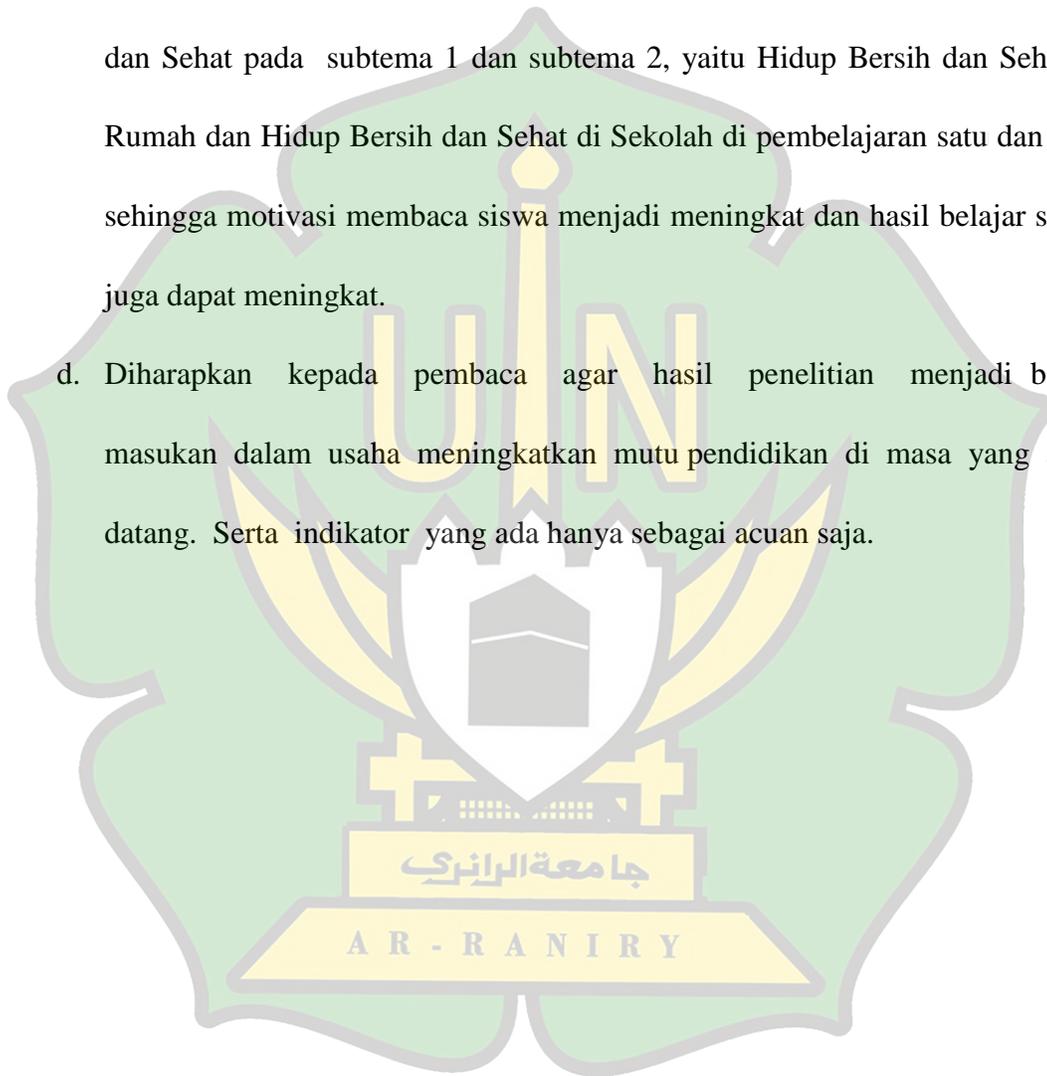
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

- a. Sebaiknya pembelajaran melalui model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua dapat membawa dampak positif terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi membaca serta hasil belajar siswa.
- b. Pembelajaran melalui model pembelajaran *make a match* pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan khususnya

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Diharapkan guru dapat menggunakan berbagai macam model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada tema 5 Hidup Bersih dan Sehat pada subtema 1 dan subtema 2, yaitu Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah di pembelajaran satu dan dua, sehingga motivasi membaca siswa menjadi meningkat dan hasil belajar siswa juga dapat meningkat.
- d. Diharapkan kepada pembaca agar hasil penelitian menjadi bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Serta indikator yang ada hanya sebagai acuan saja.





DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, (2009), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Aisyah Fadilah, (2023), Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of student Research*, Purwakarta, 2 Maret.
- A Mustika Abidin, (2017), Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, Desember.
- Agustin Citra Pertiwi , (2020), Penggunaan Tipe *Make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas IV SDN 6 Metro Barat, (Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
- Azhar Arsyad, (2014), *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers
- A. Pribadi, Benny, (2009), *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Aisyah Fadilah, (2023), Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of student Research*, Purwakarta, 2 Maret.
- Akhris Fuadatus Sholihah dkk, (2019), Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a match* pada Pembelajaran Tematik Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal EDUTECH*.
- Citra Pratama sari, (2018), Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV, Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Dahlan, (2008), M. Motivasi minat baca, *Jurnal Iqra*, (Jakarta : Bumi Aksara, Vol. 02, No. 1.
- DP Tampubolon, (2018), Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien, Bandung : Angkasa Bandung.
- Dorlan Naibaho, (2018), Peranan Guru Sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik, Sumatera Utara : *Jurnal Christian Humaniora*, Mei.
- Erwin Harianto, (2020), Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.

Ela Latifatul Fajriyah, (2017), *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil*



Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah, Pada institute Agama Islam Negeri Metro.

Fitri Ariani, (2014), Membuat Puzzle-Alat Permainan Edukatif sendiri, (*Artikel 22 april*), [http://yudhistira31.wordpress.com/2008/05/23/membuat-puzzle-alat-permainan-edukatif/Posted by Abdul Aziz at 2:26 PM](http://yudhistira31.wordpress.com/2008/05/23/membuat-puzzle-alat-permainan-edukatif/Posted%20by%20Abdul%20Aziz%20at%202:26%20PM)

Hanum Hanifa Sukma, S.Pd., M.Pd, (2023), *Keterampilan Membaca dan Menulis*, Yogyakarta: K-Media.

Huda, (2013), *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hamzah B. Uno, (2012), *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara),

Heri Dermawan, (2023), Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*.

Jannah, Aghisni Ika Luluil, (2018), *Asyiknya bermain*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.

Jamaluddin Idris, (2011), *Teknik Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Medan: Perdana Mulya Sarana.

Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*, Yogyakarta: Kata Pena.

Kunandar, (2008), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Raja Grafindo persada.

Lis Rustinarsih, (2021), *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacan Aksara Jawa*, Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.

M. Hamzah A. Sofyan Nst,dkk, Meningkatkan Motivasi Membaca, (*Jurnal Iqra'* 2015), Vol.09 hal. 11

Muhammad Hasan, (2021), *Media pembelajaran*, Klaten, 13 April

Miftahul Huda, (2014), *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Madya, S. (2009), *'Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas'*, Bandung:

Alfabeta.

