

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA
FLASH CARD PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 22
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

AYI DWI NOVIZA
NIM. 170209077

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M / 1442 H**

**PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DENGAN MEDIA
FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK KELASIV MIN 22
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh :

AYI DWI NOVIZA
NIM. 170209077

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Ida Meutiawati, M.Pd.
NIP. 196805181994022001



Irwandi, S.Pd.I, M.A
NIP. 197309232007011017

PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DENGAN MEDIA FLASH CARD
DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 22 ACEH BESAR

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 (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal : Selasa/ 7 Desember 2021, 7 Desember 2021
10 Jumadil Awal 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



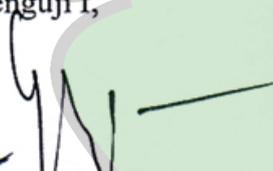
Dra. Ida Meutiawati, M. Pd.
NIP. 196805181994022001

Sekretaris,



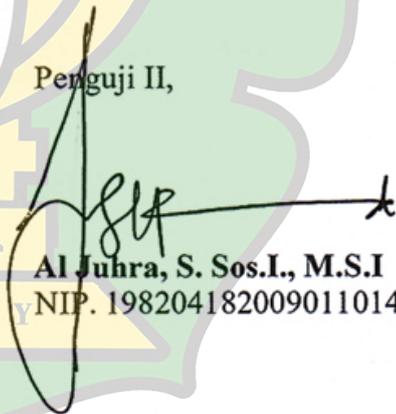
Azmil Hasan Lubis, M.Pd
NIP. 199306242020121016

Penguji I,



Irwandi, S. Pd.I., M.A
NIP. 197309232007011017

Penguji II,



Al Juhra, S. Sos.I., M.S.I
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

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



Dr. Muslih Razali, SH., M. Ag
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JL. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. (0651) 7551423 – Fax. (0651) 7553020 situs:www.tarbiah.ar-
raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayi Dwi Noviza
NIM : 170209077
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi: Penerapan Model *Make A Match* Dengan *Media Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilikinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai 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 dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 24 November 2021

Yang Menyatakan,

AR



(Ayi Dwi Noviza)
NIM. 170209077



**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 : ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.uin.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 : Ayi Dwi Noviza
NIM : 170209077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 22 Aceh Besar
Pembimbing 1 : Dra. Ida Meutiawati, M.Pd
Pembimbing 2 : Irwandi, S.Pd.I., M.A

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Selasa tanggal 23 bulan 11 tahun 2021 dengan nomor Paper ID 1710715069 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 17% (< 35 %).

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

Banda Aceh, 24 November 2021
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

ABSTRAK

Nama : Ayi Dwi Noviza
NIM : 170209077
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar.
Tanggal Sidang : 7 Desember 2021
Tebal Skripsi : 179
Pembimbing I : Dra. Ida Meutiawati, M.Pd
Pembimbing II : Irwandi, S.Pd.I, M.A.
Kata Kunci : Model *Make A Match*, Media *Flash Card*, Aktivitas Belajar, Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas IVB MIN 22 Aceh Besar pada saat proses pembelajaran IPS, peneliti menemukan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS masih sangat kurang, masih banyak peserta didik tidak aktif, tidak fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. disebabkan karena model dan media yang diterapkan guru masih kurang efektif dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model *make a match* dan media *flash card*. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk menganalisis penerapan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar, 2) Untuk menganalisis aktivitas guru aktivitas guru di kelas IV MIN 22 Aceh Besar dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS, 3) untuk menganalisis peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *make a Match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IVB MIN 22 Aceh Besar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh aktivitas peserta didik pada siklus I skor rata rata 67,67% dengan kategori aktif dan meningkat pada siklus II skor rata-rata 75,56% dengan kategori aktif dan meningkat pada siklus III skor rata-rata 89,58% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I 76,84% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II 95,78% dengan kategori baik sekali, dan meningkat pada siklus III 98,94% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian model *make a match* dengan media *flash card* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar”. Shalawat beserta salam penulis sanjungkan kepada Muhammad SAW yang telah mengubah pola pikir manusia dari alam kebodohan hingga alam penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Orang tua, serta keluarga yang telah memberikan do'a, material kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
3. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I, M.Pd. Sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.
4. Ibu Dra. Ida Meutiawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Irwandi, S.Pd.I., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan

waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala MIN 22 Aceh Besar beserta stafnya dan dewan guru serta peserta didik MIN 22 Aceh Besar yang telah ikut turut berpartisipasi untuk membantu penelitian skripsi ini.
7. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai
8. Teman-teman seperjuang leting 2017 yang memberi motivasi terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sudah berusaha dengan semaksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

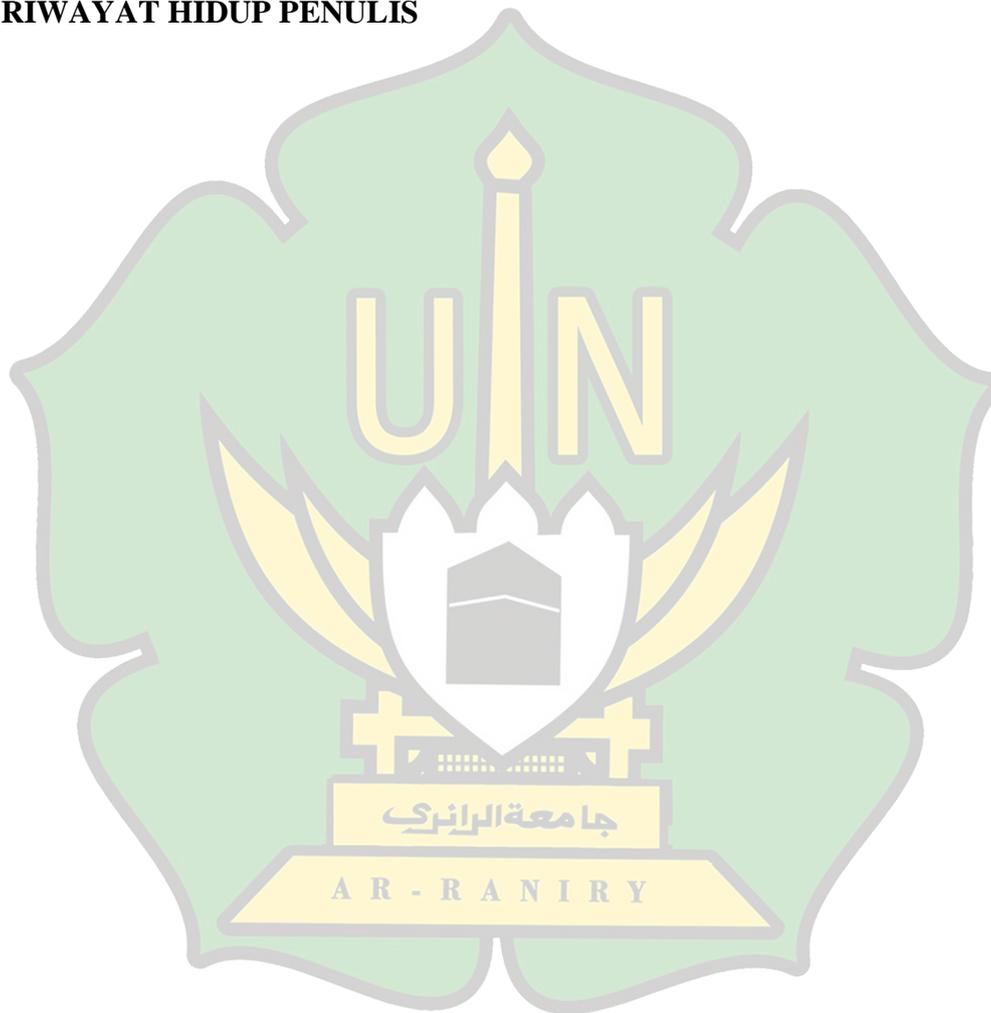
Banda Aceh , 7 November 2021
Penulis,

Ayi Dwi Noviza

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| E. Definisi Operasional | 6 |
| | |
| BAB II : LANDASAN TEORI | |
| A. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> | 10 |
| B. Media <i>Flash Card</i> | 15 |
| C. Aktivitas Belajar Peserta Didik | 21 |
| D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial..... | 27 |
| E. Materi Pembelajaran IPS | 31 |
| F. Karakteristik Peserta didik kelas IV SD/MI | 35 |
| G. Penerapan Model <i>Make a Match</i> dengan Media <i>Flash Card</i> dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa..... | 36 |
| H. Kerangka berpikir | 37 |
| I. Hipotesis | 38 |
| | |
| BAB III : METODE PENELITIAN | |
| A. Rancangan Penelitian..... | 39 |
| B. Desain Penelitian | 39 |
| C. Waktu dan Tempat Penelitian | 45 |
| D. Subjek Penelitian | 45 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 45 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data | 46 |
| G. Teknik Analisis Data | 48 |
| H. Indikator Keberhasilan..... | 50 |
| | |
| BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian..... | 51 |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian | 52 |

| | |
|--------------------------------|-----------|
| C. Pembahasan..... | 82 |
| BAB V : PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 85 |
| B. Saran | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 90 |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |



DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 3.1 | Kisi-kisi Lembar Observasi Guru | 46 |
| Tabel 3.2 | Kisi-kisi Lembar Observasi Peserta Didik..... | 47 |
| Tabel 3.3 | Kriteria Penilaian Observasi Guru | 49 |
| Tabel 3.4 | Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas peserta didik | 50 |
| Tabel 4.1 | Data Guru MIN 22 Aceh Besar..... | 51 |
| Tabel 4.2 | Data Jumlah Peserta Didik..... | 52 |
| Tabel 4.3 | Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I..... | 55 |
| Tabel 4.4 | Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I..... | 58 |
| Tabel 4.5 | Hasil Temuan Dan Tindakan Siklus I..... | 60 |
| Tabel 4.6 | Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II..... | 64 |
| Tabel 4.7 | Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II..... | 67 |
| Tabel 4.8 | Hasil Temuan Dan Tindakan | 69 |
| Tabel 4.9 | Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus III... | 73 |
| Tabel 4.10 | Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus III | 77 |
| Tabel 4.11 | Hasil Temuan dan Tindakan Pada Siklus III | 80 |
| Tabel 4.12 | Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I, II dan III..... | 81 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Sumber daya alam yang dapat di perbarui..... | 33 |
| Gambar 2.2 Sumber daya alam tidak dapat diperbarui | 33 |
| Gambar 2.3 Kerangka berpikir peningkatatan aktivitas belajar peserta didik | 37 |
| Gambar 3.1 Model Kemmis dan Mc Taggart..... | 40 |
| Gambar 4.3 Hasil keseluruhan Aktivitas Peserta Didik | 76 |
| Gambar 4.1 Aktivitas Guru Siklus I, II dan III..... | 79 |
| Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I, II dan III..... | 81 |



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar merupakan suatu ciri khas manusia yang dapat dibedakan dengan makhluk hidup lain. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya.¹

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pada proses belajar mengajar ini terjadi komunikasi dua arah dalam mempelajari suatu materi pelajaran, pertama adalah mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan kedua adalah belajar yang dilakukan oleh peserta didik.²

Harapan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana materi atau bahan ajar yang diajarkan oleh guru dapat dipahami dan dikuasai peserta didik secara optimal. Hal tersebut merupakan kendala yang cukup sulit yang dirasakan oleh seorang pendidik. Kesulitan itu bukan hanya dikarenakan oleh peserta didik

¹ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1990), h. 21.

² Usman, dkk, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 85

sebagai seorang dengan segala keunikannya, melainkan mereka merupakan makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda-beda.³

Oleh karena itu, aktivitas belajar diperlukan pada saat proses pembelajaran. Aktivitas belajar dalam sebuah pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS bukan semata diperlukan tetapi adanya aktivitas sangat penting. Menurut Sadiman menyatakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat.⁴ Adanya aktivitas belajar dapat menimbulkan timbal balik yang positif berupa komunikasi banyak arah, sehingga peserta didik tidak merasa bosan, jenuh, dan mengantuk dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi untuk menggali pengetahuan yang dimilikinya, serta dapat menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bermakna, sehingga diharapkan semua peserta didik dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Sebagaimana juga menurut Suparno menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang dalam proses pembelajaran.⁵

Namun, kenyataan yang terjadi berlawanan dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas IVB MIN 22 Aceh Besar pada saat

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.1

⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) h. 96

⁵ Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 35.

proses pembelajaran IPS, peneliti menemukan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS masih sangat kurang, karena masih banyak peserta didik tidak aktif, tidak fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena model dan media yang diterapkan guru masih kurang efektif dengan materi yang diajarkan. Adapun media yang diterapkan teacher center lebih fokus kemedi gambar atau menonton yang diajarkan, sehingga membuat peserta didik jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.⁶

Dan dari hasil wawancara dengan salah seorang peserta didik setelah pembelajaran menyatakan bahwa selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media gambar dan metode ceramah. Sehingga peserta didik masih sulit dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran berlangsung, terkhususnya pada materi sumber daya alam, karena materi ini sulit dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.⁷ Hal tersebut bisa berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sebagaimana diketahui dari nilai akhir ujian tengah semester pada pembelajaran IPS hanya 60% peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan pada pembelajaran IPS adalah 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar peserta didik aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu solusi yang digunakan untuk

⁶ Hasil Observasi kelas IV pada tanggal 11 Desember 2019 di MIN 22 Aceh Besar.

⁷ Hasil Wawancara dengan peserta didik kelas IV pada tanggal 11 Desember 2019 di MIN 22 Aceh Besar.

meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model *make a match* dengan media flash card. Karena model *make a match* dengan media *flash card* bisa dapat membuat peserta didik lebih aktif, bersemangat, fokus dan menjadikan pembelajaran lebih mudah sehingga peserta didik paham mengenai materi yang dipelajari, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga aktivitas belajar meningkat.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengambil suatu tindakan untuk mengatasi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik di kelas IV MIN 22 Aceh Besar dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS?
2. Bagaimana aktivitas guru di kelas IV MIN 22 Aceh Besar dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 22 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar.
2. Untuk menganalisis aktivitas guru aktivitas guru di kelas IV MIN 22 Aceh Besar dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS.
3. Untuk menganalisis peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penerapan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya tentang ilmu pendidikan dan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media *flash card* dalam meningkatkan aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Kepala MIN 22 Aceh Besar

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat dijadikan masukan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih optimal dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru MIN 22 Aceh Besar

Dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasikan model pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran IPS dan dapat menjadi pengalaman yang ditularkan pada guru lain.

c. Bagi Peserta didik MIN 22 Aceh Besar

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih aktif, aktif dalam berpikir dan berbuat hal ini sangat diharapkan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, disamping memperoleh ilmu pengetahuan juga peserta didik menemukan keberanian dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Model *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu

kartu.⁸ Jadi model *Make A Match* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model yang digunakan untuk membantu peserta didik agar lebih berpikir kritis dan fokus, sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran IPS di kelas IV MIN 22 Aceh Besar.

2. Media *Flash Card*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sipelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁹ *Flash card* adalah kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 × 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.¹⁰ Media *Flash card* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang menyajikan materi sumber daya alam yang dibuat oleh peneliti dengan bentuk-bentuk yang bervariasi sehingga bisa menarik perhatian peserta didik, dengan demikian penggunaan media *Flash card* nantinya akan mempermudah dalam proses pembelajaran.

⁸ Dwi Widayanti, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri III Jaten Tahun 2015/2016*, ISSN:1979-9098, Edisi Agustus 2018, hal. 14-15

⁹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 205

¹⁰ Rudi Susilana dan Cipiriyana, *Media Pembelajaran*, hlm. 94.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah suatu proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik berupa ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin Ilmu sosial dan Humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.¹¹ Pembelajaran IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengenai sumber daya alam. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi tersebut terdapat pada KD 3.3 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan Sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

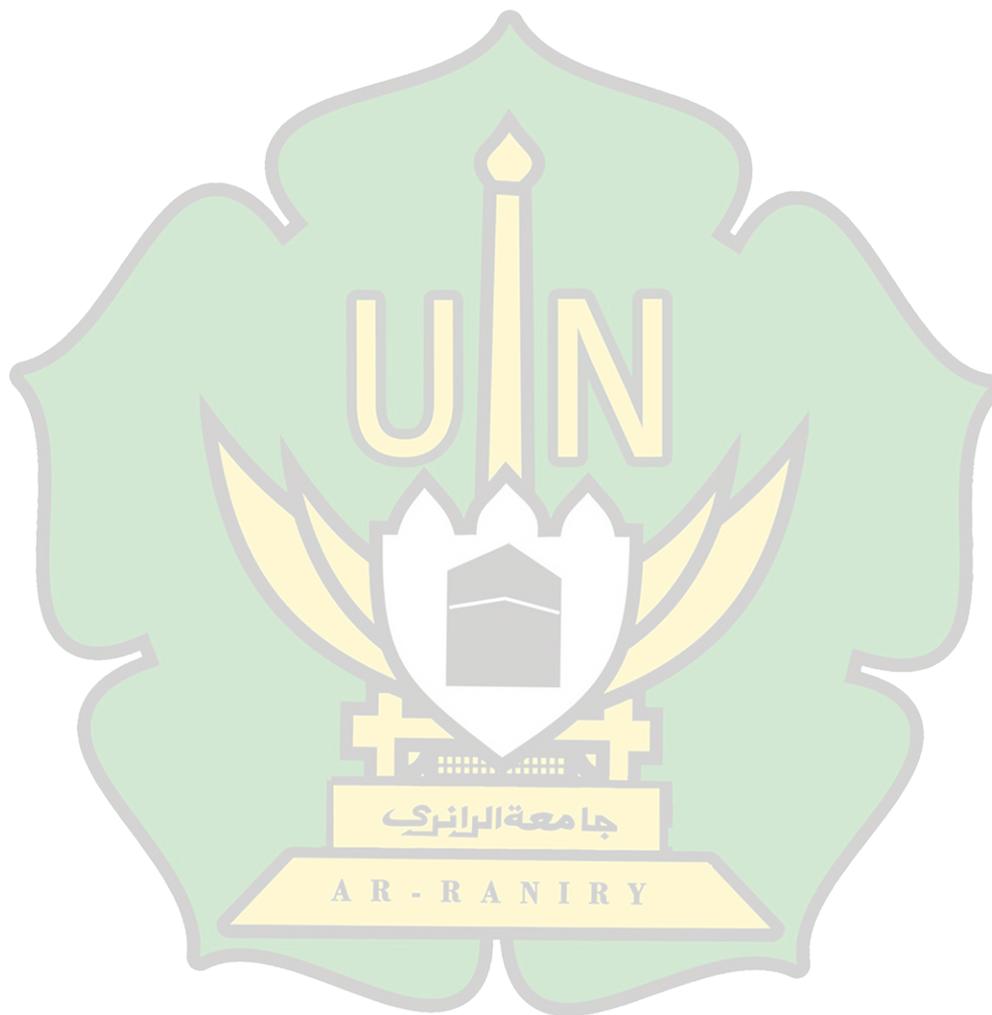
4. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran yang memiliki bentuk yang beranekaragam.¹² Aktivitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *Flash card* pada pembelajaran IPS. Aktivitas kegiatan peserta didik yang diamati dalam penelitian ini meliputi kegiatan *Visual Activities* (membaca), *Writing Activities* (menulis), *Listening Activities* (mendengarkan), *Oral Activities* (merumuskan, bertanya, berpendapat, dan berdiskusi), *Motor Activities*

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 137

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 90.

(melakukan), *Mental Activities* (memecahkan soal), dan *Emotional Activities* (merasa berani).¹³



¹³ A.M, Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 101.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Make a Match*

1. Pengertian Model *Make a Match*

Model *Make a Match* dikembangkan oleh Lonna Curran, adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkat kelas.¹⁴

Menurut Anita Lie, model *Make a Match* mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.¹⁵

Model pembelajaran *Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.¹⁶

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam mata pelajaran IPS dan tingkatan kelas yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan

¹⁴ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 135.

¹⁵ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grafindo, 2004), h. 56.

¹⁶ Dwi Widayanti, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri III Jaten Tahun 2015/2016*, ISSN:1979-9098, Edisi Agustus 2018, h. 14-15.

berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

2. Kegiatan dan Langkah-langkah *Make a Match*

Kegiatan pembelajaran ini cukup efisien, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan sebelum menerapkan model pembelajaran ini. Beberapa diantaranya antara lain:

- a. Membuat beberapa pertanyaan sesuai bahan ajar yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran tersebut) selanjutnya menuliskan dalam beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dan menuliskannya dalam beberapa kartu jawaban. Mengenai kunci jawaban tersebut akan lebih baiknya jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi peserta didik yang berhasil dan sebuah sanksi bagi setiap peserta didik yang gagal (disini guru dapat membuat aturan bersama-sama dengan peserta didik).
- d. Menyediakan lembaran kertas untuk mencatat pasangan-pasangan berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.¹⁷

¹⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), cet. 5, h. 251-253.

Adapun langkah-langkah Model *Make a Match* sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan selanjutnya guru menyiapkan *Flash Card* (kartu-kartu) beberapa konsep/topik yang cocok satu kartu berisikan soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Guru membagikan peserta didik kelas ke dalam 4 kelompok, Setiap peserta didik mendapatkan kartu, peserta didik yang masuk kedalam kelompok 1 mendapatkan kartu soal dan peserta didik yang masuk kedalam kelompok 2 mendapatkan kartu jawaban sampai semua kelompok dapat melakukan presentasi dan peserta didik disuruh untuk memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Peserta didik mencari/mencocokkan kartu yang dipegangnya dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batas maksimum waktu yang ia berikan kepada peserta didik.
- d. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
- f. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan kelompok lain dan peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya di minta untuk memperhatikan dan menanggapi apakah pasangan itu cocok atau tidak.

- g. Terakhir kesimpulan, pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.¹⁸

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make a Match*

Dalam setiap penerapan model pembelajaran, pasti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam setiap model pembelajaran yang dipilih oleh guru supaya hasil pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan pada model *make a match* yaitu sebagai berikut:¹⁹

Kelebihan :

- a. Meningkatkan partisipasi peserta didik.
- b. Cocok untuk tugas sederhana.
- c. Interaksi lebih mudah.
- d. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
- e. Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Kekurangan:

- a. Lebih sedikit ide yang muncul.
- b. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitoring.

Menurut Tarmizi Ramadhan, model pembelajaran *make a match* memberi kelebihan bagi peserta didik, di antaranya sebagai berikut:

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 233.

¹⁹ Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2014), h. 45

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.

Disamping kelebihanannya, pembelajaran kooperatif *Make a Match* juga mempunyai kekurangan yaitu:

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai peserta didik terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.²⁰

Dari penjelasan diatas, model pembelajaran *Make a Match* mempunyai kelebihan yang berdampak pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dibandingkan dengan pembelajaran klasikal. Peserta didik tidak hanya diam, tetapi peserta didik ikut terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.

B. Media Flash Card

1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Media pembelajaran bisa dipahami sabagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran.²¹

²⁰ Tarmizi Ramadhan, *Pembelajaran Kooperatif Make a Match*, (online), diakses melalui situs : <http://www.scipd.com>., tanggal 1 Desember 2016

Sedangkan Yusufhadi Miarso menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat bantu dalam menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

B. Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran visual yang berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya.²³ Menurut Azhar Arsyad, *flash card* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya). Media ini menjadi petunjuk dan ransangan bagi anak untuk memberikan respon yang digunakan. *Flash card* ini biasanya berukuran 8 cm x 10 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁴

²¹ Sadiman Arief S, dkk. *Media Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), h.5

²² Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoretik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), h. 205

²³ Basuki Wibawa & Farida Mukti, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Tenaga Kependidikan, 1991), h. 30.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 120-121.

Sedangkan menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar tangan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu.²⁵ Media *flash card* dapat disesuaikan dengan kondisi ruangan kelas yang dihadapi oleh guru. *Flash card* merupakan media grafis yang sangat praktis dan aplikatif. *Flash card* adalah kartu yang bertuliskan kata-kata, dengan ejaan kosa kata, tanda simbol lain atau definisi, keterangan gambar, teks atau tanda simbol definisi lainnya berupa definisi, keterangan jawaban, atau kombinasi dan dapat digunakan untuk mengembangkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada dikartu tersebut.²⁶

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan alat peraga atau kartu belajar yang sangat efektif mempunyai satu sisi atau dua sisi dengan sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol menunjukkan definisi, keterangan gambar, jawaban, atau penjelasan yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

2. Penggunaan Media *Flash Card*

Media *flash card* yang digunakan dalam pembelajaran biasanya memuat gambar di satu sisinya dan di sisi lainnya ada kata yang sesuai dengan gambar. Kata pada bagian depan dan gambar pada bagian belakang *flash card* atau

²⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 68-69.

²⁶ Lilik Hidayati, *Pengaruh Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak*, (Magelang : Raja Grapindo Persada, 2013), h. 32-33

sebaliknya, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta materi yang akan diajarkan. Gambar yang terdapat pada satu sisi *flash card* tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik untuk mengingat dan memahami kata yang terdapat pada sisi lain *flash card*.²⁷

Media *flash card* juga memiliki langkah-langkah dalam penggunaan pada proses pembelajaran yaitu sebagaimana menurut Azhar Arsyad menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* adalah sebagai berikut:²⁸

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh peserta didik.
- c. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- d. Kartu yang berisi gambar dibagikan kepada masing-masing kelompok secara acak.
- e. Anggota kelompok bersama-sama mengelompokkan kartu sesuai dengan golongannya.
- f. Masing-masing kelompok memahami kartu yang berisi gambar kemudian menjawab pertanyaan yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- g. Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok selesai.
- h. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil penyusunan hasil kelompok. Kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya.

²⁷ Ashiong P. Munthe dan Jesica Vitasari Sitinjak, "Manfaat serta Kendala Menerapkan *Flash Card* pada Pelajaran Membaca Permulaan", *JDP*, Vol. 11, No. 3, November 2018, h. 215.

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), h.117-119.

- i. Kelompok yang paling baik akan mendapatkan reward.
- j. Berikan apresiasi setiap hasil kerja peserta didik.
- k. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.
- l. Setelah semuanya selesai, kemudian guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.

Sedangkan menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke peserta didik.
- b. Cabut satu persatu setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain sehingga peserta didik mengamati.
- d. Sajian menggunakan dengan cara permainan:
 - 1) Letakkan kartu-kartu secara acak pada satu kotak yang berada jauh dari peserta didik.
 - 2) Siapkan peserta didik yang akan ikut permainan *Flashcard*
 - 3) Pendidik memerintahkan peserta didik mencari kartu yang berisi teks, lambang, atau gambar sesuai perintah.
 - 4) Setelah peserta didik mendapatkan kartu, peserta didik kembali keposisi semula/start.

5) Peserta didik membaca dan menjelaskan isi yang terdapat dalam kartu tersebut.²⁹

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian ini menggunakan langkah penerapan media *flash card*

sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

a. Kelebihan Media *Flash Card*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media *flashcard*. Adapun kelebihan dari media *flash card* adalah bersifat portabel, praktis pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena gambar-gambar berwarna sangat menarik perhatian, menyenangkan sebagai media pembelajaran bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.³⁰

Adapun menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana menyatakan, media *flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:³¹

- 1) Mudah dibawa-dibawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan atau dibawa di tas atau disaku, sehingga tidak membutuhkan tempat yang luas, dapat digunakan dimana saja dikelas maupun diluar kelas.

²⁹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*,..., h. 138

³⁰ Raden Arfan Rifqiawan, "Pembuatan *Flash Card* Digital untuk Pembelajaran 80% Kosa Kata Al-Qur'an", *Jurnal At-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1, 2016, h. 10-11.

³¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media pembelajaran*,..., h. 95

- 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* ini termasuk sangat praktis. Dalam menggunakan media ini, pendidik tidak membutuhkan keahlian khusus, dan tidak memerlukan daya listrik.
- 3) Mudah diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, angka dan nama-nama sesuai dengan materi yang dijelaskan peserta didik untuk mengingat isi dari pesan tersebut. Perpaduan antara gambar dengan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu materi, untuk mengetahui nama jawaban dan pertanyaan dari isi kartu tersebut.
- 4) Menyenangkan, penggunaan media *flashcard* tersebut disajikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan bekerjasama dengan anggotanya, serta mencari/mencocokkan jawaban dan pertanyaan dari isi kartu tersebut. Selain melatih kemampuan kognitif dengan metode seperti ini juga dapat melatih ketangkapan fisik peserta didik.

b. Kekurangan Media *Flash Card*

Selain memiliki kelebihan, media *flash card* juga memiliki kekurangan.

Adapun menurut Sadiman menyebutkan, media *flash card* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan dalam mengatasi kekurangan dari media *flash card*, seorang pendidik dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.

4. Karakteristik Media Pembelajaran *Flash Card*

Karakteristik dari media *flash card* sendiri adalah menyajikan pesan-pesan atau informasi terkait dengan gambar pada setiap kartu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antar gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.³²

Dengan demikian dapat disimpulkan media *flash card* adalah salah satu media yang mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan serta relatif lebih murah, yang sangat mudah di ingat karena menyimpan pesan-pesan singkat sehingga peserta didik dengan lebih mudah mencerna materi yang telah diterangkan.

C. Aktivitas Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas artinya kegiatan/keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi secara fisik maupun non fisik merupakan

³² Tri Sarah Febriani, “ *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS Di Sekolah Dasar*”, (Jurnal PGSD Universitas Negeri Malang, Vol. 03 No.02 Tahun 2015), h. 116.

suatu aktivitas, sedangkan aktivitas belajar yaitu segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi dengan lingkungannya.³³

Belajar berdasarkan Aktivitas menurut Dave Meire menyatakan bergerak aktif secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan segala potensi indera yang dimiliki sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses pembelajaran.³⁴ Sedangkan menurut Rochman Natawijaya belajar aktif adalah suatu item belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.³⁵

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran baik fisik maupun non fisik guna untuk membangun pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Jenis-jenis dari aktivitas belajar seperti yang dikelompokkan oleh Paul B. Diedric antara lain yaitu: **A R - R A N I R Y**

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.

³³ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h.248

³⁴ Dave Meire, *The Accelerate Learning: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2004), h. 9.

³⁵ Rochman Natawijaya, *Aktivitas Belajar*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 31.

- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin.
- e. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, dan beternak.
- f. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
- g. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.³⁶

Sedangkan menurut Moh. Uzer Usman menyebutkan aktivitas belajar peserta didik antara lain yaitu:

- a. Aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, melaksanakan eksperimen, dan demonstrasi.
- b. Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, tanya jawab, diskusi, dan menyanyi.
- c. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah dan pengarahan.
- d. Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti atletik, menari, dan melukis.
- e. Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, dan membuat surat.³⁷

³⁶ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 9.

³⁷ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22

Sebagaimana aktivitas belajar menurut Dave Meire yang menyatakan gerak fisik, mental dan emosional. Pernyataan tersebut dimaksudkan sebagai berikut:

- a. Aktivitas fisik yang meliputi: aktif dalam pembelajaran, aktif mendengarkan penjelasan dan arahan guru, aktif dalam bertanya, aktif menjawab pertanyaan guru, dan membawa peralatan yang diminta oleh guru.
- b. Aktivitas mental yang meliputi: mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, memperhatikan dengan tekun arahan dan penjelasan guru, dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan semangat mengikuti pembelajaran.
- c. Aktivitas emosional yang meliputi: senang mengikuti pembelajaran, senang melakukan tugas yang diberikan guru, senang mengajukan pertanyaan, senang menjawab pertanyaan dan senang kerja kelompok dalam kegiatan pembelajaran.³⁸

Menurut Nana Sujana dan Wari Suwariyah menyebutkan ada 10 aktivitas belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya aktivitas belajar peserta didik secara individual untuk penerapan konsep, prinsip dan generalisasi.
- b. Adanya aktivitas belajar peserta didik dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah.
- c. Adanya partisipasi setiap peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.

³⁸ Dave Meire, *The Accelerate Learning: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2004), h. 95.

- d. Adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya.
- e. Adanya aktivitas belajar peserta didik analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan.
- f. Adanya hubungan sosial antar peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- g. Setiap peserta didik bisa mengomentari dan memberikan tanggapan terhadap pendapat peserta didik yang lainnya.
- h. Adanya kesempatan bagi setiap peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
- i. Adanya upaya bagi setiap peserta didik untuk menilai hasil belajar yang dicapainya.
- j. Adanya upaya peserta didik untuk bertanya kepada guru dan atau meminta pendapat guru dalam upaya kegiatan belajarnya.³⁹

Dari beberapa pendapat diatas, yang menjadi indikator aktivitas belajar peserta didik pada penelitian ini setelah disantistikan adalah terdiri dari kegiatan-kegiatan keaktifan, kebaranian, kerja sama, bertanya, dan kemampuan.

3. Upaya Untuk Menumbuhkan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran

Menurut Martinis Yamin ada 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

³⁹ Nana Sujana dan Wari Suwariyah, *Model-model Mengajar CBSA*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), h. 11-12.

- b. Memberikan penjelasan pada peserta didik mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Mengingatkan kompetensi prasyarat.
- d. Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus peserta didik untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feed back*).
- h. Memantau pengetahuan peserta didik dengan memberikan tes.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.⁴⁰

Sedangkan menurut Wina Sanjaya menyebutkan bahwa kegiatan dapat dilakukan untuk menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik terdapat enam cara yaitu sebagai berikut:

- a. Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- b. Menyusun tugas-tugas belajar bersama peserta didik.
- c. Memberi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan.
- d. Memberikan bantuan dan pelayanan kepada peserta didik yang memerlukannya.
- e. Memberikan motivasi, mendorong peserta didik untuk belajar,, membimbing dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan.

⁴⁰ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), h. 101.

- f. Membantu peserta didik dalam menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.⁴¹

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa upaya untuk menumbuhkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan memberikan motivasi, penjelasan mengenai tujuan yang ingin dicapai dan memberikan petunjuk agar peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik, memberikan evaluasi untuk melihat sejauh mana pengetahuan yang sudah dimiliki terkait pembelajaran, dan guru harus mendorong peserta didik agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas dan membantu peserta didik dalam menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat yang demokratis.⁴²

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai

⁴¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 139-140.