- Monica Christi, (2018), *Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun ajaran 2018/2019*, (Universitas Negeri Yogyakarta).
- Nasution, (2013), *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara).
- N.A. Dewi, (2021), *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Singaraja: Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, April).
- Nining Yulianti, (2021), *Penguasaan Vocabulary dalam Memahami Descriptive Text dengan Make a Match bermedia Tumbler*, Jawa Barat: CV Jejak.
- Nasution, (2013), *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara).
- Nano Sunartyo, (2006), *Membentuk Kecerdasan Anak Sejak Dini*, Yogyakarta: Penerbit Think.
- Nurbiana Dhieni, dkk. (2005), *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oemar Hamalik, (2018), *Media Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya.
- Ridik Pangestu, (2019), Meningkatkan Minat Membaca dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas II SD, Yogyakarta : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ridwan Abdullah Sani, (2014), *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmanelli, (2007), Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional, *Jurnal Pelangi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Vol. 2,
- Rahim, F. (2005), *Pengajaran membaca di sekolah dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Septy nurfadhillah, (2021), Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*,

Agustus.

Suharni, (2021), *Pembelajaran IPS Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet*, Jawa Tengah: Penerbit NEM.

Syarif Sumantri, Mohamad. (2018), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sunarti dan Ambo Dalle, (2017), Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar, *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, Vol 1 No01.

Sunarti Rahman, (2021), Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Gorontalo, 25 November.

Suwandi, S. (2009), *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah, Kadapiro*, Surakarta: Yuma Pustaka.

Sugiono, (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian atau Pendekatan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara

Sanjaya, W. (2009), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sukesih, (2022), *Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan media flashcard terhadap keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDIT Al Banna Nattar*, (Universitas Lampung).

Yeni diana Mella Sari, (2016), *pengembangan media puzzle berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar PKN kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*, Semarang, Universitas Negeri Semarang.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : B-4748/Un.08/FTK.1/KP.07.6/6/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-11328/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2023

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Drs. Ridwan, M.Daud, M.Ed	Sebagai Pembimbing Pertama
2. Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag	Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing

Nama : Syinta Bella Asmara

Nim : 200209040

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas II MIN 14 Aceh Selatan

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh : 25 Juni 2024
P.L.H. Dekan,

Habiburrahim
Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024
Tanggal 27 Mei 2024

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-786/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Selatan
2. Kepala MIN 14 Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SYINTA BELLA ASMARA / 200209040**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jalan Dahlia, Peurada 1, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas II Min 14 Aceh Selatan*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 Januari 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

AR - RANIRY



*Berlaku sampai : 16 Februari
2024*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 14 Aceh Selatan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH SELATAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 14 ACEH SELATAN
Jln. T. Umar No. 02 Telp (0656) 21429 Gampong Padang
Email. min14aselatan@gmail.com
TAPAKTUAN - ACEH SELATAN

Nomor : B - 66 /Mi.01.00.15/PP.00.4/06/2024 Tapaktuan, 11 Juni 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Kepada
Yth. Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Di -
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,Sehubungan dengan surat dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-786/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024 Tanggal 10 Januari 2024 Tentang hal Penelitian Ilmiah Mahasiswa pada MIN 14 Aceh Selatan, maka kami menyatakan :

Nama : SYINTA BELLA ASMARA
NIM : 200209040
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan tugas mengumpulkan data untuk Penelitian Mahasiswa dengan Judul **“Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas II MIN 14 Aceh Selatan.**

Demikian surat ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Kepala
Rusmah, S.Ag
NIP. 197108091997032002

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopeima Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

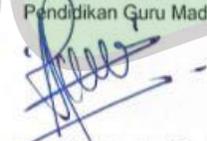
Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Syinta Bella Asmara
NIM	: 200209040
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas II MIN 14 Aceh Selatan
Pembimbing 1	: Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed
Pembimbing 2	: Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Selasa tanggal 25 bulan Juni tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2407596905 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 21 % (\leq 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

A R - R A N I R Y
 Banda Aceh, 25 Juni 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5: Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi Oleh Dosen Ahli



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 EMAIL : flk.uin@ar-raniry.ac.id Web: flk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4017/Un.08/PGMI/01/2024 Banda Aceh, 02 Januari 2024
 Lampiran :
 Hal : Mohon Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth: _____

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb
 Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini Memohon kiranya Saudara memberi izin dan bantuan kepada nama mahasiswa/i di bawah ini:

Nama : Syinta Bella Asmara
 NIM : 200209040
 Prodi : PGMI
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas II Min 14 Aceh Selatan .

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

جامعة الرانيري
 AR - RANIR



Lampiran 6 Lembar Validasi Oleh Dosen Ahli

LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA

Satuan Pendidikan : MIN 14 Aceh Selatan

Tema 5 : Hidup Bersih dan Sehat

Kelas : II

Peneliti : Syinta Bella Asmara

Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap angket yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel angket yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Validasi isi

Angket sesuai dengan motivasi membaca pada siswa

b. Konstruksi

Berilah tanda ceklis (√) pada setiap kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP= Sangat Mudah Dipahami
CV = Cukup Valid	DP= Dapat Dipahami
KV = Kurang Valid	KP= Kurang Dapat Dipahami
TV= Tidak Valid	TDP= Tidak Dapat Dipahami

C. Penilaian terhadap validasi isi dan konstruksi

No.	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KP	TDP
1.	√					√		
2.	√					√		
3.	√					√		
4.	√					√		
5.	√					√		
6.	√					√		
7.	√					√		
8.	√					√		
9.	√					√		
10.	√					√		

D. Kritik dan Saran Validator

Sudah bisa dilanjutkan sesuai dengan catatan perbaikan sebelumnya.

Banda Aceh, 15 Januari 2024

Validator



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

*Lampiran 7: RPP Siklus I***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 14 Aceh Selatan

Kelas / Semester : 2 / 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Tema : Hidup Sehat dan Bersih

Sub Tema 1 : Hidup Sehat dan Bersih di Rumah

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 Hari

Hari/Tgl Pelaksanaan : Kamis 18 Januari 2024

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
3.4 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.4.1 Memahami bagaimana penerapan menjaga hidup bersih dan sehat dalam kehidupan di rumah. 3.4.2 Mengidentifikasi berbagai kegiatan di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.4.1 Menjelaskan pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks bacaan "Hidup Bersih dan Sehat", siswa dapat menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan di rumah dengan percaya diri.
2. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat menirukan tata tertib di rumah dengan disiplin.
3. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari di rumah dengan cermat.
4. Dengan menyanyikan lagu "Makan Jangan Bersuara", siswa dapat menyebutkan aturan makan dengan cermat.
5. Dengan menyelesaikan media *puzzle* siswa dapat menyelesaikan soal terkait dengan materi hari ini.

D. MATERI

1. Aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

2. Menyanyikan lagu.

E. Metode : Permainan, penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. Model : *Make a match*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam. 2. Kemudian dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan "Hidup Bersih Dan sehat di Rumah" 5. Guru mengulang sedikit materi sebelumnya. 	15 menit
Inti	<p>Kegiatan Pembelajaran Ayo megamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membentuk siswa kedalam kelompok antara 8-9 siswa. 7. Guru memberikan penjelasan materi hidup bersih dan sehat dirumah 8. Guru meminta siswa untuk mengamati teks visual yang ada dibuku siswa. 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab yang sudah diamati oleh siswa mengenai hidup bersih dan sehat dirumah. 10. Selesai tanya jawab, guru menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> dan memperkenalkan media tersebut kepada siswa. 11. Guru membagikan media <i>puzzle</i> tersebut kepada ke empat kelompok yang sudah dibagi siswanya, setiap kelompok mendapatkan satu set media <i>puzzle</i> beserta kartu soal. 12. Pada media <i>puzzle</i> tersebut sudah terdapat gambar-gambar disamping huruf yang akan disusun sempurna, 	140 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<p>meskipun siswa sudah melihat gambar yang tertera di media tersebut siswa tetap harus menyelesaikan pertanyaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Guru mengacak susunan <i>puzzle</i> dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> 14. Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak. 15. Satu perwakilan setiap kelompok dapat mengambil kartu soal yang telah diacak dan membacakan pertanyaan satu persatu. 16. Anggota kelompok lainnya berdiskusi memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i>. 17. Siswa menempatkan potongan <i>puzzle</i> yang memuat jawaban dari kartu soal yang sesuai dengan gambar yang didapat pada papan <i>puzzle</i>. 18. Langkah mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir. 19. Untuk mengetahui ketepatan pilihan jawaban, dilakukan dengan cara mencocokkan gambar tersebut dengan huruf yang sudah disusun secara sempurna. Gambar dan huruf akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal. 20. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan intruksi pengerjaan LKPD. 21. Guru mengontrol peserta didik dalam pengerjaan LKPD 22. Setelah selesai siswa bertukar LKPD yang telah selesai di isi dengan kelompok yang lain 23. Siswa dan guru memeriksa LKPD secara bersama-sama 24. Siswa diminta kembali ke tempat masing-masing. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
Penutup	25. Siswa menyimpulkan materi yangtelah dipelajari hari ini. 26. Guru memberikan penguatan kembali 27. Guru bertanya tentang pendapat peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran hari ini apakah menyenangkan? 28. Menutup pembelajaran dnegan mengingatkan peserta didik untuk belajar dirumah dan tentang pertemuan selanjutnya 29. Mengakhiri pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa 30. Guru berpamitan dengan mengucapkan salam	15 menit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut:

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian sikap

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada sikap setiap peserta didik yang terlihat

No	Nama	Aspek sikap yang dinilai								Catatan guru
		Disiplin				Tanggung Jawab				
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	
1	Aqil									
2	Bilal									
3	Qalil									
4	Nail									
5	Syibran									

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, Skor = 1

MT : Mulai Terlihat, Skor = 2

MB : Mulai Membudaya, Skor = 3

SM : Sangat Membudaya, Skor = 4

2. Penilaian pengetahuan

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2

1.Kemampuan menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah	Siswa belum menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah
2.Kemampuan untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa belum mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.



3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
1. Menyanyikan lagu makan jangan bersuara serta menunjukkan tata tertib dirumah kedepan kelas.	Sangat mampu Menyanyikan lagu makan jangan bersuara serta menunjukkan tata tertib dirumah kedepan kelas.	Mampu Menyanyikan lagu makan jangan bersuara serta menunjukkan tata tertib dirumah kedepan kelas.	Hanya mampu Menyanyikan lagu makan jangan bersuara serta menunjukkan tata tertib dirumah kedepan kelas.	Belum mampu Menyanyikan lagu makan jangan bersuara serta menunjukkan tata tertib dirumah kedepan kelas.

I. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema : *Hidup Sehat dan Bersih* Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Media *Puzzle*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema 5 : Hidup Bersih dan Sehat
SubTema 1: Hidup Bersih dan Sehat di Rumah
Kelas/Semester : II/Genap

Kelompok :
Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menuliskan dan menerapkan hidup bersih dan sehat dirumah dengan baik dan benar.

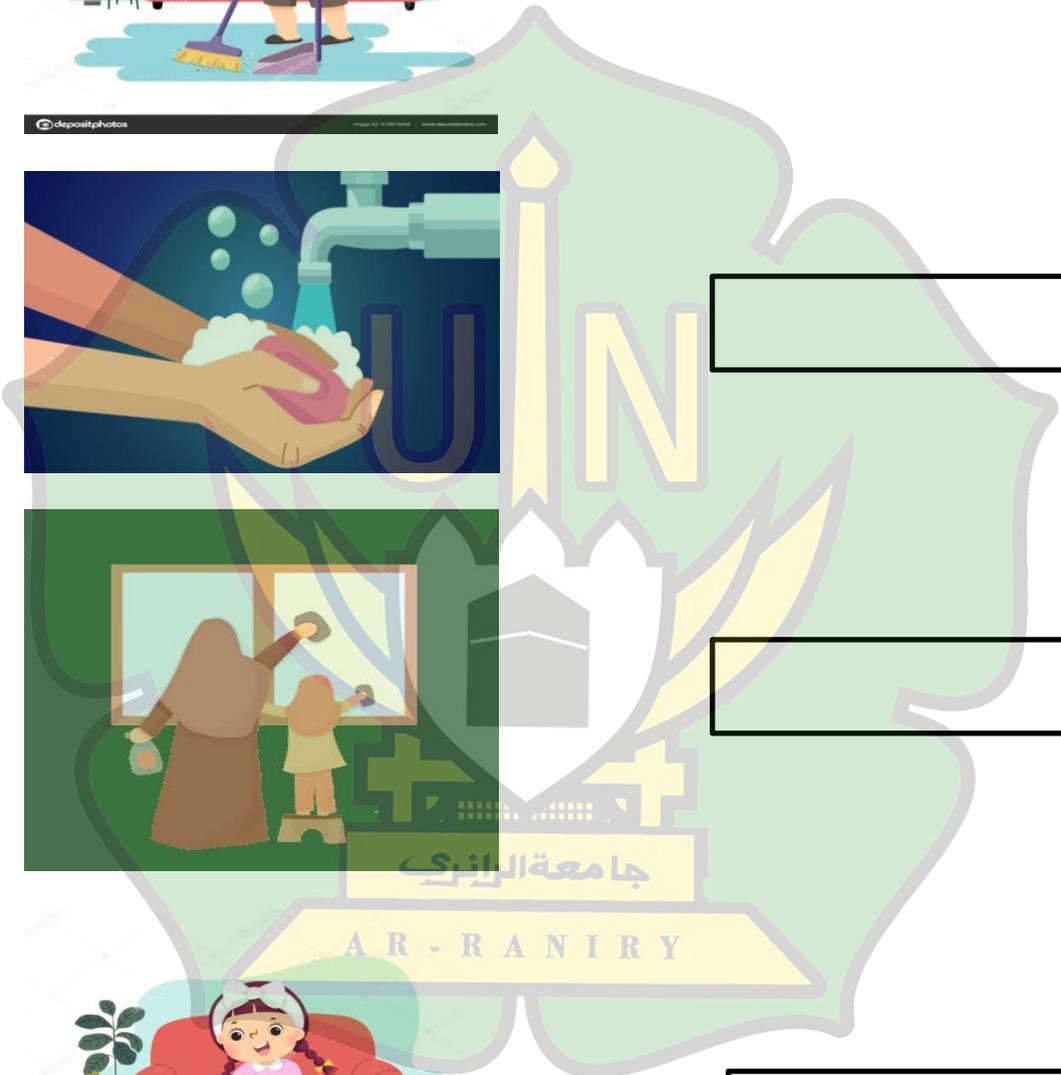
Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati buku siswa, siswa dapat menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan dirumah dengan baik dan benar.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari dirumah dengan cermat.

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah LKPD berikut dengan cermat
2. Dengarkan penjelasan gurumu sebelum mengerjakan
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu dalam menyelesaikan masalah
4. Jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD, tanyakan pada gurumu
5. Kumpulkan hasil kerja kelompok pada guru sebagai penilaian keterampilan unjuk kerja

sekolah sesuai dengan gambar.