⁴² Sapriya, Tuti Istianti, Efendi Zulkifli, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Bandung, Upi Press, 2007), h.3.

digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.⁴³

Somantri berpendapat bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial untuk tingkat sekolah dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama.
- 2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmu sosial.
- 3) Pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry*.
- 4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir, 1, 2, 3.⁴⁴

Jadi dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi dalam kurikulum persekolahan di negara lain.⁴⁵ Ilmu sosial merupakan mata pelajaran dalam kurikulum jenjang pendidikan dasar yang dapat ditentukan dari isi, definisi/batasan, tujuan, fungsi, dan perannya dalam bentuk pendidikan. Pada prinsipnya pendidikan ilmu pengetahuan sosial SD/MI tidak

⁴³ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 7.

⁴⁴ Sapriya, Tuti Istianti, Efendi Zulkifli, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Bandung, Upi Press, 2007) Cet.1. h. 10.

⁴⁵ Yuswanti, “ Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT)” (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4 ISSN 2354-614X) h. 194-196.

mengajarkan ilmu-ilmu sosial seperti mata pelajaran ilmunya, tetapi mengajarkan konsep dasar ilmu sosial agar peserta didik menjadi warga negara yang baik. Melalui pengintegrasian sejarah, ilmu pengetahuan, bahasa dan disiplin ilmu lainnya, integrasi beberapa disiplin ilmu dimulai dari tema tertentu, sehingga mampu menawarkan mata kuliah pendidikan ilmu sosial di kelas bawah. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu sosial merupakan mata pelajaran dasar dan menengah, ilmu yang mempelajari hubungan sosial dan menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat maupun di lingkungan sekitar serta peserta didik terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun menimpa orang masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Adapun tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi.⁴⁶

Tujuan pembelajaran IPS SD / MI adalah untuk mendidik peserta didik dan mengembangkan kemampuan dasarnya berdasarkan bakat, minat dan

⁴⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 172.

kemampuannya dalam bidang pembelajaran IPS dan lingkungan SD / MI. Tujuan yang lebih spesifik dibahas sebagai berikut :

- a. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara rasional maupun global.⁴⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik terhadap masalah sosial baik yang terjadi di masyarakat, maupun lingkungan sekitar dan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya pada setiap masalah yang dihadapinya.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS MI/SD

Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan suatu pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahawa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta

⁴⁷ Tusriyanto, *Pembelajaran IPS SD/MI*, (Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro, 2014), h. 30-31.

didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS, pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan sosial kehidupan sehari-hari yang ada dilingkungan sekitar peserta didik MI/SD.⁴⁸

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPS di MI meliputi aspek-aspek manusia, tempat, lingkungan, waktu, perubahan, sistem sosial, budaya, perilaku ekonomi, dan kesejahteraan.⁴⁹

E. Materi Pembelajaran IPS

Pada materi pembelajaran IPS yang meliputi materi ajar penulis berdasarkan Standar Kompetensi 1 kelas IV semester II yaitu dengan tema 6: Cita-citaku, Subtema 3: Giat berusaha meraih cita-cita. Dan Kompetensi Dasar yang penulis pilih yaitu 3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

1. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan semua yang terdapat di alam (kekayaan alam) yang dimanfaatkan oleh manusia untuk mencukupi segala kebutuhan

⁴⁸ Situs Web <http://gurupembelajaran1.blogspot.com/2016/11/ruang-lingkup-pembelajaran-ips-di-sd.html> (diakses pada tanggal 10 November 2016).

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 160

hidupnya. Sumber daya alam adalah istilah yang berhubungan dengan materi-materi dan penting yang terdapat di planet bumi yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Materi alam tersebut dapat berupa benda hidup (unsur-unsur hayati), yaitu hewan dan tumbuhan. Terdapat pula benda mati (non hayati), seperti tanah, udara, air, bahan galian atau barang tambang. Selain itu terdapat pula kekuatan-kekuatan alam menghasilkan tenaga atau energi. Misalnya, panas bumi, energi matahari, kekuatan air, dan tenaga angin, udara, air, bahan galian atau barang tambang.⁵⁰

Dari pengertian yang telah dikemukakan para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Sumber Daya Alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam dan bermanfaat bagi manusia. Contohnya sapi, ikan, tanaman, tanah, air sinar matahari, dan lain-lain. Dengan kemampuan yang dimiliki, manusia berusaha memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Sumber daya alam (SDA) dibedakan ke dalam tiga jenis, berikut jenis-jenis sumber daya alam:

a. Sumber daya alam berdasarkan sifatnya

1) SDA yang dapat diperbarui

SDA yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan terus-menerus maka sumber daya alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. Contohnya: air, tanah, tumbuhan dan hewan.

⁵⁰ Wahyono dan Budi. *Ilmu Pengetahuan Alam 4: untuk SD/MI Kelas IV*, Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2008), hal 134-136



Gambar 2.1 Sumber daya alam yang dapat diperbarui
Sumber : <https://moondoggiesmusic.com/sumber-daya-alam/#gsc.tab=0>

2) SDA yang tidak dapat diperbarui

SDA yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan terus-menerus maka sumber daya alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. Contohnya: emas, batu bara, minyak bumi.



Gambar 2.2 Sumber daya alam tidak dapat diperbarui
Sumber: <https://kuliahpendidikan.com/sumber-daya-alam/>

b. Sumber daya alam berdasarkan potensinya

1) Sumber daya alam materi

Sumber daya alam materi adalah sumber daya alam apabila dimanfaatkan oleh manusia dalam bentuk fisiknya, contohnya: batu, kayu, dan besi.

2) Sumber daya alam energi

Sumber daya alam energi adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dimanfaatkan dari segi energi yang dihasilkan, seperti sinar matahari, barang tambang, kincir angin.

3) Sumber daya alam ruang

Sumber daya alam ruang adalah sumber daya alam yang berupa atau tempat hidup, contoh adalah hamparan tanah, atau daratan dan ruang angkasa.

c. Sumber daya alam berdasarkan jenisnya

1) Sumber daya alam hayati (Biotik)

Sumber daya alam adalah sumber daya alam yang diperoleh dari makhluk hidup (hewan, atau tumbuhan). Contohnya: pertanian, perkebunan, perternakan, pertambangan, dan perikanan.

2) Sumber daya alam non hayati (Abiotik)

Sumber daya alam non hayati adalah sumber daya alam yang tidak berasal dari makhluk hidup. Contohnya: air, tanah dan barang tambang.

Pemanfaatan Sumber Daya Alam, Semua kekayaan hayati dan non hayati yang digunakan untuk kesejahteraan manusia di bumi adalah sumber daya alam. Guna memanfaatkan sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat dalam jangka panjang, hal-hal berikut perlu dilakukan:

- a. Sumber daya alam yang harus dikelola untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tetapi sumber daya alam harus diusahakan agar produktifitas nya tetap berkelanjutan.

- b. Eksploitasi harus dibawa batas daya regenerasi atau asimilasi sumber daya alam.
- c. Diperlukan kebijaksanaan dalam pemanfaatan sumber daya alam yang ada, dapat di lestarian dan berkelanjutan dengan menanamkan pengertian sikap serasi dengan lingkungan.

F. Karakteristik Peserta didik kelas IV SD/MI

Masa usia sekolah dasar disebut sebagai masa kanak-kanak akhir. Masa ini dialami pada usia 6 tahun sampai masuk masa puberitas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun.⁵¹ Menurut Pieget, anak usia sekolah dasar yang berkisar antara 6 atau 7 tahun 11 atau 12 masuk dalam kategori *fase operasional konkret*. Fase yang menunjukkan sikap keingintahuan cukup tinggi dalam mengenali lingkungan.⁵²

Menurut Usman Samatowa, ciri-ciri anak pada masa kelas tinggi di Sekolah Dasar yaitu:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis tinggi di Sekolah Dasar sehari-hari yang konkret.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.

⁵¹ Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h. 104.

⁵² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 170.

4. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi kegiatannya.
5. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
6. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama-sama.
7. Peran idola sangat penting pada umumnya orang tua dan kakak-kakaknya dianggap sebagai idola yang sempurna.⁵³

Dari pendapat diatas diketahui bahwa peserta didik yang kelas tinggi memiliki ciri-ciri minat terhadap belajar praktis tinggi, rasa ingin tahu, dan membutuhkan guru atau orang dewasa untuk membimbing menyelesaikan tugasnya, serta gemar akan membentuk kelompok dalam pembelajaran.

G. Penerapan Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas peserta didik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didiklah yang harus aktif, sebab peserta didik sebagai subjek didik adalah merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.⁵⁴ Dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik, akan tetapi guru harus mampu membawa peserta didik untuk aktif dalam

⁵³ Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2006), h. 8

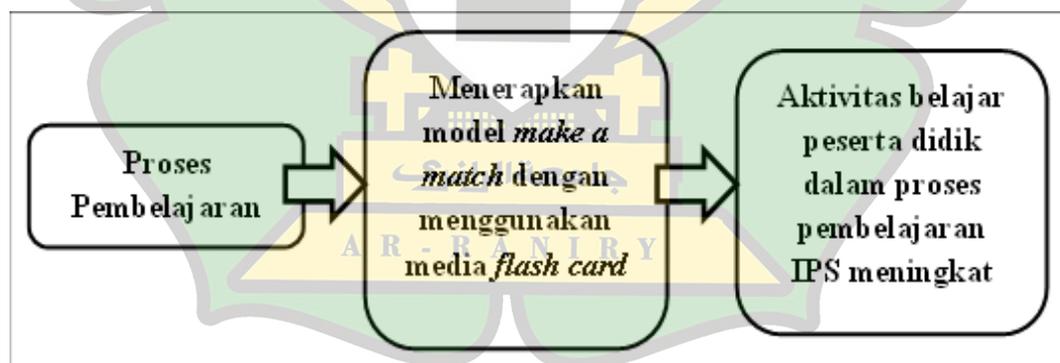
⁵⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*,.....h.21

berbagai bentuk belajar, berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar berkelompok, belajar memecahkan masalah, dan sebagainya.⁵⁵

H. Kerangka Berpikir

Dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, guru harus dapat memilih model dengan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, karena model dan media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, maka diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat. Adapun salah satunya yaitu model *make a match* dan media *flash card*. Karena model *make a match* dan media *flash card* ini bisa menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif, fokus serta dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dari uraian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

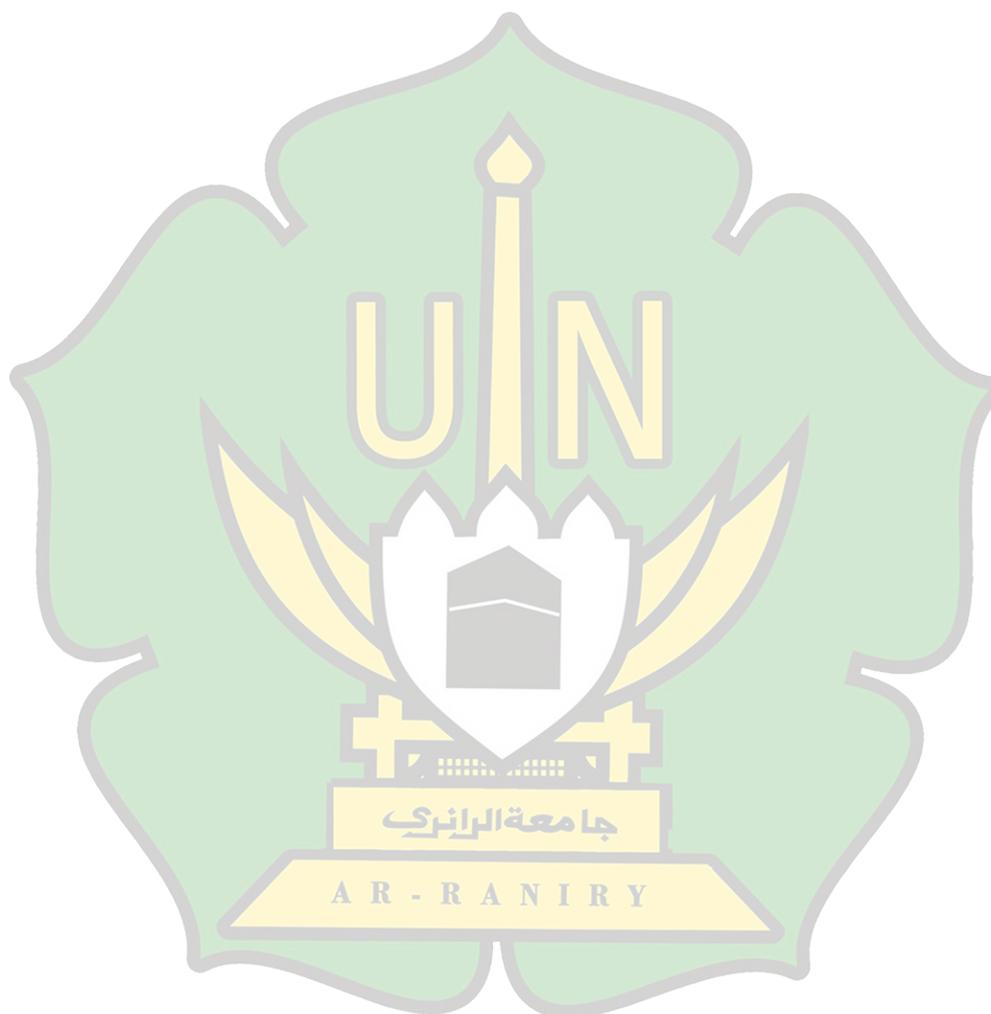


Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik

⁵⁵ Martinis Yamin, *Kiat Mmbelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h.78.

I. Hipotesis Tindakan

Melalui penerapan model *make a match* dengan media *flash card*, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar.



BAB III

METODE PENELITIAN

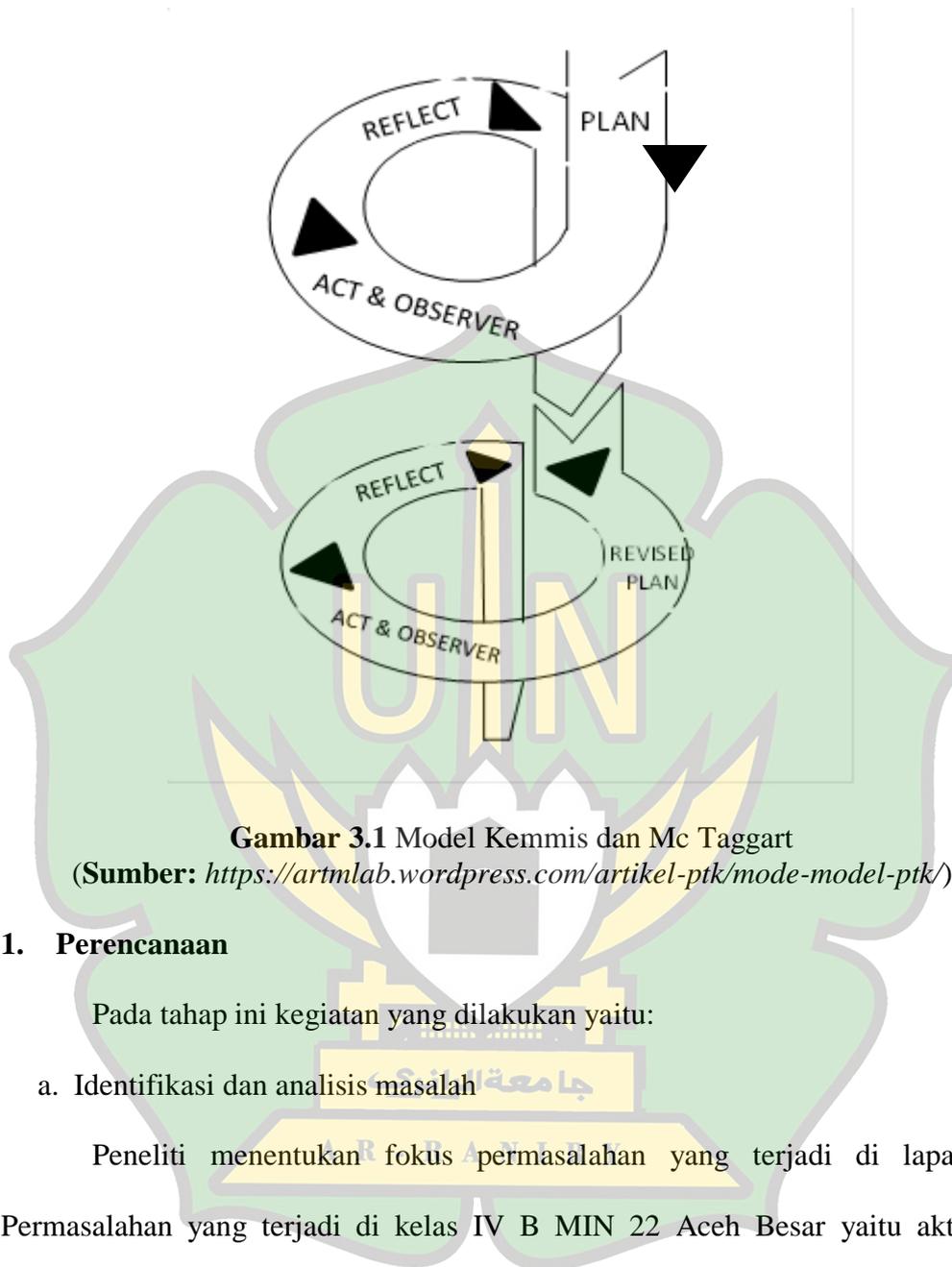
A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.⁵⁶ Penelitian tindakan kelas juga untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas melalui suatu tindakan dengan siklus tertentu. Tujuan dari penelitian tindakan kelas merupakan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini yang mengacu pada desain model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Adapun langkah-langkah desain model penelitian tersebut terdiri dari 3 langkah yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Ketiga langkah tersebut seperti yang tersaji pada gambar dibawah ini.

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 26



Gambar 3.1 Model Kemmis dan Mc Taggart
(Sumber: <https://artmlab.wordpress.com/artikel-ptk/mode-model-ptk/>)

1. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu:

a. Identifikasi dan analisis masalah

Peneliti menentukan fokus permasalahan yang terjadi di lapangan. Permasalahan yang terjadi di kelas IV B MIN 22 Aceh Besar yaitu aktivitas belajar peserta didik masih rendah.

b. Menentukan model dan media untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Peneliti menetapkan model *make a match* dengan media *flash card* untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV B MIN 22 Aceh Besar.

c. Menyusun rencana penelitian secara rinci

Peneliti berkolaborasi dengan guru menyusun rencana penelitian seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen penelitian.

2. Tindakan dan Observasi

Pada tahap ini, rancangan model dengan media dan skenario pembelajaran yang diterapkan. Model dengan media dan skenario yang diterapkan mengacu pada kurikulum 2013. Guru sebagai pelaksana tindakan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* sesuai dengan RPP yang telah disusun. Sedangkan peneliti hanya mengamati dan mencatat semua hal dalam jalannya pembelajaran dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun, termasuk mengamati pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap aktivitas belajar peserta didik.

3. Refleksi

Pada tahapan ini, peneliti bersama dengan pelaksana tindakan (guru) mendiskusikan hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh apakah tindakan yang dilakukan sudah dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV B MIN 22 Aceh Besar atau belum. Melalui tahapan ini bisa ditetapkan apa yang sudah dicapai dari tindakan yang telah dilakukan, apa yang belum dapat dicapai, dan apa yang masih perlu di perbaiki pada siklus berikutnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menentukan fokus permasalahan yang terjadi di lapangan. Permasalahan yang terjadi di kelas IV B MIN 22 Aceh Besar yaitu aktivitas belajar peserta didik.
- 2) Menetapkan model dengan media yang akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV B MIN 22 Aceh Besar yaitu model *make a match* dengan media *flash card*.
- 3) Menentukan pokok bahasan dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 4) Peneliti berkolaborasi dengan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card*.
- 5) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan pokok pembahasan yang telah ditetapkan.
- 6) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 7) Mempersiapkan instrumen penelitian baik lembar observasi aktivitas peserta didik maupun lembar observasi aktivitas guru.

b. Tindakan dan observasi

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana tindakan mengajar

sesuai dengan RPP yang telah disusun. Adapun RPP yang telah disusun yaitu menggunakan model *make a match* dan media *flash card*.

Penelitian tindakan kelas ini memiliki dua siklus atau lebih, yaitu sebagai berikut:

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati jalannya pembelajaran. Bagaimana model *make a match* dengan media *flash card* diterapkan serta aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selama pengamatan berlangsung, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan penerapan model *make a match* dengan media *flash card*.

c. Refleksi

Data yang diperoleh selama observasi kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas IV B MIN 22 Aceh Besar. Selanjutnya peneliti bersama guru mendiskusikan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk mengetahui hal-hal belum tercapai, serta apa saja yang harus diperbaiki pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini dipersiapkan dengan memperhatikan refleksi dari siklus I, yaitu:

- 1) Menentukan pokok bahasan dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

- 2) Peneliti berkolaborasi dengan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* dengan memperhatikan refleksi siklus I.
- 3) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan pokok bahasan yang telah ditetapkan.
- 4) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan kembali instrumen penelitian baik lembar observasi aktivitas belajar peserta didik maupun lembar observasi aktivitas guru yang sama dengan siklus I.

b. Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II guru mengajar sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan. Peneliti melakukan pengamatan sama dengan siklus I yaitu menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

c. Refleksi

Refleksi pada siklus II yaitu membandingkan hasil dari siklus I dengan siklus II. Dari perbandingan tersebut, dapat diketahui bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Apabila tidak terjadi peningkatan maka siklus diulangi lagi.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini adalah dikelas IV MIN 22 Aceh Besar. Adapun Proses pembelajaran Peserta didik kelas IV MIN 22 Aceh Besar berlangsung pada tanggal 4-11 November dimulai pukul 08.00- 10.30 WIB. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV B MIN 22 Aceh Besar Kecamatan Ingin Jaya Kota Banda Aceh ajaran 2020/2021. Jumlah 22 peserta didik terdiri dari 7 peserta didik laki- laki dan 15 peserta didik perempuan.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan inti penelitian tindakan kelas, karena proses inilah yang menentukan baik tidaknya proses penelitian tindakan kelas. Setelah dianalisis, data yang terkumpul dapat digunakan untuk mendeskripsikan perubahan guru, pekerjaan peserta didik atau perubahan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah observasi dan angket.

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan gambaran tentang:

- a. Proses pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam pada kelas IV B MIN 22 Aceh Besar, peningkatannya pada setiap siklus.

- b. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam pada kelas IV B MIN 22 Aceh Besar, serta peningkatannya pada setiap siklus.
- c. Aktivitas guru dalam menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* pada kelas IV B MIN 22 Aceh Besar, serta peningkatannya pada setiap siklus.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat penelitian yang digunakan telah disesuaikan dengan teknik pengumpulan data tersebut di atas. Adapun alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran dan alat pengumpul data. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik .

1. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati penerapan model *make a match* dengan media *flash card* dalam peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV B MIN 22 Aceh Besar yang dilakukan oleh guru. Adapun kisi-kisi dari lembar Observasi aktivitas guru yaitu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

| No. | Aspek | Indikator | No. Item |
|-----|----------------------------|--|----------|
| 1 | Pra Pembelajaran | Kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran. | 1 |
| 2. | Kegiatan awal pembelajaran | Melakukan do'a sebelum belajar bersama peserta didik | 2 |
| | | Melakukan absensi peserta didik | 3 |
| | | Melakukan apersepsi dan motivasi. | 4 |
| | | Menginformasikan tujuan pembelajaran. | 5 |

| | | | |
|-------------|----------------------|--|----|
| | | Memberikan motivasi kepada peserta didik. | 6 |
| | | Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> . | 7 |
| | | Memperkenalkan materi pembelajaran. | 8 |
| | | Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. | 9 |
| 3. | Kegiatan Inti | Mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik. | 10 |
| | | Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok | 11 |
| | | Membimbing peserta didik dalam melakukan kegiatan. | 12 |
| | | Membagikan LKPD kepada peserta didik | 13 |
| | | Mendiskusikan LKPD dari hasil materi yang didapatkan dalam kegiatan. | 14 |
| 4. | Penutup pembelajaran | Menyimpulkan hasil pembelajaran | 15 |
| | | Melakukan evaluasi akhir pertemuan | 16 |
| | | Melakukan refleksi | 17 |
| | | Menyampaikan materi pembelajaran pertemuan selanjutnya. | 18 |
| | | Do'a bersama | 19 |
| Jumlah item | | | 19 |

2. Lembar Observasi Peserta Didik

Lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *make a match* dengan media *flash card* di kelas IV B MIN 22 Aceh Besar yang dilakukan oleh guru. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik yaitu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Peserta Didik

| No | Aspek | Indikator | No. item |
|----|-----------|---------------------------------------|----------|
| 1 | Keaktifan | Aktif memperhatikan penjelasan guru | 1 |
| | | Aktif menggunakan media | 2 |
| | | Aktif menjawab pertanyaan guru | 3 |
| | | Keaktifan dan inisiatif peserta didik | 4 |
| | | Aktif mengerjakan tugas individu. | 5 |

| | | | |
|-------------|------------|---|----|
| 2. | Keberanian | Rasa ingin tahu dan keberanian peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi dan bertanya. | 6 |
| 3. | Kerja sama | Kerja sama mengerjakan tugas-tugas kelompok | 7 |
| 4. | Bertanya | Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan sopan | 8 |
| | | Bertanya mengenai materi | 9 |
| 5. | Kemampuan | Mampu membuat kesimpulan pembelajaran | 10 |
| Jumlah item | | | 10 |

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif yaitu dengan mencari presentase skor hasil observasi aktivitas belajar peserta didik. Adapun teknik analisis data untuk tiap-tiap data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari instrumen lembar observasi yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran. Rumus persentase untuk melihat aktivitas guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Presentase yang dicari

F: Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

100%: Nilai Konstan

Presentase yang diperoleh dari hasil perhitungan skor hasil observasi aktivitas selanjutnya ditafsirkan dalam kriteria seperti yang tersaji pada tabel 3.3 berikut ini.⁵⁷

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Observasi Guru

| No | Nilai Angka | Kategori |
|----|-------------|-------------|
| 1 | 80-100% | Baik Sekali |
| 2 | 66-79% | Baik |
| 3 | 56-65% | Cukup |
| 4 | 46-55% | Kurang |
| 5 | ≤ 45% | Gagal |

2. Analisis hasil pengamatan aktivitas Peserta didik

Data aktivitas peserta didik diperoleh dari formulir observasi yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran. Rumus persentase untuk melihat aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Presentase yang dicari

F: Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

100%: Nilai Konstan⁵⁸

Presentase yang diperoleh dari hasil perhitungan skor hasil observasi selanjutnya ditafsirkan dalam kriteria seperti yang tersaji pada tabel 3.4 berikut ini.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 281.

⁵⁸ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik...*, hlm. 43.

Tabel 3.4 Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

| No | Nilai Angka | Kategori |
|----|-------------|--------------|
| 1 | 81-100% | Sangat Aktif |
| 2 | 61-80% | Aktif |
| 3 | 41-60% | Cukup |
| 4 | 21-40% | Kurang |
| 5 | < 21% | Gagal |

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS pada kelas IV B MIN 22 Aceh Besar dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator sebagai berikut:

1. Klasikal

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil, apabila rata-rata aktivitas belajar peserta didik mencapai 80%.

2. Individual

Aktivitas belajar peserta didik kelas IV B dikatakan meningkat apabila minimal 4 dari lima kriteria terjadi peningkatan kriteria aktivitas belajar peserta didik pada kategori aktif atau sangat aktif, yaitu $\geq 61\%$ dari keseluruhan peserta didik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 22 Aceh Besar pada kelas IV yang berada Desa Meunasah Krueng Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar.

1. Sejarah Singkat Madrasah

MIN 22 Aceh Besar merupakan Madrasah yang berada di naungan Kementerian Agama Aceh Besar. MIN 22 Aceh Besar berdiri pada tahun 1959 dengan luas bangunan 814 m². MIN 22 Aceh Besar memiliki 14 ruang belajar.

2. Kondisi Guru dan Karyawan

Keadaan guru/pegawai pada MIN 22 Aceh Besar Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar tahun 2021/2022 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Guru MIN 22 Aceh Besar

| No | Guru dan Karyawan | Jumlah |
|--------|----------------------|----------|
| 1. | Guru PNS | 18 Orang |
| 2. | Guru Honor | 8 Orang |
| 3. | Pegawai Administrasi | 2 Orang |
| 4. | Pramubakti | 2 Orang |
| 5. | Pesuruh | 1 Orang |
| Jumlah | | 31 Orang |

Sumber: Dokumentasi MIN 22 Aceh Besar Tahun 2021

3. Kondisi Peserta didik

Peserta didik MIN 22 Aceh Besar pada tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 354 orang, dengan jumlah laki-laki yaitu 181 peserta didik dan perempuan berjumlah 173 peserta didik

Tabel 4.2 Data Jumlah Peserta Didik

| No | Kelas | L | P | Jumlah |
|--------|-------|----|----|--------|
| 1. | I | 34 | 19 | 53 |
| 2. | II | 43 | 44 | 87 |
| 3. | III | 34 | 31 | 65 |
| 4. | IV | 30 | 27 | 57 |
| 5. | V | 23 | 24 | 47 |
| 6. | VI | 17 | 28 | 45 |
| Jumlah | | | | 354 |

Sumber: Dokumentasi MIN 22 Aceh Besar Tahun 2021

B. Dekripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus selama 4 hari di MIN 22 Aceh Besar, yaitu pada tanggal 13 Oktober 2021, 15 Oktober 2021 dan 21 Oktober 2021. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berdasarkan lembar aktivitas (peserta didik dan guru). Dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

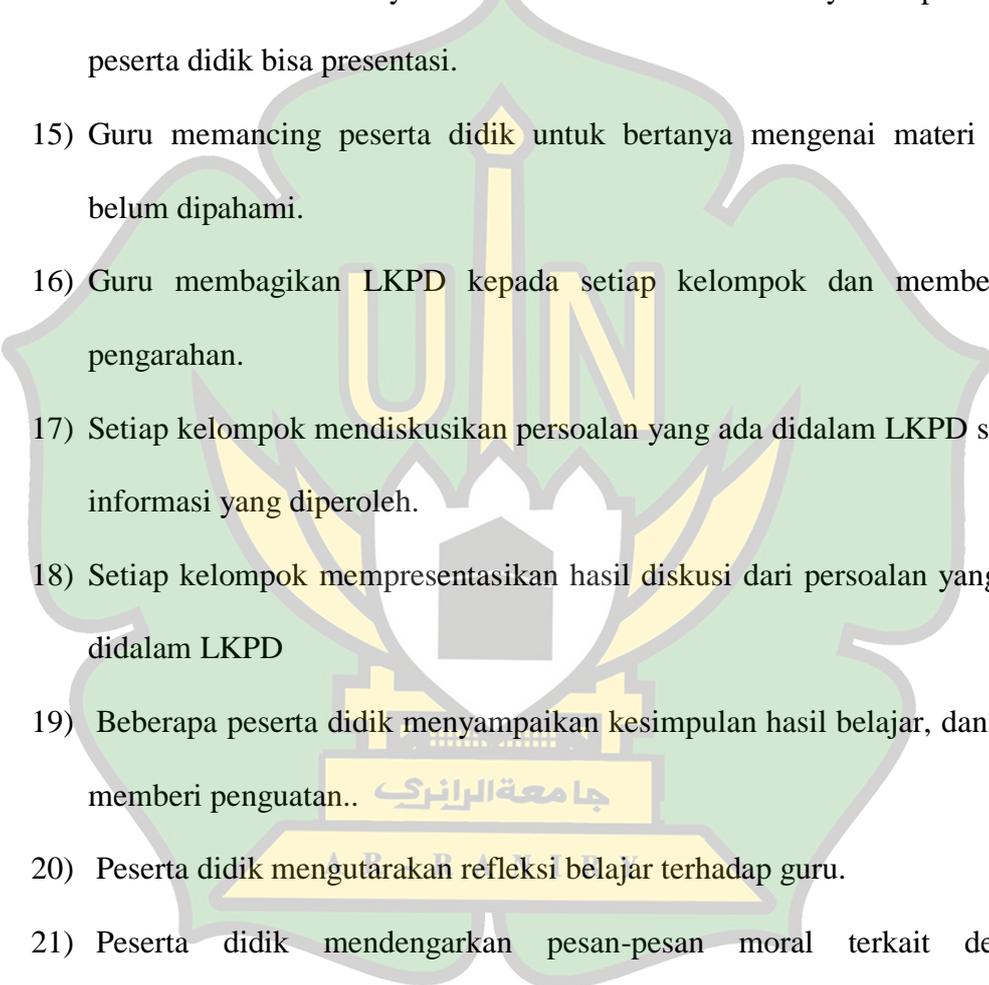
Pada tahapan ini beberapa hal yang peneliti siapkan, yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I), Lembar Kerja Peserta didik (LKPD I), Media *flash card* I, serta Instrumen pengamatan aktivitas (guru dan peserta didik) I. Semuanya dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan pembelajaran IPS materi sumber daya alam dengan menerapkan model *Make a Match* dengan media *Flash Card* siklus I dilakukan pada hari rabu 13 Oktober 2021 pada jam pertama pembelajaran yaitu pukul 08:00

WIB. Tindakan dilaksanakan setelah semua sesuatu telah dipersiapkan dengan baik. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa peserta didik.
- 2) Guru kehadiran peserta didik.
- 3) Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan.
- 4) Guru bersama peserta didik menyampaikan apersepsi.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dan sistem penilaian.
- 7) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 8) Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta memberikan pengarahan.
- 9) Guru membagikan sebuah kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap peserta didik.
- 10) Setiap peserta didik mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban yang berbeda.
- 11) Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapatkan.
- 12) Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban.