Jawaban LKPD Siklus I



Menyapu Rumah



Mencuci Tangan Dengan Sabun



Membersihkan kaca



Mengepel Lantai

Lampiran 8: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

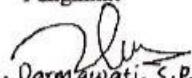
No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Kemampuan guru dalam membuka kelas dengan salam dan menanyakan kabar.				✓
2	Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas.				✓
3	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk berdoa.				✓
4	Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa dikelas agar siap belajar dan melakukan apersepsi pada siswa.			✓	
5	Langkah 1: Mengamati Kemampuan guru dalam memberikan motivasi pada siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui buku cetak siswa.		✓		
6	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> serta sistem penilaiannya.		✓		
7	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk menyanyikan lagu.				✓
Kegiatan Inti					
8	Kemampuan guru dalam membagikan kelompok terdiri dari 4 kelompok, dan siswanya 8-9 orang perkelompok.			✓	
9	Kemampuan guru dalam menjelaskan materi dan membacakan buku Tema "Hidup bersih dan sehat dirumah" yang akan dipelajari.			✓	
10	Kemampuan guru dalam menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> menghadap keatas kepada setiap kelompok.			✓	
11	Kemampuan guru membimbing siswa dalam sebuah kelompok dan mengarahkan siswa untuk mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.		✓		
12	Langkah 2: Menanya Kemampuan guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.			✓	
13	Kemampuan guru untuk mengarahkan satu siswa mengambil kartu soal yang telah diacak.				✓
14	Langkah 3: Mencoba Kemampuan guru mengarahkan Siswa yang telah mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			✓	

15	Kemampuan guru mengarahkan siswa mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			✓	
16	Kemampuan guru mengarahkan siswa untuk menyusun susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			✓	
17	Kemampuan guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.			✓	
18	Langkah 4: Mengkomunikasi Kemampuan guru meminta siswa untuk mengumpulkan dan menilai hasil LKPD.			✓	
19	Kemampuan guru memberikan penguatan materi hidup bersih dan sehat dirumah.		✓		
20	Kemampuan guru meminta masing-masing siswa untuk saling bertanya jawab mengenai LKPD.		✓		
Kegiatan Penutup					
21	Langkah 5: Menalar Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menyimpulkan materi.			✓	
22	Kemampuan guru untuk memberi penguatan kembali, dan mengingatkan siswa untuk belajar dirumah.				✓
23	Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdoa serta salam.				✓
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Jumlah skor yang maksimal					
Persentase					

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Tapak tuan,
Pengamat


H.J. Darmawati, S.Pd
NIP : 196603171966102001

Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

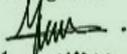
Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

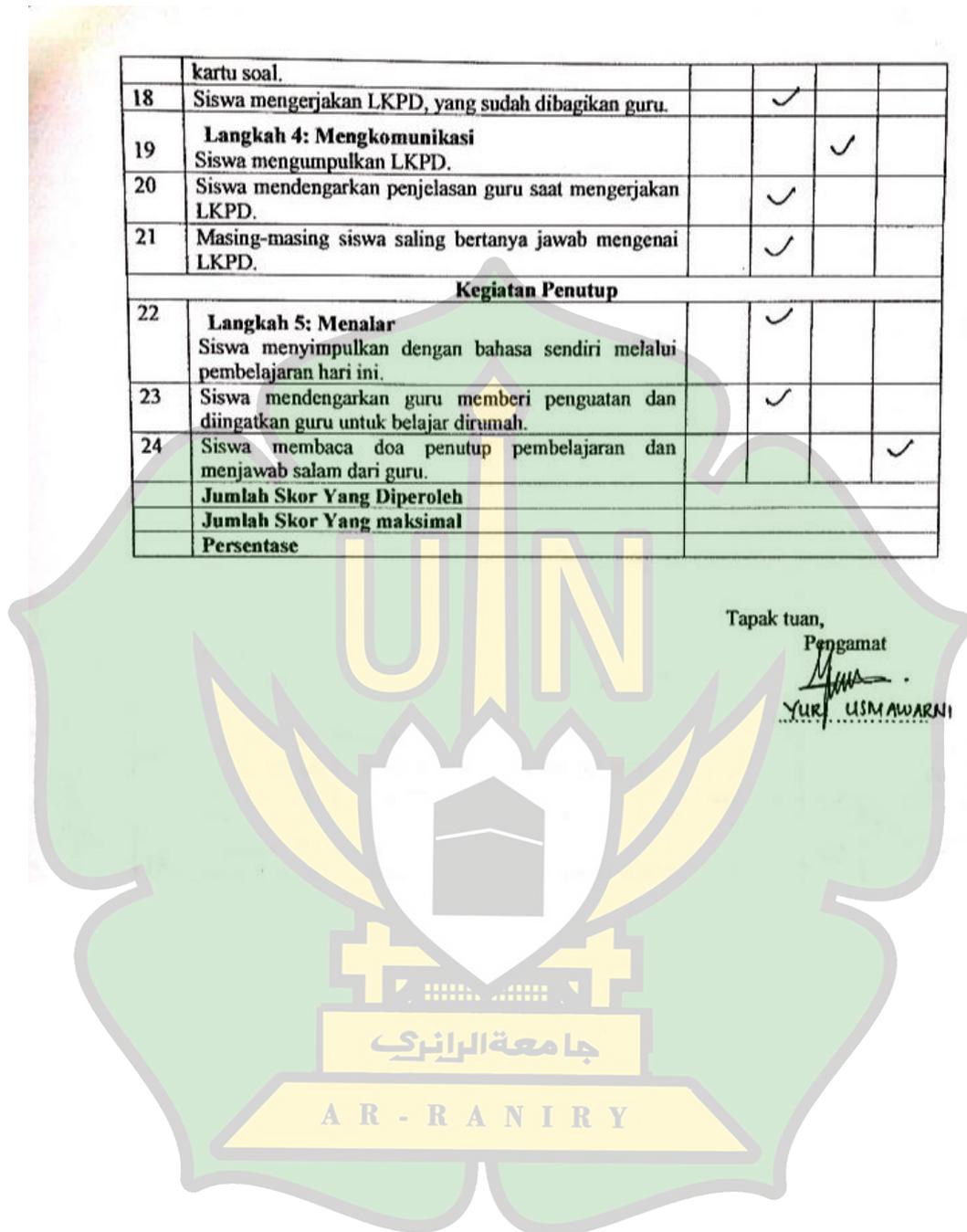
No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1	Siswa menjawab salam, dan menjawab sapaan dari guru.				✓
2	Siswa membacakan doa belajar bersama.				✓
3	Siswa menjawab panggilan absen kehadiran.				✓
4	Langkah 1: Mengamati Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui pembelajaran yang ada dibuku cetak siswa.		✓		
5	Siswa menyimak motivasi yang disampaikan guru.		✓		
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru didepan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model <i>make a match</i> .		✓		
7	Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.		✓		
8	Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama.				✓
Kegiatan Inti					
9	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 8 orang dan 9 kelompok.			✓	
10	Siswa menyimak materi hidup bersih dan sehat dirumah yang dibacakan guru.		✓		
11	Siswa memperhatikan dan menyimak satu set media <i>puzzle</i> yang ditunjukkan guru.		✓		
12	Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.		✓		
13	Langkah 2: Menanya Siswa bertanya mengenai cara menggunakan media <i>puzzle</i> yang belum dipahami.			✓	
14	Siswa mengambil satu soal yang telah diacak			✓	
15	Langkah 3: Mencoba Siswa mengikuti arahan guru, mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			✓	
16	Siswa mengambil satu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			✓	
17	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan			✓	

	kartu soal.				
18	Siswa mengerjakan LKPD, yang sudah dibagikan guru.		✓		
19	Langkah 4: Mengkomunikasi Siswa mengumpulkan LKPD.			✓	
20	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat mengerjakan LKPD.		✓		
21	Masing-masing siswa saling bertanya jawab mengenai LKPD.		✓		
Kegiatan Penutup					
22	Langkah 5: Menalar Siswa menyimpulkan dengan bahasa sendiri melalui pembelajaran hari ini.		✓		
23	Siswa mendengarkan guru memberi penguatan dan diingatkan guru untuk belajar di rumah.		✓		
24	Siswa membaca doa penutup pembelajaran dan menjawab salam dari guru.				✓
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Jumlah Skor Yang maksimal					
Persentase					