- 13) Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak.
- 14) Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi.
- 15) Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 16) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.
- 17) Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh.
- 18) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD
- 19) Beberapa peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan.. 
- 20) Peserta didik mengutarakan refleksi belajar terhadap guru.
- 21) Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara konstektual
- 22) Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.
- 23) Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam.

Observasi dilakukan pada proses pembelajaran siklus I terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar aktivitas guru, serta pengamatan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas peserta didik. Observer pada aktivitas guru diamati oleh guru kelas IV B bidang mata pelajaran IPS yaitu Ibu Kartini, S. Pd. Sedangkan observer aktivitas peserta didik diamati oleh teman sejawat peneliti yaitu Novita Dewi. Adapun hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I dapat disajikan berikut ini.

1) Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

Observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam. Adapun aspek yang diamati oleh observer meliputi keaktifan, keberanian, kerja sama, bertanya, dan kemampuan peserta didik. Data hasil observasi aktivitas peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

| No | Aspek Yang Diamati | Skor yang diperoleh |
|-------------------|---|---------------------|
| Keaktifan | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 113 |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | 107 |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 105 |
| 4 | Peserta didik bersikap insiatif. | 91 |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 97 |
| Jumlah | | 513 |
| Rata-Rata | | 102.6 |
| Persentase | | 68.40% |

| Kategori | | Aktif |
|--------------------------------|--|----------------|
| Keberanian | | |
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 103 |
| Jumlah | | 103 |
| Persentase | | 68.66% |
| Kategori | | Aktif |
| Kerja Sama | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | 97 |
| Jumlah | | 97 |
| Persentase | | 64.66% |
| Kategori | | Aktif |
| Bertanya | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 101 |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 95 |
| Jumlah | | 196 |
| Rata-Rata | | 98 |
| Persentase | | 65.33% |
| Kategori | | Aktif |
| Kemampuan | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 107 |
| Jumlah | | 107 |
| Persentase | | 71.33% |
| Kategori | | Aktif |
| Total Jumlah Persentase | | 338.38% |
| Persentase Rata-Rata | | 67.67% |
| Kategori | | Aktif |

Dari tabel diatas diketahui pada aspek indikator keaktifan jumlah skor rata-rata yang diperoleh adalah 102,6. Dengan banyak peserta didik 30 orang dan skor tertinggi 5. Adapun jumlah skor makasimal diperoleh melalui perhitungan jumlah responden dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $30 \times 5 = 150$.

Maka jumlah skor maksimal adalah 150. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{102,6}{150} \times 100\%$$

$$P = \frac{10260\%}{150}$$

$$P = 68.40\%$$

Adapun pada aspek indikator selanjutnya dihitung menggunakan cara yang sama. Perolehan skor rata-rata persentase dihitung dengan persamaan berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total jumlah skor persentase}}{\text{banyaknya aspek indikator}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{338.38\%}{5}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 67,67\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada tabel 4.3 Menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada siklus I, terlihat bahwa 68.40% dari jumlah peserta didik telah melakukan aktivitas keaktifan, 68.66% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas keberanian, 64.66% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kerja sama, 65.33% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas bertanya, dan 71.33% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kemampuan. Adapun perolehan rata-rata persentase aspek indikator yaitu 67,67% dengan kategori Aktif. Namun, perlu untuk lebih meningkatkan lagi. Oleh karena

itu, perlu adanya revisi terhadap penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada siklus selanjutnya.

2) Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Observasi aktivitas guru mengajar pada siklus I dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam. Adapun aspek aktivitas guru yang diamati mulai dari pra pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup pembelajaran. Data hasil observasi dari aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I

| No. | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|--------------------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | √ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | √ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | √ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | √ | | |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | √ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | √ | |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> | | | √ | | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | √ | |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | √ | |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | √ | | |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | √ | | |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---|--|---------------|---|---|---|
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | √ | | |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | √ | |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | √ | | |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | √ | |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | √ | | |
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | √ | |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | √ | | |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | √ |
| Jumlah Skor Yang Diperoleh | | | 73 | | | |
| Persentase | | | 76.84% | | | |
| Kategori | | | Baik | | | |

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 73. Dengan banyaknya pernyataan 19 dan banyak skor 5. Adapun jumlah skor maksimal diperoleh melalui perhitungan banyak aspek pernyataan dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $19 \times 5 = 95$. Maka jumlah skor maksimal adalah 95. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{73}{95} \times 100\%$$

$$P = \frac{7300\%}{95}$$

$$P = 76.84\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tabel 4.4 Menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh observer terhadap pengelolaan

pembelajaran melalui model *make a match* dengan media *flash card* pada siklus I memperoleh skor persentase 76.84%. Berdasarkan kategori penelitian persentase 76.84% berada pada kategori Baik. Namun, perlu untuk lebih meningkatkan lagi, oleh karena itu perlu adanya revisi terhadap penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada siklus selanjutnya.

c. Tahap Refleksi Siklus I

Beberapa aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran mengenai aktivitas peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Temuan Dan Tindakan Siklus 1

| Refleksi | Temuan | Tindakan |
|-------------------------|--|--|
| Aktivitas Guru | Guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas dan mengontrol peserta didik | Pada pertemuan berikutnya, guru diharapkan bisa mengontrol peserta didik. |
| | Guru masih kurang mampu membimbing peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> tahap demi tahap | Pada pertemuan berikutnya, guru harus bisa menguasai model <i>Make A Match</i> dengan baik |
| | Guru masih kurang mampu dalam memanaj waktu dalam tiap-tiap kegiatan pembelajaran. | Pertemuan selanjutnya. Guru harus bisa membagi waktu pada tiap-tiap kegiatan pembelajaran agar bisa tercapai semuanya. |
| Aktivitas Peserta Didik | Peserta didik belum berani bertanya mengenai materi pembelajaran kepada guru. | Pada pertemuan selanjutnya guru harus memberikan umpan balik kepada peserta didik dengan memancing peserta didik untuk bertanya. |
| | Peserta didik masih ribut dan kacau saat dalam menentukan kelompok. | Pada pertemuan selanjutnya, guru harus berusaha untuk bisa mengontrol kelas dengan baik. |
| | Peserta didik masih belum berani untuk mempresentasi di depan kelas. | Pada pertemuan selanjutnya, guru harus bisa meyakinkan peserta didik agar peserta didik lebih percaya diri tampil ke depan. |

Hasil aktivitas belajar peserta didik pada siklus I secara klasikal diperoleh rata-rata persentase 67.67% dengan kategori aktif. Sebagaimana berdasarkan indikator keberhasilan dapat dinyatakan pembelajaran sudah berhasil. Dan secara individual yang tertera pada tabel 4.3 bahwa perolehan hasil aktivitas belajar peserta didik dapat dinyatakan berhasil. Namun didalam aspek pernerapan masih ada kendala-kendala dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Kendala pada aktivitas guru yaitu guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas, mengontrol peserta didik, menguasai model *make a match*, serta dalam memenaj waktu. Adapun kendala dari aktivitas peserta didik yaitu masih ada sebagian peserta didik belum berani bertanya, ribut dan kacau dan tidak percaya diri. Dengan hal tersebut, maka akan dilakukan tindakan dengan diadakan siklus II. Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus II pada aktivitas guru yaitu dengan mengharapkan guru bisa mengontrol peserta didik, harus bisa menguasai model *make a match* dengan baik, bisa dalam membagi waktu. Sedangkan pada aktivitas belajar peserta didik tindakan yang dilakukan yaitu guru harus memberi umpan balik kepada peserta didik dengan memancing peserta didik untuk bertanya dan guru harus meyakinkan peserta didik harus lebih percaya diri tampil ke depan.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini beberapa hal yang peneliti persiapkan, yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP II), Lembar Kerja Peserta didik, Media *flash card* II, serta Instrumen pengamatan aktivitas (guru dan peserta didik) II. Semuanya dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan pembelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non hayati dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* siklus II dilakukan pada hari Jum'at 15 Oktober 2021, pada jam pertama pembelajaran yaitu pukul 08:00 WIB. Tindakan dilaksanakan setelah semua sesuatu telah dipersiapkan dengan baik. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa peserta didik.
- 2) Guru kehadiran peserta didik.
- 3) Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan.
- 4) Guru bersama peserta didik menyampaikan apersepsi.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dan sistem penilaian.
- 7) Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta memberikan pengarahan.
- 8) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 9) Guru membagikan sebuah kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap peserta didik.
- 10) Setiap peserta didik mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban yang berbeda.

- 11) Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapatkan.
- 12) Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban.
- 13) Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak.
- 14) Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi.
- 15) Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 16) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.
- 17) Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh.
- 18) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD
- 19) Beberapa peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan..
- 20) Peserta didik mengutarakan refleksi belajar terhadap guru.

- 21) Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara kontekstual
- 22) Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.
- 23) Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam.

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II dapat disajikan berikut ini.

1) Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Observasi aktivitas peserta didik pada siklus II selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non hayati. Adapun aspek yang diamati oleh observer meliputi keaktifan, keberanian, kerja sama, bertanya, dan kemampuan peserta didik. Data hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II

| No | Aspek Yang Diamati | Skor yang diperoleh |
|-------------------|---|---------------------|
| Keaktifan | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 118 |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | 115 |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 110 |
| 4 | Peserta didik bersikap inisiatif. | 106 |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 107 |
| Jumlah | | 556 |
| Rata-Rata | | 111.2 |
| Persentase | | 74.13% |
| Kategori | | Aktif |

| Keberanian | | |
|--------------------------------|--|----------------|
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 114 |
| Jumlah | | 114 |
| Persentase | | 76.00% |
| Kategori | | Aktif |
| Kerja Sama | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | 120 |
| Jumlah | | 120 |
| Persentase | | 80.00% |
| Kategori | | Aktif |
| Bertanya | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 109 |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 110 |
| Jumlah | | 219 |
| Rata-Rata | | 109.5 |
| Persentase | | 73.00% |
| Kategori | | Aktif |
| Kemampuan | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 112 |
| Jumlah | | 112 |
| Persentase | | 74.66% |
| Kategori | | Aktif |
| Total Jumlah Persentase | | 377.80% |
| Persentase Rata-Rata | | 75.56% |
| Kategori | | Aktif |

Dari tabel diatas diketahui pada pengamatan aktivitas peserta didik yang pertama aspek indikator keaktifan dengan jumlah skor rata-rata yang diperoleh adalah 111,2. Dengan banyak peserta didik 30 orang dan skor tertinggi 5. Adapun jumlah skor maksimal diperoleh melalui perhitungan jumlah responden dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $30 \times 5 = 150$. Maka jumlah skor

maksimal adalah 150. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{111,2}{150} \times 100\%$$

$$P = \frac{11120\%}{150}$$

$$P = 74,13\%$$

Adapun pada aspek indikator pengamatan selanjutnya dihitung menggunakan cara yang sama. Perolehan skor rata-rata persentase dihitung dengan persamaan berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total jumlah skor persentase}}{\text{banyaknya aspek pengamatan}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{377.80\%}{5}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 75,76\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada siklus II terlihat bahwa 74.13% dari jumlah peserta didik telah melakukan aktivitas keaktifan, 76.00% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas keberanian, 80.00% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kerja sama, 73.00% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas bertanya, dan 74.66% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kemampuan. Adapun perolehan rata-rata persentase aspek indikator yaitu 75.56% dengan kategori Aktif. Dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik pada siklus II lebih meningkat dari siklus I. Namun, perlu untuk lebih meningkatkan lagi

dengan adanya revisi terhadap penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada siklus selanjutnya.

2) Observasi Aktivitas Guru pada siklus II

Observasi aktivitas guru mengajar pada siklus II dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam hayati dan non hayati. Adapun aspek aktivitas guru yang diamati mulai dari pra pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup pembelajaran. Data hasil observasi dari aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|--------------------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | √ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | √ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | √ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | | | √ |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | √ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | | √ |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> | | | | √ | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | | √ |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | | √ |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | | √ | |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | | | √ |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---|--------------------|--|--|---|---|
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | | √ | |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | | √ |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | | | √ |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | | √ |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | | √ | |
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | | √ |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | | | √ |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | √ |
| Jumlah Skor Yang Diperoleh | | 91 | | | | |
| Persentase | | 95.78% | | | | |
| Kategori | | Sangat Baik | | | | |

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 91. Dengan banyaknya pernyataan 19 dan banyak skor 5. Adapun jumlah skor maksimal diperoleh melalui perhitungan banyak aspek pernyataan dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $19 \times 5 = 95$. Maka jumlah skor maksimal adalah 95. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{91}{95} \times 100\%$$

$$P = \frac{9100\%}{95}$$

$$P = 95.78\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh observer terhadap pengelolaan

pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan media *flash card* pada siklus II memperoleh skor persentase 95.78%. Adapun kategori penelitian persentase 95.78% berada pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil aktivitas peserta didik yang didapatkan pada siklus II perlu untuk lebih meningkatkan lagi, oleh karena itu perlu adanya revisi terhadap penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada siklus III.

c. Tahap Refleksi Siklus II

Beberapa aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran mengenai aktivitas peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Temuan Dan Tindakan Siklus II

| Refleksi | Temuan | Tindakan |
|-------------------------|--|---|
| Aktivitas Guru | Guru sudah mulai bisa mampu dalam menguasai kelas dan mengontrol peserta didik | Pada pertemuan berikutnya, guru lebih bisa dalam mengontrol peserta didik |
| | Guru sudah mulai mampu dalam membimbing peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> tahap demi tahap | Pada pertemuan berikutnya, guru harus lebih bisa sepenuhnya menguasai model <i>Make a Match</i> dengan baik |
| Aktivitas Peserta Didik | Peserta didik mulai berani bertanya mengenai materi pembelajaran kepada guru. | Pada pertemuan selanjutnya guru harus selalu mencoba dengan memberikan umpan balik kepada peserta didik dan memancing peserta didik untuk bertanya. |
| | Peserta didik hanya sebagian yang fokus pada pembelajaran. | Pada pertemuan selanjutnya, guru harus berusaha untuk bisa mengontrol kelas dengan baik. |
| | Peserta didik mulai berani untuk mempresentasi di depan kelas. | Pada pertemuan selanjutnya, guru harus lebih bisa lagi dalam meyakinkan peserta didik agar peserta didik lebih percaya diri tampil ke depan. |

Hasil refleksi siklus II pada tabel diatas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus II lebih meningkat dari siklus I, yang mana aktivitas belajar peserta didik secara klasikal diperoleh rata-rata persentase 75.56% dengan kategori aktif, sebagaimana berdasarkan indikator keberhasilan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan sudah berhasil, begitu juga dilihat dari hasil aktivitas belajar peserta didik secara individual, serta kendala dalam proses pembelajaran pada siklus I sudah mulai terlihat baik, akan tetapi peneliti ingin mengadakan siklus III dengan tujuan untuk lebih baik dalam penerapan pembelajaran serta aktivitas peserta didik lebih meningkat lagi dari kategori aktif.

3. Siklus III

Siklus III terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

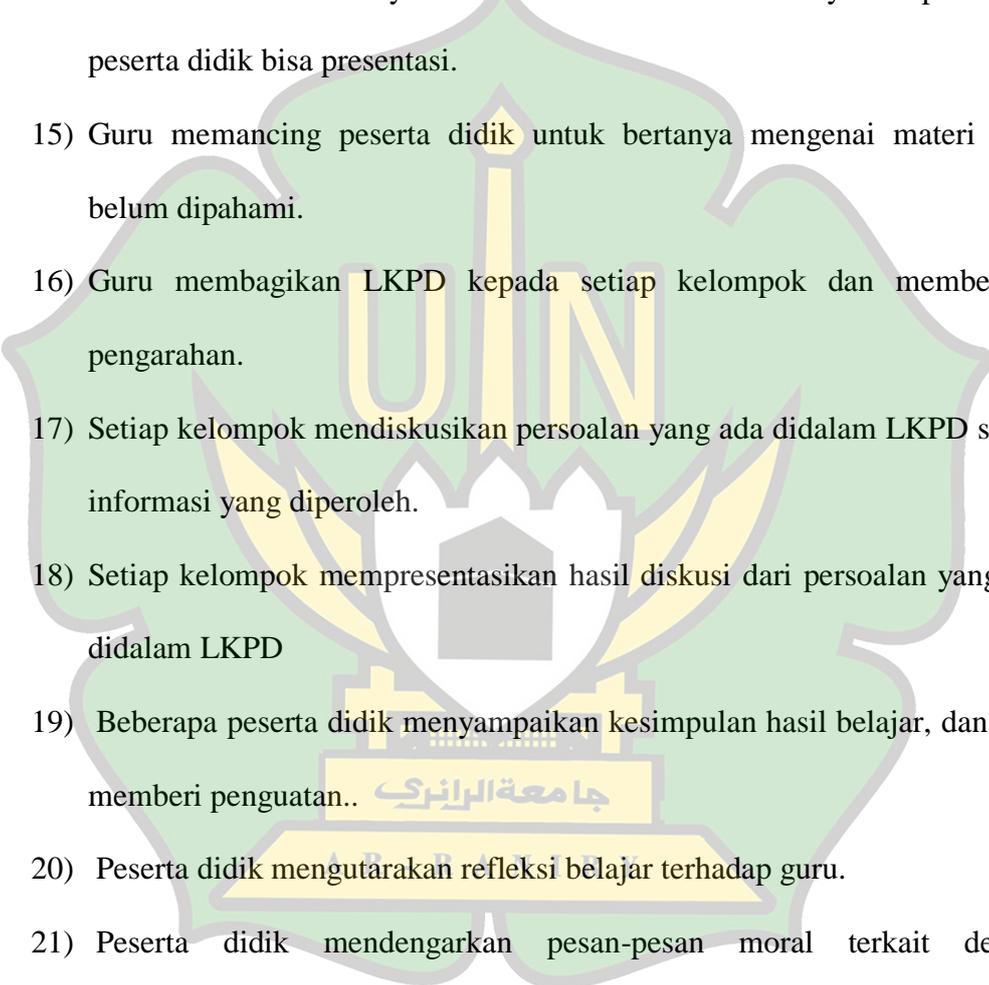
Pada tahapan ini beberapa hal yang peneliti siapkan, yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP III), Lembar Kerja Peserta didik (LKPD III), Media *flash card* III, serta Instrumen pengamatan aktivitas (guru dan peserta didik) III. Semuanya dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan pembelajaran IPS materi sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi dengan menerapkan model *Make a Match* dengan media *Flash Card* siklus III dilakukan pada hari Kamis 21 Oktober 2021 pada jam pertama pembelajaran yaitu pukul 08:00 WIB. Tindakan dilaksanakan setelah

semua sesuatu telah dipersiapkan dengan baik. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa peserta didik.
- 2) Guru kehadiran peserta didik.
- 3) Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan.
- 4) Guru bersama peserta didik menyampaikan apersepsi.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dan sistem penilaian.
- 7) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 8) Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta memberikan pengarahan.
- 9) Guru membagikan sebuah kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap peserta didik.
- 10) Setiap peserta didik mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban yang berbeda.
- 11) Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapatkan.
- 12) Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban.

- 13) Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak.
- 14) Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi.
- 15) Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 16) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.
- 17) Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh.
- 18) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD
- 19) Beberapa peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan.. 
- 20) Peserta didik mengutarakan refleksi belajar terhadap guru.
- 21) Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara konstektual
- 22) Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya.
- 23) Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam.

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus III dapat disajikan berikut ini.

1) Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus III

Observasi aktivitas peserta didik pada siklus II selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran IPS sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi. Adapun aspek yang diamati oleh observer meliputi keaktifan, keberanian, kerja sama, bertanya, dan kemampuan peserta didik. Data hasil observasi aktivitas peserta didik siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Selama Kegiatan Pembelajaran.

| No | Aspek Yang Diamati | Skor yang diperoleh |
|-------------------|---|---------------------|
| Keaktifan | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 138 |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | 136 |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 139 |
| 4 | Peserta didik bersikap insiatif. | 131 |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 138 |
| Jumlah | | 682 |
| Rata-Rata | | 136.4 |
| Persentase | | 90.93% |
| Kategori | | Sangat Aktif |
| Keberanian | | |
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 124 |
| Jumlah | | 124 |
| Persentase | | 82.66% |
| Kategori | | Sangat Aktif |

| | | |
|--------------------------------|--|---------------------|
| Kerja Sama | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | 138 |
| Jumlah | | 138 |
| Persentase | | 92.00% |
| Kategori | | Sangat Aktif |
| Bertanya | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 135 |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 136 |
| Jumlah | | 271 |
| Rata-Rata | | 135.5 |
| Persentase | | 90.33% |
| Kategori | | Sangat Aktif |
| Kemampuan | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 138 |
| Jumlah | | 138 |
| Persentase | | 92.00% |
| Kategori | | Sangat Aktif |
| Total Jumlah Persentase | | 447.92% |
| Persentase Rata-Rata | | 89.58% |
| Kategori | | Sangat Aktif |

Dari tabel diatas diketahui pada pengamatan aktivitas peserta didik yang pertama aspek indikator keaktifan dengan jumlah skor rata-rata yang diperoleh adalah 136.4. Dengan banyak peserta didik 30 orang dan skor tertinggi 5. Adapun jumlah skor maksimal diperoleh melalui perhitungan jumlah responden dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $30 \times 5 = 150$. Maka jumlah skor maksimal adalah 150. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

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

$$P = \frac{136,4}{150} \times 100\%$$

$$P = \frac{13640\%}{150}$$

$$P = 90,93\%$$

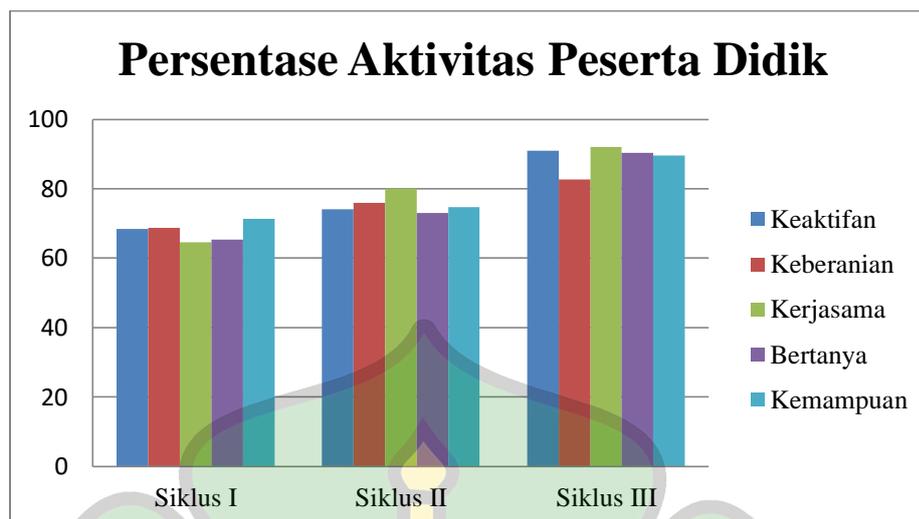
Adapun pada aspek indikator pengamatan selanjutnya dihitung menggunakan cara yang sama. Perolehan skor rata-rata persentase dihitung dengan persamaan berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total jumlah skor persentase}}{\text{banyaknya aspek pengamatan}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{447,92\%}{5}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 89,58\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Flash Card* pada siklus III terlihat bahwa 90.93% dari jumlah peserta didik telah melakukan aktivitas keaktifan, 82.66% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas keberanian, 92.00% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kerja sama, 90.33% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas bertanya, dan 92.00% dari jumlah peserta didik melakukan aktivitas kemampuan. Hasil keseluruhan aktivitas belajar peserta didik siklus I, II dan III dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3 Hasil keseluruhan Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik yang paling tinggi siklus I, II, dan III yaitu keaktifan dan kerja sama dengan persentase 90,93%. Disebabkan karena banyak peserta didik yang fokus pada materi dan kegiatan dan juga peduli terhadap kelompok serta mau bekerja dalam kelompok pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan aktivitas belajar peserta didik paling rendah pada siklus I adalah kerja sama dengan persentase 64.66%. Disebabkan karena guru belum mampu mengontrol peserta didik dalam kelompok sehingga peserta didik masih banyak yang tidak peduli serta tidak mau bekerja dalam kelompok masing-masing. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar peserta didik paling rendah adalah bertanya dengan persentase 73%, disebabkan karena guru masih kurang dalam memberi umpan balik serta memancing peserta didik untuk bertanya. Akan tetapi, aktivitas bertanya pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I dengan persentase 65.33%. adapun aktivitas peserta didik paling rendah pada siklus III adalah keberanian dengan persentase 82.66%, disebabkan karena peserta didik masih kurang percaya diri

dalam mempresentasikan hasil diskusi. Akan tetapi aktivitas keberanian pada siklus III lebih baik dibandingkan pada siklus I dengan persentase 68.66% dan siklus II dengan persentase 78%. Dapat diketahui juga pada setiap indikator aktivitas peserta didik dengan hasil persentase yang didapatkan semuanya sudah berada pada kategori sangat aktif dan tingkat keberhasilan aktivitas belajar peserta didik secara klasikal sudah mencapai persentase rata-rata $\geq 80\%$ dari keseluruhan indikator. Oleh karena itu tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus IV.

2) Observasi Aktivitas Guru Siklus III

Observasi aktivitas guru mengajar pada siklus III dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi. Adapun aspek aktivitas guru yang diamati mulai dari pra pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup pembelajaran. Data hasil observasi dari aktivitas guru pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Kegiatan Proses Pembelajaran

| No. | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|-------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | √ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | √ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | √ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | | | √ |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | √ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | √ | |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model | | | | | √ |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---|--------------------|--|--|--|---|
| | <i>make a match</i> | | | | | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | | √ |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | | √ |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | | | √ |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | | | √ |
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | | | √ |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | | √ |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | | | √ |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | | √ |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | | | √ |
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | | √ |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | | | √ |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | √ |
| Jumlah Skor Yang Diperoleh | | 94 | | | | |
| Persentase | | 98.94% | | | | |
| Kategori | | Sangat Baik | | | | |

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 94. Dengan banyaknya pernyataan 19 dan banyak skor 5. Adapun jumlah skor makasimal diperoleh melalui perhitungan banyak aspek pernyataan dikalikan dengan skor tertinggi pada penilaian. Jadi $19 \times 5 = 95$. Maka jumlah skor maksimal adalah 95. Perolehan nilai persentase pada tabel diatas dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

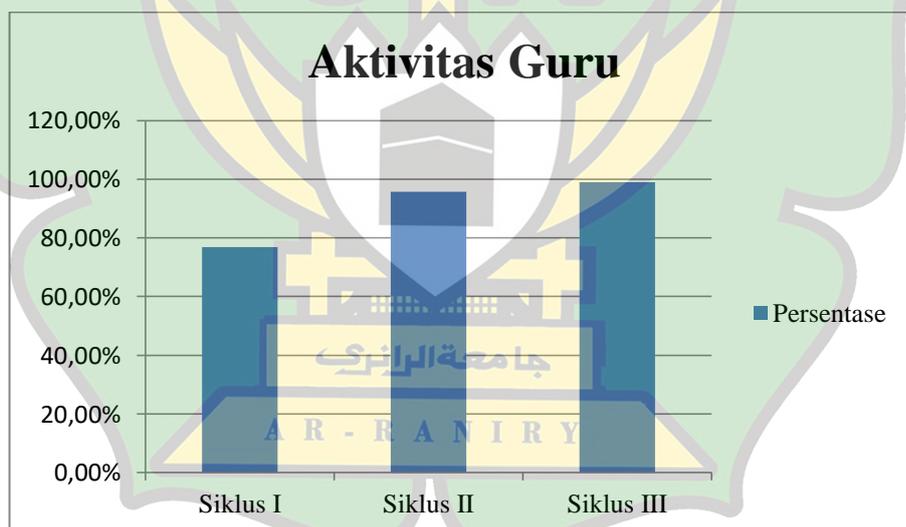
$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{94}{95} \times 100\%$$

$$P = \frac{9400\%}{95}$$

$$P = 98.94\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tabel 4.10 Menunjukkan bahwa aktivitas guru yang diamati oleh observer terhadap pengelolaan pembelajaran melalui model *Make a Match* dengan media *flash card* pada siklus III memperoleh skor persentase 98.94%. Adapun kategori penelitian persentase 98.94% berada pada kategori Sangat Baik. Dengan demikian aktivitas guru pada siklus III dapat dinyatakan lebih meningkat dari siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 4.1 Aktivitas Guru Siklus I, II dan III

Oleh karena itu, dengan hasil persentase yang diperoleh sudah lebih meningkat, maka tidak perlu lagi dilakukan tindakan pada siklus IV.

c. Tahap Refleksi Siklus III

Hasil refleksi aktivitas guru dan peserta didik dengan observer dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Temuan dan Tindakan Pada Siklus III

| Tahap Refleksi | Temuan | Tindakan |
|-------------------------|---|--|
| Aktivitas guru | Aktivitas guru pada semua aspek kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan sangat baik. | Dengan guru sudah memperbaiki kekurangan mengajar dari siklus I dan II, sehingga pada siklus III kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan sangat baik. Dapat diketahui aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus III sudah sangat baik, maka tidak dilakukan lagi tindakan siklus IV. |
| Aktivitas Peserta Didik | Aktivitas peserta didik pada semua aspek kegiatan pembelajaran, semuanya sudah meningkat dengan sangat aktif. | Aspek aktivitas peserta didik yang diamati pada siklus III semuanya sudah meningkat dan setiap aspek berada pada kategori sangat aktif. sehingga tidak dilakukan lagi tindakan pada siklus IV untuk meningkatkan aktivitas peserta didik. |

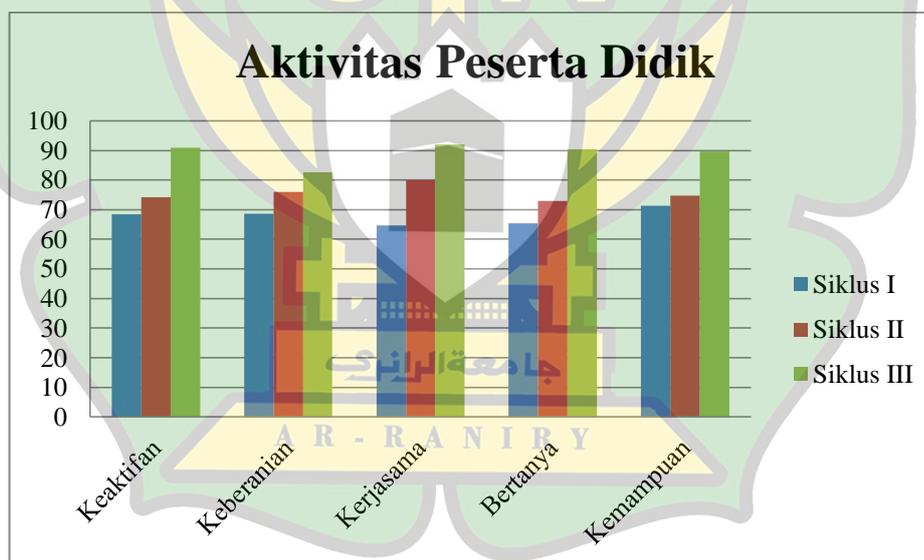
Berdasarkan hasil refleksi siklus III pada tabel diatas bahwa proses pembelajaran pada siklus III sudah lebih baik dari siklus I dan II, yang mana aktivitas belajar peserta didik secara klasikal diperoleh rata-rata persentase 89,58% dengan kategori sangat aktif. Sebagaimana berdasarkan indikator keberhasilan bahwa pembelajaran sudah dapat dinyatakan berhasil, begitu juga dilihat dari keseluruhan aspek indikator aktivitas belajar peserta didik secara individual rata-rata sudah meningkat, serta kendala pada proses pembelajaran siklus I dan II sudah baik sehingga aktivitas belajar peserta didik telah tercapai. Dengan demikian maka tidak dilakukan siklus berikutnya.

4. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik

Data yang diperoleh dari hasil analisis aktivitas belajar peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.12 Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I, II dan III

| Indikator Aktivitas Belajar | Hasil Persentase | | |
|-----------------------------|------------------|---------------|---------------|
| | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
| Keaktifan | 68.40% | 74.13% | 90.93% |
| Keberanian | 68.66% | 76.00% | 82.66% |
| Kerjasama | 64.66% | 80.00% | 92.00% |
| Bertanya | 65.33% | 73.00% | 90.33% |
| Kemampuan | 71.33% | 74.66% | 92.00% |
| Rata-rata | 67.67% | 75.56% | 89.58% |



Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I, II dan III

Berdasarkan tabel dan diagram peningkatan aktivitas belajar peserta didik diatas dapat diketahui bahwa pada setiap indikator aktivitas belajar yang mana setiap siklus I,II dan III terjadinya peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas peserta didik dengan penerapan

model *make a match* dengan media *flash card* secara klasikal telah mencapai persentase rata-rata $\geq 80\%$ dan dapat dinyatakan kategori sangat aktif.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak III siklus, data yang diperoleh dari penelitian ini adalah, (1) data hasil pengamatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *make a match* dengan menggunakan media *flash card*, (2) dan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *make a match* dengan menggunakan media *flash card*.

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* di kelas IVB MIN 22 Aceh Besar mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 76.84% dengan kategori baik, meningkat pada siklus II menjadi 95.78% dengan kategori sangat baik dan pada siklus III semakin meningkat menjadi 98.94% dengan kategori sangat baik. Adapun kekurangan-kekurangan pada siklus I yaitu guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas, mengontrol peserta didik, membimbing peserta didik dengan model *make a match* serta dalam memenej waktu kekurangan tersebut dapat diatasi pada siklus berikutnya.