Tapak tuan,

Pengamat


YUR USMAWARNI



Lampiran 10 kisi-kisi rubrik angket siklus 1

Kisi-kisi angket motivasi membaca kelas 2 Tema 5 Hidup Bersih dan Sehat ,
subtema 1 Hidup Bersih dan Sehat di rumah pembelajaran 1 dan 2

Nama :
Kelas/Semester :

Petunjuk Penelitian

Berikan tanda cheklist, pada kolom Ya jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi anda. Jika tidak berikan cheklist pada kolom Tidak.

No	Soal Angket	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menunjukkan minat membaca saya didepan kelas maupun dibangku masing-masing	√	
2.	Saya merasa senang saat membaca	√	
3.	Saya mengisi waktu luang saya dengan membaca buku	√	
4.	Saya mulai menyukai buku bacaan, dan saya sering untuk membacanya, dan mengajak teman saya untuk membaca.	√	
5.	Saya menyukai pembelajaran dengan adanya permainan	√	
6.	Saya tidak menyukai permainan <i>puzzle</i> yang banyak bacaannya.		√
7.	Saya menyukai permainan susun huruf dengan kata (<i>puzzle</i>)	√	
8.	Saya tidak menyukai permainan mencari atau mencocokkan pasangan dan menyelesaikan soal pada sebuah <i>puzzle</i> (<i>make a match</i> dan <i>puzzle</i>)		√
9.	Menurut saya permainan <i>puzzle</i> adalah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan	√	
10.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> membaca menjadi menyenangkan.	√	
11.	Saya menyukai media <i>puzzle</i> karena membuat minat membaca saya menjadi bertambah	√	
12.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> sekarang saya menyukai membaca.	√	
13.	Saya merasa dengan adanya media <i>puzzle</i> belajar menjadi menyenangkan.	√	

*Lampiran 11 : RPP Siklus II***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 14 Aceh Selatan

Kelas / Semester : 2 / 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Tema : Hidup Sehat dan Bersih

Sub Tema 2 : Hidup Sehat dan Bersih di Sekolah

Pembelajaran : 2

Alokasi waktu : 1 Hari

Hari/Tgl Pelaksanaan : Senin 22 Januari 2024

A .KOMPETENSI INTI

3. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
4. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
5. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
6. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.4.1 Menjelaskan bagaimana penerapan menjaga hidup bersih dan sehat dalam kehidupan disekolah. 3.4.2 Menuliskan bagaimana cara menjaga hidup sehat disekolah
4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.4.1 Menceritakan kembali pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks bacaan “Hidup Bersih dan Sehat”, siswa dapat menyebutkan tata tertib yang berlaku disekolah dengan percaya diri.
2. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari di sekolah dengan cermat.
3. Dengan menyelesaikan media *puzzle* siswa dapat menyelesaikan soal terkait dengan materi hari ini.

D. MATERI

1. Aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

F. **Metode** : Permainan, penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. **Model** : *Make a match*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam. 2. Kemudian dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan ‘‘Hidup Bersih Dan sehat di Sekolah’’ 5. Guru mengulang sedikit materi sebelumnya 	15 menit
Inti	<p>Kegiatan Pembelajaran Ayo megamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membentuk siswa kedalam kelompok antara 4-6 siswa. 7. Guru memberikan penjelasan materi hidup bersih dan sehat di sekolah. 8. Guru meminta siswa untuk mengamati teks visual yang ada dibuku siswa. 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab yang sudah diamati oleh siswa mengenai hidup bersih dan sehat di sekolah. 10. Selesai tanya jawab, guru menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> dan memperkenalkan media tersebut kepada siswa. 11. Guru membagikan media <i>puzzle</i> tersebut kepada ke empat kelompok yang sudah dibagi siswanya, setiap kelompok mendapatkan satu set media <i>puzzle</i> beserta kartu soal. 	140 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 12. Guru mengacak susunan <i>puzzle</i> dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> menghadap keatas kepada setiap kelompok. 13. Siswa mencocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak. 14. Satu perwakilan setiap kelompok dapat mengambil kartu soal yang telah diacak dan membacakan pertanyaan satu persatu. 15. Anggota kelompok lainnya berdiskusi memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i>. 16. Siswa menempatkan potongan <i>puzzle</i> yang memuat jawaban dari kartu soal yang didapat pada papan <i>puzzle</i>. 17. Langkah mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir. 18. Untuk mengetahui ketepatan pilihan jawaban, dilakukan dengan cara membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal. 19. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan intruksi pengerjaan LKPD. 20. Guru mengontrol peserta didik dalam pengerjaan LKPD 21. Setelah selesai siswa bertukar LKPD yang telah selesai di isi dengan kelompok yang lain 22. Siswa dan guru memeriksa LKPD secara bersama-sama. 23. Siswa diminta kembali ke tempat masing-masing. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 24. Siswa menyimpulkan materi yangtelah dipelajari hari ini. 25. Guru memberikan penguatan kembali 26. Guru bertanya tentang pendapat peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran hari ini apakah menyenangkan? 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokas Waktu
	27. Menutup pembelajaran dengan mengingatkan peserta didik untuk belajar dirumah dan tentang pertemuan selanjutnya 28. Mengakhiri pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa 29. Guru berpamitan dengan mengucapkan salam	

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut:

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian sikap

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada sikap setiap peserta didik yang terlihat

No	Nama	Aspek sikap yang dinilai								Catatan guru
		Disiplin				Tanggung Jawab				
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	
1	Aqil									
2	Bilal									
3	Qalil									
4	Nail									
5	Syibran									

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, Skor = 1

MT : Mulai Terlihat, Skor = 2

MB : Mulai Membudaya, Skor = 3

SM : Sangat Membudaya, Skor = 4

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

2. Penilaian pengetahuan

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Kemampuan menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan disekolah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan disekolah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan disekolah	Siswa mampu menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan disekolah	Siswa belum menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan disekolah
2.Kemampuan untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.	Siswa belum mampu untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> yang berisikan soal.

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
1. Mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari disekolah	Sangat mampu Mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari disekolah	Mampu Mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari disekolah	Hanya mampu Mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari disekolah	Belum mampu Mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari disekolah.

J. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema : *Hidup Sehat dan Bersih* Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Media *Puzzle*

Lembar Kerja Peserta Didik

Tema 5 : Hidup Bersih dan Sehat
SubTema II: Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah
Kelas/Semester : II/Genap

Kelompok :
Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menuliskan dan menceritakan bagaimana cara menerapkan hidup bersih dan sehat dirumah.

Tujuan Pembelajaran

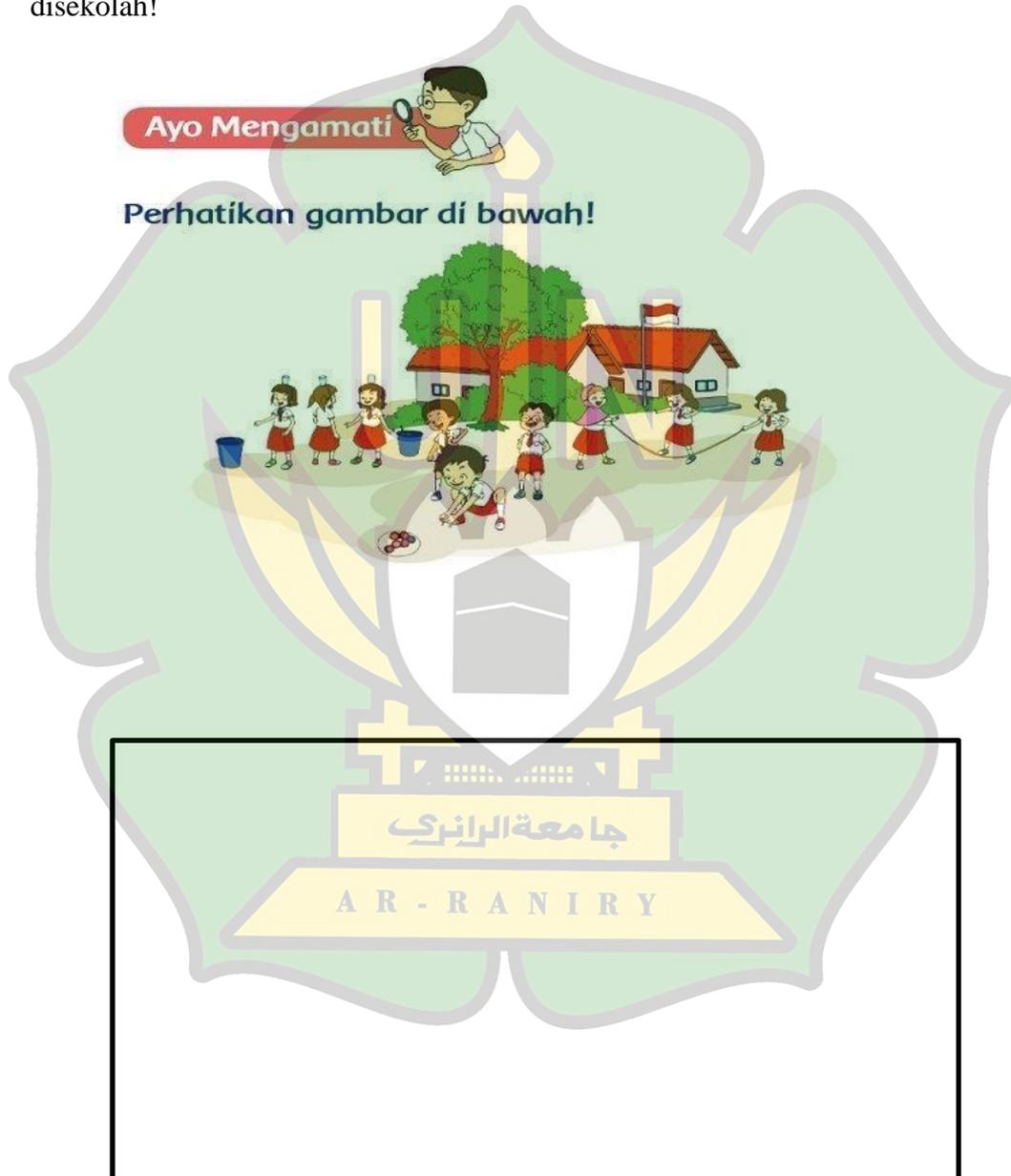
1. Dengan teks bacaan dan mengamati gambar, siswa dapat melaksanakan aturan di sekolah dengan disiplin.
2. Dengan mengamati gambar siswa dapat mengidentifikasi berbagai aturan yang berlaku dalam kegiatan sehari-hari dengan cermat.

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah LKPD berikut dengan cermat
2. Dengarkan penjelasan gurumu sebelum mengerjakan
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu dalam menyelesaikan masalah
4. Jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKPD, tanyakan pada gurumu
5. Kumpulkan hasil kerja kelompok pada guru sebagai penilaian keterampilan unjuk kerja

Amati gambar berikut. Tuliskan kedalam kolom yang telah tersedia mengenai bagaimana cara kita menjaga kebersihan di sekolah!

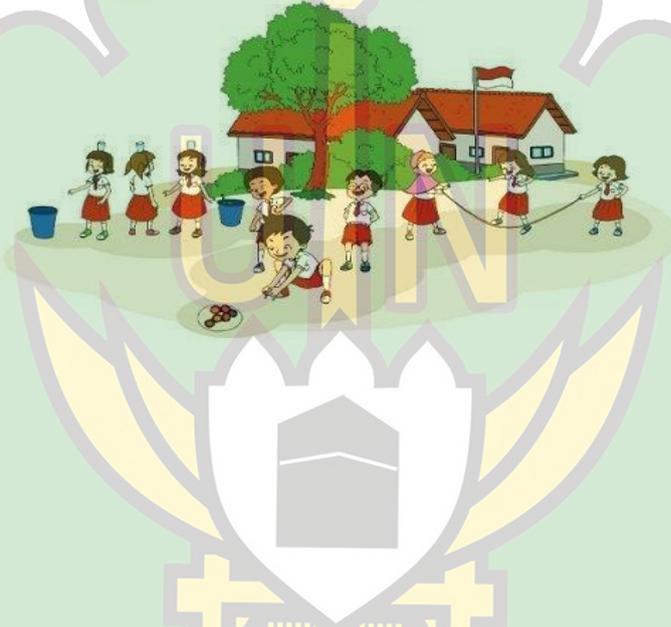
Amati gambar berikut. Tuliskan 5 contoh kedalam kolom yang telah tersedia mengenai bagaimanakah cara kita menjaga tubuh kita agar tetap bersih dan sehat disekolah!



Lembar jawaban LKPD

Ayo Mengamati

Perhatikan gambar di bawah!



The illustration shows a school environment with several children. Some are washing their hands at a sink, others are eating from a tray, one is using a toilet, another is disposing of trash into a bin, and a group is cleaning the floor. A teacher is also present, observing the children.