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* pada pelajaran IPS dengan materi pada siklus I berupa sumber daya alam, siklus II materi sumber daya alam hayati dan non hayati, dan siklus III materi sumber daya

alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi. Siklus I dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2021. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran aspek yang diamatai oleh observer berupa keaktifan, keberanian, kerjasama, bertanya, dan kemampuan. Adapun observer pada aktivitas peserta didik yang diamati oleh Novita Dewi (teman sejawat). data hasil yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hasil dari setiap siklus dengan nilai rata rata persentase pada siklus I adalah 67.67% dikategorikan aktif, meningkat 75.56% pada siklus II dengan kategori aktif dan 89.58% pada siklus III dengan kategori sangat aktif. Dibandingkan siklus I, II dan III ini sudah tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian selama tiga siklus tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan tindakan. Pelaksanaan model *make a match* dengan media *flash card* ini dapat membuat peserta didik sangat aktif, terfokus pada pembelajaran, berani dalam menjawab, berani bertanya serta mau bekerja sama dalam kelompok, dikarenakan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan berusaha mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan Dwi Widayanti yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan

berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.⁵⁹



⁵⁹ Dwi Widayanti, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri III Jaten Tahun 2015/2016*, ISSN:1979-9098, Edisi Agustus 2018, h. 14-15.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Aktivitas Peserta Didik melalui penerapan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam pada siklus I sudah mencapai kategori aktif dengan perolehan rata-rata persentase 67,67%. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan menjadi rata-rata persentase 75,56% dengan kategori aktif dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi rata-rata persentase 89,58% dengan kategori sangat aktif.
2. Aktivitas guru melalui penerapan model *make a match* dengan media *flash card* pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam pada siklus I sudah mencapai kategori baik dengan perolehan persentase 76,84%. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 95,78% dengan kategori sangat baik dan pada siklus III lebih mengalami peningkatan lagi dengan persentase 98,94% dengan kategori baik sekali.
3. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang dilihat dari peningkatan indikator keaktifan, keberanian, kerjasama, bertanya, dan kemampuan. Pada siklus I indikator keaktifan diperoleh persentase 68,40% dengan kategori aktif, keberanian diperoleh persentase 68,66% dengan kategori aktif, kerjasama persentase 64,66% dengan kategori aktif, bertanya diperoleh persentase 65,33% dengan kategori aktif, dan kemampuan diperoleh persentase 71,33% dengan kategori aktif. Adapun pada siklus II mengalami peningkatan setiap indikator yaitu pada keaktifan diperoleh persentase 74,13

dengan kategori aktif, keberanian diperoleh persentase 76% dengan kategori aktif, kerjasama diperoleh persentase 80% dengan kategori aktif, bertanya diperoleh persentase 73% dengan kategori aktif, dan kemampuan diperoleh persentase 74,66% dengan kategori aktif. Sedangkan pada siklus III lebih meningkat lagi setiap indikator yaitu pada keaktifan diperoleh persentase 90,93% dengan kategori sangat aktif, keberanian diperoleh persentase 82,66% dengan kategori sangat aktif, kerjasama diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat aktif, bertanya diperoleh persentase 90,33% dengan kategori sangat aktif, dan kerjasama diperoleh persentase 92% dengan kategori sangat aktif.

B. Saran

1. Guru bisa menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* tidak hanya pada pembelajaran IPS saja, tetapi bisa dipadukan dengan pembelajaran yang lain.
2. Peneliti selanjutnya dan guru bisa melanjutkan untuk menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* dengan menggabungkan dengan materi yang lain.
3. Model *make a match* mempunyai kendala yaitu sulit dalam mengontrol kondisi belajar peserta didik, sehingga peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya bisa mengatasi kendala tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sudirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S, Sadiman, dkk. 1996. *Media Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- , 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoretik dan Praktik* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- , 2012. *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoretik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Febriani, Tri Sarah. 2015. “ *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Teknologi IPS Di Sekolah Dasar*”. Jurnal PGSD Universitas Negeri Malang. 3(2).
- Halidayani. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kosakata Baku Dan Tidak Baku Di Kelas IV MIN 16 Aceh Besar”. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- , 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru kelas IV pada tanggal 11 Desember 2019 di MIN 22 Aceh Besar.
- Hidayati, Lilik. 2013. *Pengaruh Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak*. Magelang : Raja Grapindo Persada.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- , 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indriana, Dina. 2011. 2013. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Izzaty,Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Khamidah, Noor. 2018. “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Siswa Pada IPS Kelas IV SD IT AL-Kautsar”. *Skripsi*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grafindo.
- , 2014. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Natawijaya, Rochman. 2005. *Aktivitas Belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- P. Munthe, Ashiong dan Jesica Vitasari Sitinjak. 2018. “Manfaat serta Kendala Menerapkan *Flash Card* pada Pelajaran Membaca Permulaan”. *JDP*. 11(3).
- Ramadhan, Tarmizi. *Pembelajaran Kooperatif Make a Match*, (online), diakses pada tanggal 1 Desember 2016 melalui situs : <http://www.scipd.com>.
- Rifqiawan, Raden Arfan. 2016. “Pembuatan *Flash Card* Digital untuk Pembelajaran 80% Kosa Kata Al-Qur’an”, *Jurnal At-Taqaddum*. 8 (1).
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bandung: Upi Press.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sari, Ayu Permata. 2018. “Implementasi Model Pembelajaran Type *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika

Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kalikotes Tahun Pelajaran 2017/2018”.
Skripsi. Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten.

Situs Web <http://gurupembelajaran1.blogspot.com/2016/11/ruang-lingkup-pembelajaran-ips-di-sd.html> (diakses pada tanggal 10 November 2016).

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Usman, dkk. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2008

Usman, Moh. Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wahyono dan Budi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 4: untuk SD/MI Kelas IV, Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Wibawa, Basuki & Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Tenaga Kependidikan.

Widayanti, Dwi. 2018. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri III Jaten Tahun 2015/2016*. ISSN:1979-9098.

Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Mmbelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yuswanti, “ *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT)*”. Jurnal *كريميات* Kreatif Tadulako Online. 3(4)

LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-14265/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2021

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 05 Mei 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-8666/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2021
KEDUA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Dra. Ida Meutiawati, M. Pd | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Irwandi, S.Pd.I., M.A | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ayi Dwi Noviza
 NIM : 170209077
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penerapan Model Make A Match dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 22 Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 22 September 2021

An. Rektor
 Dekan,

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



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

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

Nomor : B-13868/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 22 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AYI DWI NOVIZA / 170209077**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jln. Lingkar Kampus UIN Ar - Raniry, lorong Pelangi Kos Marwah ,Kec. Syiah
Kuala, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Model Make A Match dengan Media Flash Card dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas IV di MIN 22 Aceh Besar**

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

Banda Aceh, 15 September 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 November
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 22 ACEH BESAR
Jalan Banda Aceh – Medan Km. 6,5 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Aceh Besar
Telepon (0651) 635054

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B- 114 /Mi.01.04.024/PP.00.4/10/2021

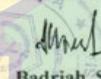
Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 22 Aceh Besar Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **AYI DWI NOVIZA**
NIM : 170209077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Alamat : Jln. Lingkar Kampur UIN Ar-Raniry Lt. Pelangi Kos
Marwah Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh

Benar telah melakukan pengumpulan data dan Penelitian Ilmiah untuk penyusunan Skripsi dalam rangka menyelesaikan Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul Skripsi "Penerapan Model Make A Match dengan Media Flash Card dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIN 22 Aceh Besar" pada Hari Sabtu s.d Selasa tanggal 02 s.d 05 Oktober 2021 di MIN 22 Aceh Besar.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pagar Air, 21 Oktober 2021
Kepala Madrasah


Badriah, S. Ag
Nip. 197506261997032004

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**SIKLUS 1**

Satuan Pendidikan : MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / I
Materi Pokok : Sumber Daya Alam
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

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 bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.3.1 Menjelaskan pengertian sumber daya alam dan jenis-jenisnya.
- 3.3.2 Menyebutkan menyebutkan macam-macam sumber daya alam dan contoh serta pemanfaatannya.
- 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan permainan kartu pasangan, peserta didik mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam dan pemanfaatannya. Serta mampu menyebutkan macam-macam sumber daya alam contoh dan pemanfaatannya.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Sumber daya alam

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Make A Match*
- Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Presentasi

F. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat : Papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : *Flash Card*
3. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa siswa. • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan. • Siswa menyampaikan apersepsi (mengaitkan materi sumber daya alam). • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. | 5 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Tahap 1 : Menyampaikan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran Sumber daya alam. • Siswa mengidentifikasi penjelasan dari guru. (<i>Mengamati</i>) <p>Tahap 2 Membagi kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta memberikan pengarahan. <p>Tahap 3 : Mencari/mencocokkan kartu pasangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapat. (<i>Mengumpulkan Data</i>) | 60 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Tahap 4: Melakukan presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban. • .Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak. • Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi. • Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Menanya</i>) • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan. • Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh. (<i>Mengasosiasi/Menalar</i>) • Setiap kelompok merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD. | |
|--|--|--|

| | | |
|---------|---|-------------|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan • Siswa mengutarakan refleksi belajar terhadap guru. • Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara kontekstual. • Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya. • Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam. | 10 menit |
|---------|---|-------------|

H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Merumuskan Jawaban dan LKPD

Instrumen : Rubrik (Terlampir)

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

| Indikator | Aspek Yang Diamati | SKOR | | | |
|------------|--|--|--|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kesesuaian | Kesesuaian dalam mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan | Peserta didik belum mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru | Peserta didik mulai mampu mencocokkan beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat. | Peserta didik mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat. | Siswa sudah mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban semua pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar. |
| Elaborasi | Menjelaskan dan memberi | Siswa belum | Siswa mulai | Siswa mampu | Siswa mampu |

| | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| | pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar. |
|--|--|---|--|---|---|

2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda \checkmark pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik).

| No. | Nama Peserta didik | Perubahan Sikap | | | | | | | | |
|-----|--------------------|-----------------|---|----|----------|---|----|-------------------|---|----|
| | | Percaya Diri | | | Disiplin | | | Bertanggung jawab | | |
| | | BT | T | ST | BT | T | ST | BT | T | ST |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

3. Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi Sumber daya alam.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang Sumber daya alam.



BAHAN AJAR

1. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan semua yang terdapat di alam (kekayaan alam) yang dimanfaatkan oleh manusia untuk mencukupi segala kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam adalah istilah yang berhubungan dengan materi-materi dan penting yang terdapat di planet bumi yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Materi alam tersebut dapat berupa benda hidup (unsur-unsur hayati), yaitu hewan dan tumbuhan. Terdapat pula benda mati (non hayati), seperti tanah, udara, air, bahan galian atau barang tambang. Selain itu terdapat pula kekuatan-kekuatan alam menghasilkan tenaga atau energi. Misalnya, panas bumi, energi matahari, kekuatan air, dan tenaga angin, udara, air, bahan galian atau barang tambang.

Dari pengertian yang telah dikemukakan para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Sumber Daya Alam merupakan segala sesuatu yang ada di alam dan bermanfaat bagi manusia. Contohnya sapi, ikan, tanaman, tanah, air sinar matahari, dan lain-lain. Dengan kemampuan yang di miliknya, manusia berusaha memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Sumber daya alam (SDA) dibedakan ke dalam tiga jenis, berikut jenis-jenis sumber daya alam:

a. Sumber daya alam berdasarkan sifatnya

1) SDA yang dapat diperbarui

SDA yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan terus-menerus maka sumber daya alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. Contohnya: air, tanah, tumbuhan dan hewan.



Gambar 2.1 Sumber daya alam yang dapat di perbarui

2) SDA yang tidak dapat diperbarui

SDA yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan terus-menerus maka sumber daya alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. Contohnya: emas, batu bara, minyak bumi.



Gambar 2.2 Sumber daya alam tidak dapat diperbarui

b. Sumber daya alam berdasarkan potensinya

1) Sumber daya alam materi

Sumber daya alam materi adalah sumber daya alam apabila dimanfaatkan oleh manusia dalam bentuk fisiknya, contohnya: batu, kayu, dan besi.

2) Sumber daya alam energi

Sumber daya alam energi adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dimanfaatkan dari segi energi yang dihasilkan, seperti sinar matahari, barang tambang, kincir angin.

3) Sumber daya alam ruang

Sumber daya alam ruang adalah sumber daya alam yang berupa atau tempat hidup, contoh adalah hamparan tanah, atau daratan dan ruang angkasa.

c. Sumber daya alam berdasarkan jenisnya

1) Sumber daya alam hayati (Biotik)

Sumber daya alam adalah sumber daya alam yang diperoleh dari makhluk hidup (hewan, atau tumbuhan). Contohnya: pertanian, perkebunan, peternakan, pertambangan, dan perikanan.

2) Sumber daya alam non hayati (Abiotik) I R Y

Sumber daya alam non hayati adalah sumber daya alam yang tidak berasal dari makhluk hidup. Contohnya: air, tanah dan barang tambang.

Pemanfaatan Sumber Daya Alam, Semua kekayaan hayati dan non hayati yang digunakan untuk kesejahteraan manusia di bumi adalah sumber daya alam. Guna memanfaatkan sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat dalam jangka panjang, hal-hal berikut perlu dilakukan:

- a. Sumber daya alam yang harus dikelola untuk mendapatkan hasil yang maksimal, tetapi sumber daya alam harus diusahakan agar produktifitas nya tetap berkelanjutan.
- b. Eksploitasi harus dibawa batas daya regenerasi atau asimilasi sumber daya alam.
- c. Diperlukan kebijaksanaan dalam pemanfaatan sumber daya alam yang ada, dapat di lestarikan dan berkelanjutan dengan menanamkan pengertian sikap serasi dengan lingkungan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Materi : Sumber Daya Alam
Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.

Petunjuk:

1. Awali dengan Membaca Basmallah.
2. Tuliskan nama kelompok dan anggota pada lembar kerja.
3. Pahami langkah-langkah yang ada pada LKPD

Nama Kelompok

Anggota

.....

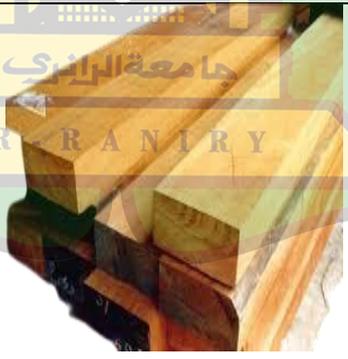


A. Buatlah tabel seperti dibawah ini sesuai dengan ukuran gambar pada kertas yang telah dibagikan.

| Gambar | Penjelasan | Jenis Sumber daya Alam | | | Pemanfaatan |
|--------|------------|------------------------|---------|-------|-------------|
| | | Sifat | Potensi | Jenis | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

B. Amati dan potonglah gambar dan penjelasan sebagai berikut.

1. Gambar

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| Pohon Kelapa | Perikanan | Emas |
|  |  | |
| Hampan Tanah | Kayu | |

2. Penjelasan

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| Termasuk kedalam sumber daya alam materi | Termasuk dalam sumber daya alam dapat diperbarui | Termasuk kedalam sumber daya alam hayati | Termasuk kedalam sumber daya alam ruang | Termasuk kedalam sumber daya alam tidak dapat diperbarui |
|--|--|--|---|--|

- C. Kemudian tempelkan gambar dan penjelasan pada kolom yang telah dibuat.
- D. Pilihlah jawaban yang sesuai pada kolom jenis sumber daya alam dengan memberi centang (√) pada jawaban yang benar.
- E. Selanjutnya uraikan secara berdiskusi dengan anggota kelompok terkait pemanfaatan sumber daya alam pada kolom pemanfaatan sesuai dengan gambardan penjelasan yang sedang dijawab.