1. Mencuci tangan menggunakan sabun pada air yang mengalir.
2. Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah.
3. Menggunakan toilet yang bersih dan sehat.
4. Membuang Sampah di Tempat Sampah
5. Melakukan Piket Kelas

Lampiran 12 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Kemampuan guru dalam membuka kelas dengan salam dan menanyakan kabar.				✓
2	Kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas.				✓
3	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk berdoa.				✓
4	Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa dikelas agar siap belajar dan melakukan apersepsi pada siswa.				✓
Langkah 1: Mengamati					
5	Kemampuan guru dalam memberikan motivasi pada siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui buku cetak siswa.			✓	
6	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>make a match</i> serta sistem penilaiannya.				✓
7	Kemampuan guru dalam mengajak siswa untuk menyanyikan lagu.				✓
Kegiatan Inti					
8	Kemampuan guru dalam membagikan kelompok terdiri dari 4 kelompok, dan siswanya 8-9 orang perkelompok.			✓	
9	Kemampuan guru dalam menjelaskan materi dan membacakan buku Tema "Hidup bersih dan sehat dirumah" yang akan dipelajari.			✓	
10	Kemampuan guru dalam menyiapkan satu set media <i>puzzle</i> yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan <i>puzzle</i> menghadap keatas kepada setiap kelompok.				✓
11	Kemampuan guru membimbing siswa dalam sebuah kelompok dan mengarahkan siswa untuk mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.				✓
Langkah 2: Menanya					
12	Kemampuan guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.				✓
13	Kemampuan guru untuk mengarahkan satu siswa mengambil kartu soal yang telah diacak.				✓
Langkah 3: Mencoba					
14	Kemampuan guru mengarahkan Siswa yang telah mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari			✓	

	jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .				
15	Kemampuan guru mengarahkan siswa mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			✓	
16	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			✓	
17	Kemampuan guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.			✓	
Langkah 4: Mengkomunikasi					
18	Kemampuan guru meminta siswa untuk mengumpulkan dan menilai hasil LKPD.			✓	
19	Kemampuan guru memberikan penguatan materi hidup bersih dan sehat di rumah.			✓	
20	Kemampuan guru meminta masing-masing siswa untuk saling bertanya jawab mengenai LKPD.			✓	
Kegiatan Penutup					
Langkah 5: Menalar					
21	Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menyimpulkan materi.				✓
22	Kemampuan guru untuk memberi penguatan kembali, dan mengingatkan siswa untuk belajar di rumah.				✓
23	Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdoa serta salam.				✓
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Jumlah skor yang maksimal					
Persentase					

Tapak tuan,

Pengamat

Hj. Darmawati, S.Pd

NIP : 196603171986102001

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

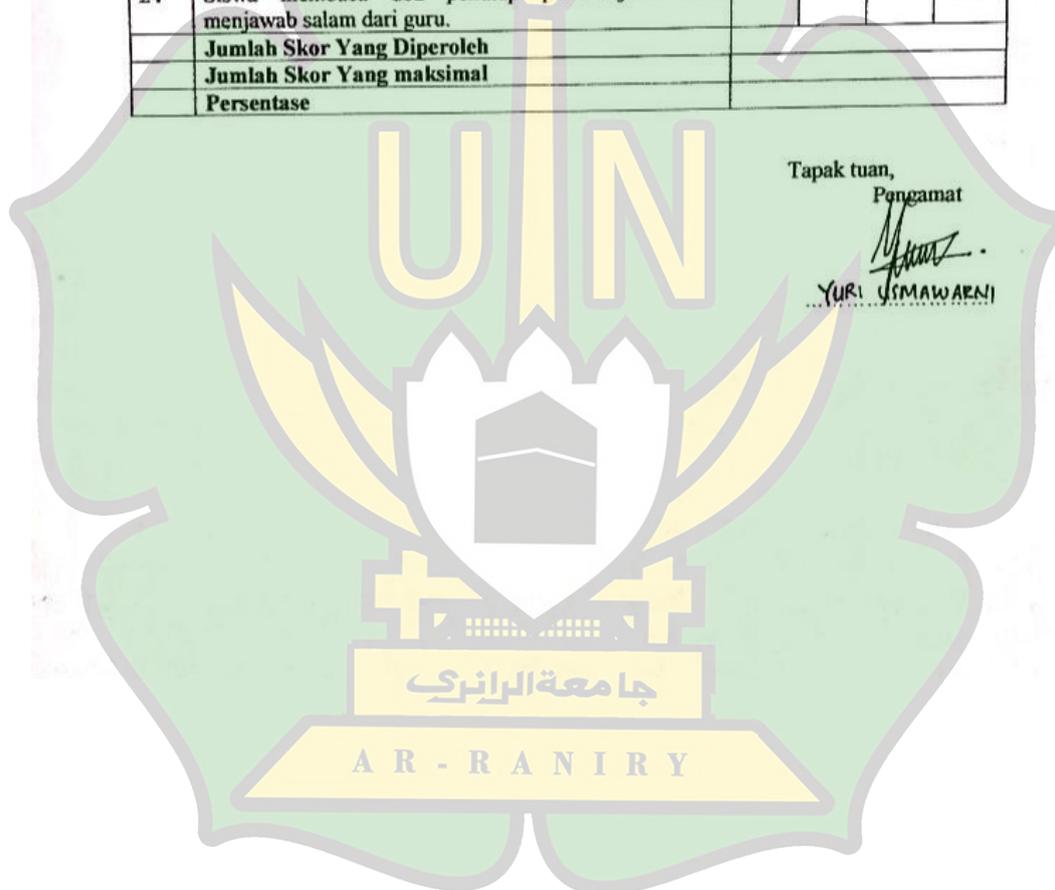
Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1	Siswa menjawab salam, dan menjawab sapaan dari guru.				✓
2	Siswa membacakan doa belajar bersama.				✓
3	Siswa menjawab panggilan absen kehadiran.				✓
Langkah 1: Mengamati					
4	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui pembelajaran yang ada dibuku cetak.				✓
5	Siswa menyimak motivasi yang disampaikan guru.				✓
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru didepan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan model <i>make a match</i> .				✓
7	Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓
8	Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi bersama-sama.				✓
Kegiatan Inti					
9	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 8-9 orang dan 4 kelompok.			✓	
10	Siswa menyimak materi Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah yang dibacakan guru.			✓	
11	Siswa memperhatikan dan menyimak satu set media <i>puzzle</i> yang ditunjukkan guru.				✓
12	Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.			✓	
Langkah 2: Menanya					
13	Siswa bertanya mengenai cara menggunakan media <i>puzzle</i> yang belum dipahami.			✓	
14	Siswa mengambil satu soal yang telah diacak			✓	
Langkah 3: Mencoba					
15	Siswa mengikuti arahan guru, mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan <i>puzzle</i> .			✓	
16	Siswa mengambil satu soal sampai dengan menempatkan <i>puzzle</i> jawaban dilakukan secara bergantian hingga kartu soal terakhir.			✓	
17	Siswa diarahkan guru untuk membalik susunan <i>puzzle</i> pada papan <i>puzzle</i> yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.			✓	
18	Siswa mengerjakan LKPD, yang sudah dibagikan guru.				✓

19	Langkah 4: Mengkomunikasi Siswa mengumpulkan LKPD.				✓
20	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat mengerjakan LKPD.				✓
21	Masing-masing siswa saling bertanya jawab mengenai LKPD.			✓	
Kegiatan Penutup					
22	Langkah 5: Menalar Siswa menyimpulkan dengan bahasa sendiri melalui pembelajaran hari ini.			✓	
23	Siswa mendengarkan guru memberi penguatan dan diingatkan guru untuk belajar dirumah.			✓	
24	Siswa membaca doa penutup pembelajaran dan menjawab salam dari guru.				✓
Jumlah Skor Yang Diperoleh					
Jumlah Skor Yang maksimal					
Persentase					

Tapak tuan,
Pengamat

Yuri Usmawani
YURI USMAWANI



Lampiran 14 kisi-kisi rubrik angket siklus 2

Kisi-kisi angket motivasi membaca kelas 2 Tema 5 Hidup Bersih dan Sehat , subtema 1
Hidup Bersih dan Sehat di sekolah pembelajaran 1 dan 2

Nama :

Kelas/Semester :

Petunjuk Penelitian

Berikan tanda checklist, pada kolom Ya jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi anda. Jika tidak berikan checklist pada kolom Tidak.

No	Soal Angket	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menunjukkan minat membaca saya didepan kelas maupun dibangku masing-masing	√	
2.	Saya merasa senang saat membaca	√	
3.	Saya mengisi waktu luang saya dengan membaca buku	√	
4.	Saya mulai menyukai buku bacaan, dan saya sering untuk membacanya, dan mengajak teman saya untuk membaca.	√	
5.	Saya menyukai pembelajaran dengan adanya permainan	√	
6.	Saya tidak menyukai permainan <i>puzzle</i> yang banyak bacaannya.		√
7.	Saya menyukai permainan susun huruf dengan kata (<i>puzzle</i>)	√	
8.	Saya tidak menyukai permainan mencari atau mencocokkan pasangan dan menyelesaikan soal pada sebuah <i>puzzle</i> (<i>make a match</i> dan <i>puzzle</i>)		√
9.	Menurut saya permainan <i>puzzle</i> adalah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan	√	
10.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> membaca menjadi menyenangkan.	√	
11.	Saya menyukai media <i>puzzle</i> karena membuat minat membaca saya menjadi bertambah	√	
12.	Menurut saya dengan adanya media <i>puzzle</i> sekarang saya menyukai membaca.	√	
13.	Saya merasa dengan adanya media <i>puzzle</i> belajar menjadi menyenangkan.	√	

Lampiran 15 Profil Sekolah

Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah sekolah

Penelitian ini dilakukan di MIN 14 Aceh Selatan pada kelas II tahun ajaran 2024. Lokasi penelitian terletak di jalan T. Umar No. 02, Desa Gampong Padang, Kecamatan Tapaktuan, Kabupaten Aceh Selatan. Sekolah ini sangat mudah terjangkau karena terletak di tengah kota Tapaktuan yang berdekatan langsung dengan Taman Pala Indah yang ada di Tapaktuan. Letak MIN 14 Aceh Selatan berada di dekat kuburan Tuan Tapa.

2. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

“Unggul Dalam Prestasi Berakhlak dan Berbudaya Islami”

b. Misi

1. Mendidik siswa menjadi insan yang bertaqwa kepada Allah SWT
2. Mendidik siswa untuk patuh kepada orang tua
3. Mempersiapkan siswa meraih prestasi dalam perlombaan bidang studi dan kesenian
4. Mempersiapkan siswa untuk menghafal Juz 30 (Juz- Amma)
5. Membiasakan siswa tetap berbusana muslim disekolah dan diluar lingkungan sekolah dan masyarakat.
6. Membiasakan siswa hormat kepada orangtua, guru dan masyarakat.

B. Tujuan Madrasah

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan,

kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Merujuk pada tujuan pendidikan dasar tersebut, maka tujuan MIN 14 Aceh Selatan adalah sebagai berikut :

- Dapat mengamalkan ajaran agama dan budaya islami melalui hasil pembelajaran dan kegiatan pembiasaan
 - Dapat meraih prestasi akademik dan non akademik secara maksimal
 - Dapat melaksanakan budaya bersih dan sehat melalui pendidikan berwawasan lingkungan.
 - Dapat menghafal Alquran Juz 30
 - Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi
- Wajar 9 tahun

C. Keadaan guru dan Siswa

a. Keadaan guru

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Guru merupakan petugas lapangan yang membimbing pembelajaran di kelas sehingga para siswa belajar, disamping itu guru juga sebagai tali penghubung pengetahuan kepada anak didiknya.

Adapun jumlah guru yang ada di MIN 14 Aceh Selatan dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 Daftar jumlah guru dan pegawai di MIN 14 Aceh Selatan tahun ajaran 2024.

NO	KETERANGAN	JUMLAH
Pendidik		
1	Guru PNS diperbantukan Tetap	14
2	Guru Tetap Yayasan	
3	Guru Honorar	

4	Guru Tidak Tetap	10
Tenaga Kependidikan		
1	TU PNS	1
2	TU NON PNS	2
3	Satpam	1
5	Penjaga Madrasah	1

Sumber Data: Kantor Tata Usaha MIN 14 Aceh Selatan

b. Keadaan Siswa

Siswa merupakan faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Sebagai faktor terpenting maka seharusnya pihak sekolah memberikan yang terbaik kepada para siswa.

Adapun keadaan siswa di MIN 14 Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.2 daftar Keadaan siswa MIN 14 Aceh Selatan Tahun

ajaran 2024

TAHUN AJARAN	KELAS 1		KELAS 2		KELAS 3		KELAS 4		KELAS 5		KELAS 6		JUMLAH KLS 1 S/D 6	
	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe	Jml Siswa	Jml Rombe
2020/20 21	70	2	74	2	75	2	67	2	70	2	71	2	427	12
2021/20 22	79	3	71	2	74	2	76	2	67	2	71	2	438	13
2022/20 23	82	3	76	3	69	3	70	2	73	2	67	2	437	14
2023/20 24	56	2	78	3	73	3	64	2	67	2	72	2	410	14

Sumber data : Kantor Tata Usaha MIN 14 Aceh Selatan

DOKUMENTASI

a. Guru menjelaskan mengenai materi yang akan diajarkan hari ini.



b. Guru mengontrol kelas pada saat berkelompok



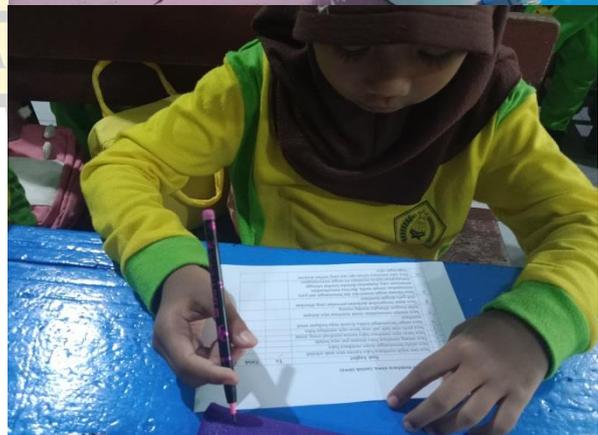
AR - RANIRY

c. Guru melihat kekompakan dalam kelompok





d. Siswa mengerjakan lembar angket yang diberikan oleh guru



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama Lengkap : Syinta Bella Asmara
 Tempat/Tgl. Lahir : Batuitam, 14 Juli 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Status : Belum Menikah
 Pekerjaan/Nim : Mahasiswa / 200209040
 Alamat Asal : Jalan Cut Ali, Batu Itam, Tapak Tuan, Aceh Selatan
 Alamat Tinggal : Peurada
 Kecamatan : Tapak Tuan
 Kabupaten : Aceh Selatan
 Provinsi : Aceh

Orang Tua/Wali

Nama Ayah : Asril
 Nama Ibu : Almh. Yusmar
 Nama Wali : Martin

Pekerjaan Orang Tua

Ayah : Nelayan
 Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Alamat Orang Tua : Jalan Cut Ali, Batu Itam, Tapak Tuan, Aceh Selatan

Riwayat pendidikan

TK : Cerana Gempita (2007)
 SD : SD Negeri 1 Batu Itam (2009-2015)
 SMP/MTs : SMP Negeri 1 Tapak Tuan (2015-2017)
 SMA/MA : SMA Negeri 1 Tapak Tuan (2018-2020)
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 11 Juni 2024
 Penulis,



Syinta Bella Asmara