*Selamat Untuk
Bekerja*

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar
Nama Guru : Kartini, S. Ag
Kelas : IVB
Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 13 Oktober 2021
Siklus Ke : 1

Petunjuk:

Lembar observasi ini diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajarannya menggunakan model *make a match*. Dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

| NO | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|--------------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | ✓ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | ✓ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | ✓ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | ✓ | | |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | ✓ | |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> | | | ✓ | | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | ✓ | |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | ✓ | |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | ✓ | | |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | ✓ | | |
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | ✓ | | |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | ✓ | |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | ✓ | | |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|---|---|---|
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | ✓ | ✓ |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | ✓ | | ✓ |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | ✓ |

Pedoman Penskoran:

Persentase menggunakan skala 100

Perhitungan persentase menggunakan rumus:

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

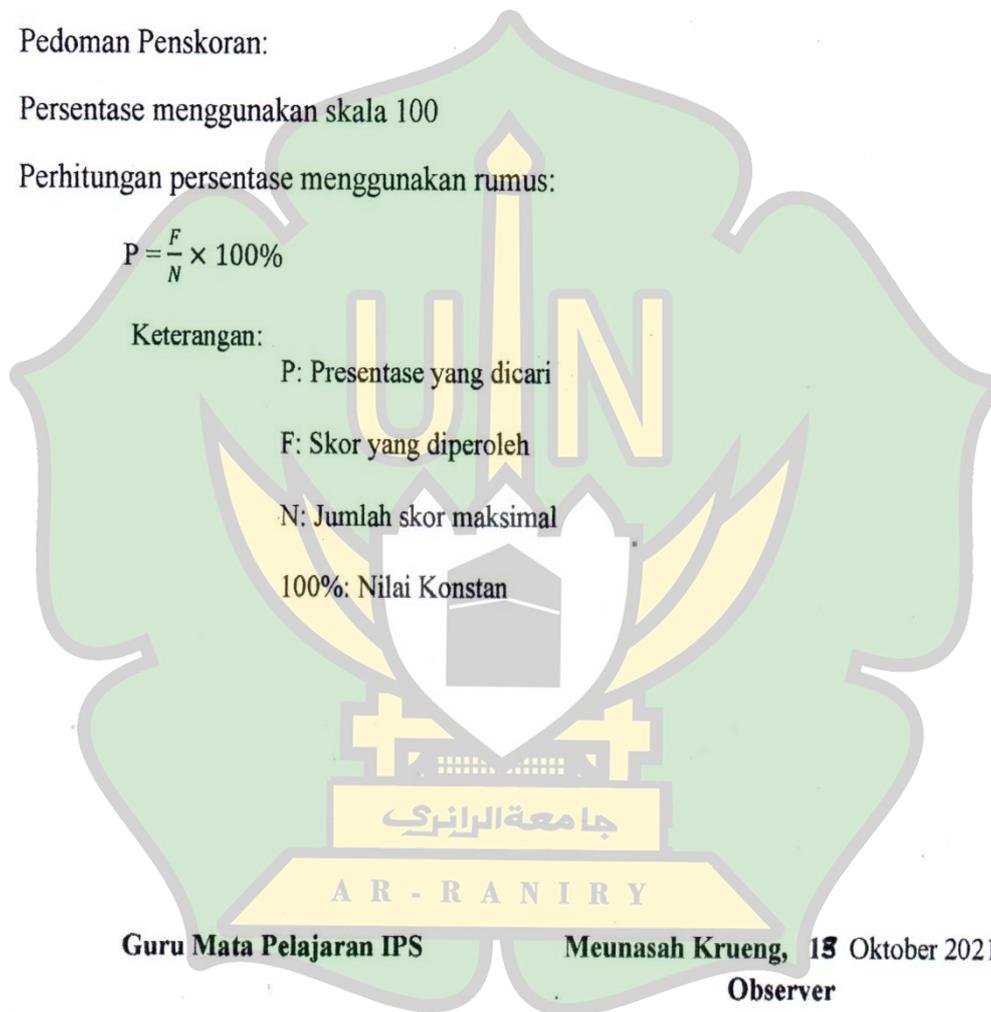
Keterangan:

P: Presentase yang dicari

F: Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

100%: Nilai Konstan



Guru Mata Pelajaran IPS

Meunasah Krueng, 15 Oktober 2021

Observer

Kartini S.Ag

NIP. 197101222007012008

Ayi Dwi Noviza

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS

PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Alfi Syahri Ramadhan
Kelas : IVB
Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Sumber daya Alam
Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar
Siklus : 1

Petunjuk:

Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*, adapun cara pengisian lembar ini yaitu dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor dengan kriteria:

5 = Sangat Aktif

4 = Aktif

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Gagal

AR - RANIRY

| No | Aspek Yang Diamati | Skor | | | | |
|-------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Keaktifan | | | | | | |
| 1. | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | | | ✓ | | |
| 2. | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | | | | ✓ | |
| 3. | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | | | | ✓ | |
| 4. | Peserta didik bersikap insiatif. | | | ✓ | | |
| 5. | Peserta didik mengerjakan tugas. | | | ✓ | | |
| Keberanian | | | | | | |
| 6. | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | | | ✓ | | |
| Kerja sama | | | | | | |
| 7. | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | | | ✓ | | |
| Bertanya | | | | | | |
| | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | | | | ✓ | |
| | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | | | ✓ | | |
| Kemampuan | | | | | | |
| | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | | | | ✓ | |

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Meunasah Krueng, 13 Oktober 2021

Observer



Novita Dewi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIN 22 Aceh Besar

Kelas / Semester : IV / I

Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

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 bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.
- 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tertulis.

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

IPA

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**Bahasa Indonesia**

3.1.1 Menguraikan informasi dari seseorang tokoh melalui kegiatan wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

4.1.1 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tertulis.

IPS

3.3.1 Menjelaskan pengertian sumber daya alam hayati dan non hayati.

3.3.2 Menyebutkan contoh-contoh sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya.

4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya bagi kehidupan masyarakat.

IPA

3.8.1 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan sumber daya alam

3.8.2 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama teman di lingkungan sekitar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan permainan kartu pasangan, peserta didik mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam hayati dan non hayati. Serta mampu menyebutkan contoh-contoh sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi karakteristik sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya bagi kehidupan masyarakat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Sumber daya alam hayati dan non hayati

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
 Model : *Make A Match*
 Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Presentasi

F. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

4. Alat : Papan tulis dan kertas HVS.
5. Media : *Flash Card*
6. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa siswa. • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan. • Siswa menyampaikan apersepsi (mengaitkan materi sumber daya alam). • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. | 5 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Tahap 1 : Menyampaikan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran Sumber daya alam. • Siswa mengidentifikasi penjelasan dari guru. (<i>Mengamati</i>) <p>Tahap 2 Membagi kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta memberikan pengarahan. <p>Tahap 3 : Mencari/mencocokkan kartu pasangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapat. (<i>Mengumpulkan Data</i>) | 60 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Tahap 4: Melakukan presentasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban.• .Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak.• Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi.• Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Menanya</i>)• Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan.• Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh. (<i>Mengasosiasi/Menalar</i>)• Setiap kelompok merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD.• Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD. | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|---|----------|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan • Siswa mengutarakan refleksi belajar terhadap guru. • Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara konstektual. • Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya. • Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam. | 10 menit |
|---------|---|----------|

I. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Merumuskan Jawaban dan LKPD

Instrumen : Rubrik (Terlampir)

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

| Indikator | Aspek Yang Diamati | SKOR | | | |
|------------|--|--|--|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kesesuaian | Kesesuaian dalam mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan | Peserta didik belum mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru | Peserta didik mulai mampu mencocokkan beberapa pertanyaan tapi masih kurang tepat. | Peserta didik mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat. | Siswa sudah mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban semua pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar. |

| | | | | | |
|-----------|--|---|--|---|---|
| Elaborasi | Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar. |
|-----------|--|---|--|---|---|

2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda \checkmark pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik).

| No. | Nama Peserta didik | Perubahan Sikap | | | | | | | | |
|-----|--------------------|-----------------|---|----|----------|---|----|-------------------|---|----|
| | | Percaya Diri | | | Disiplin | | | Bertanggung jawab | | |
| | | BT | T | ST | BT | T | ST | BT | T | ST |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

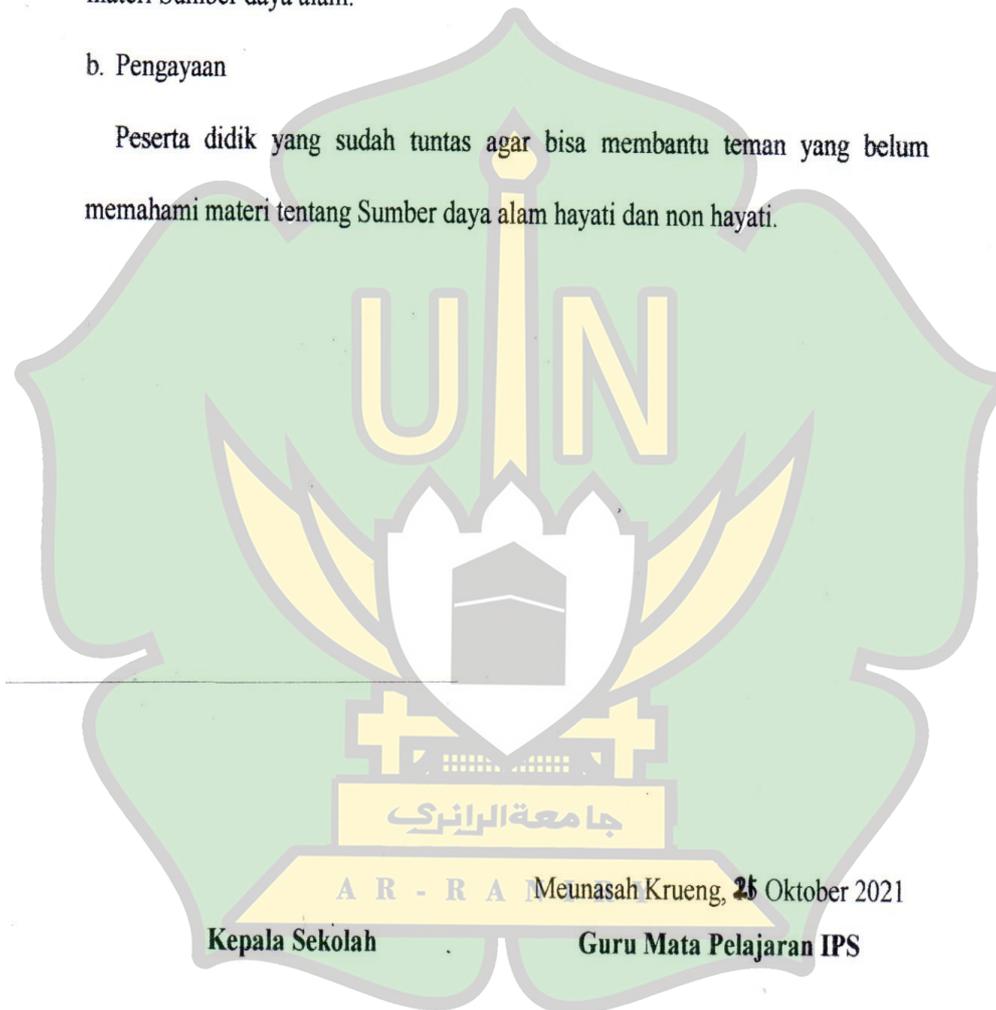
3. Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi Sumber daya alam.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang Sumber daya alam hayati dan non hayati.



Badriah, S.Ag
NIP. 197506261997032004

Kartini, S.Ag
NIP. 197101222007012008

BAHAN AJAR

Sumber Daya Alam Hayati Dan Non Hayati dan pemanfaatannya

A. Sumber Daya Alam Hayati



Gambar 1: Sumber daya alam Hayati

Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup baik dari hewan maupun dari tumbuhan.

1. Sumber daya alam dari tumbuhan

Tumbuhan merupakan bagian dari sumber daya alam hayati yang dapat dimanfaatkan mulai dari bagian akar hingga buahnya. Berikut bagian tumbuhan yang dapat dimanfaatkan menjadi berbagai macam bahan olahan antara lain:

a. Bahan pangan

Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan, berbagai makanan berasal dari tumbuhan, seperti : padi, bayam, wortel, sawi, jagung, dan lain sebagainya.

b. Bahan sandang

Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuat pakaian. Seperti pohon randu, dapat diambil buahnya yang dapat diolah menjadi serat kain. Randu

diambil seratnya untuk dijadikan benang dan dari benang dijadikan kain, dari kain menjadi baju yang kita gunakan sehari-hari.

c. Peralatan rumah tangga

Peralatan rumah tangga yang sering kita jumpai di rumah sebagian berasal dari tumbuhan, kebanyakan berasal dari kayu. Contohnya: pintu, meja, kursi, dan tiang.

d. Produk kesehatan dan perawatan tubuh.

Sumber daya alam hayati juga dapat dimanfaatkan sebagai produk kesehatan. Contohnya jamu. Bahan yang digunakan dalam jamu adalah kunyit, jahe, kencur, temulawak, kumis kucing dan mengkudu. Selain sebagai obat herbal dapat dijadikan untuk perawatan tubuh sebagai bahan kosmetik seperti contohnya: urang aring, lidah buaya, sari mawar, sari melati, bengkoang, sari teh, sari kopi dan lain-lain.

2. Sumber daya alam dari hewan

Semua bagian hewan dapat dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia mulai dari sandang dan pangan bahkan kecantikan seperti dijelaskan berikut ini:

a. Bahan pangan

Hewan dapat dimanfaatkan manusia sebagai lauk pauk, dalam empat sehat lima sempurna. Hewan yang dapat dimanfaatkan manusia contohnya: ayam, sapi, kambing, ikan, dan lain-lain.

b. Bahan sandang

Bagian kulit hewan dapat dijadikan sebagai sandang yang bermutu tinggi, seperti contoh wol yang berasal dari bulu domba, kain sutra, dan lain-lain. Dan kulit hewan dapat juga digunakan sebagai peralatan rumah tangga seperti tas, jaket, pelapis kursi sofa, jok mobil, dan sepatu.

c. Produk Kesehatan

Hewan dapat dimanfaatkan sebagai produk kesehatan bagi manusia, contohnya lebah dapat menghasilkan madu dan burung walet air liurnya dapat dimanfaatkan untuk menambah stamina dan menghaluskan kulit.

B. Sumber Daya Alam Non Hayati



Gambar 2: Sumber Daya Alam Non Hayati

Sumber daya alam non hayati berasal dari benda mati atau benda tak hidup seperti tanah, bantuan dan bahan tambang. Sumber daya alam non hayati umumnya dimanfaatkan sebagai bahan bangunan dan kebutuhan rumah tangga.

1. Bahan bangunan

Bahan bangunan yang digunakan untuk membangun rumah berasal dari tanah liat, batu bata, pasir, semen, dan besi.

2. Peralatan rumah tangga

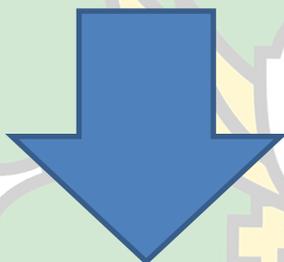
Benda yang berada di dapur kebanyakan berasal dari aluminium, terbuat dari logam aluminium contohnya penggorengan, panci, dan lainnya.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Petunjuk:

1. Awali dengan Membaca Basmallah
2. Tuliskan nama kelompok dan anggotamu pada tabel di bawah ini
3. Pahami langkah-langkah yang ada pada LKPD



Materi :

Sumber Daya Alam Hayati dan Non Hayati

Tujuan Pembelajaran:

Dengan berdiskusi kelompok peserta didik mampu menjelaskan sumber daya alam hayati dan non hayati, mampu menyebutkan contoh serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Nama Kelompok:

Anggota:

1. .

2. .

3. .

4. .

5.



2. Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai apa yang kamu telah amati dari gambar sumber daya alam hayati dan non hayati.

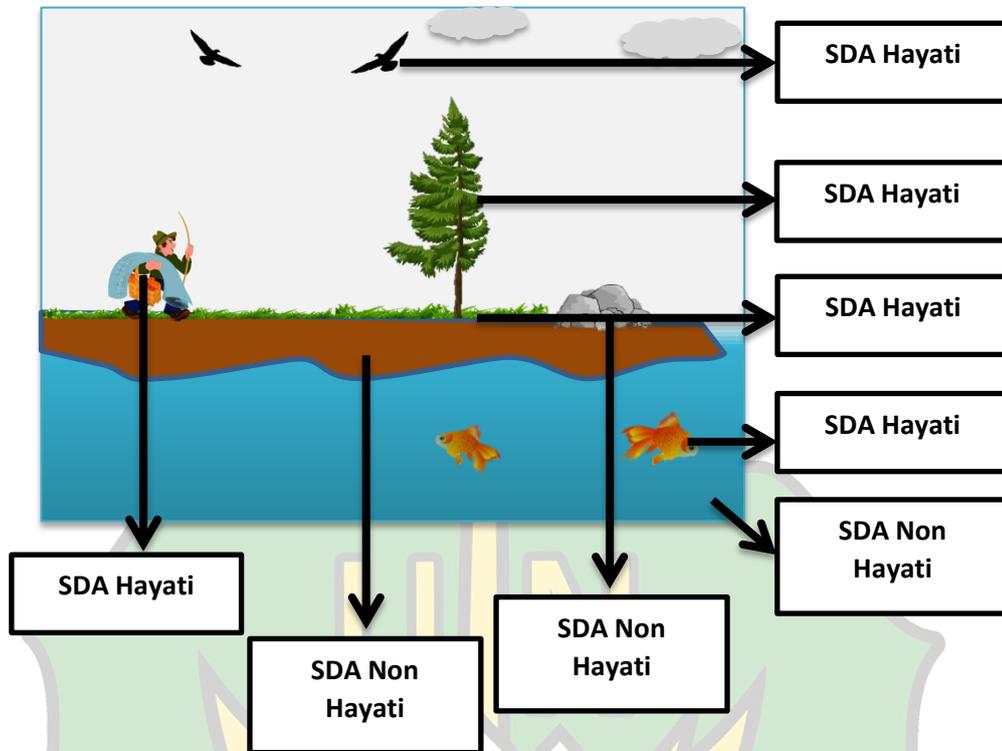
Apa yang kamu ketahui mengenai sumber daya alam hayati?

Jawab.

2. Apa yang kamu ketahui mengenai sumber daya alam non hayati?

JAWAB:

1. Amatilah gambar Sumber daya alam hayati dan non hayati berikut ini



Dari gambar tersebut diskusikan dengan teman kelompokmu terkait sumber daya alam hayati dan non hayati.



3. Selanjutnya pilihlah 2 gambar sumber daya alam hayati dan non hayati berikut ini.



4. Kemudian buatlah seperti tabel berikut ini dan isikan sesuai dengan gambar yang telah kamu pilih pada kertas hvs yang telah disediakan.

| Nama Gambar | Jenis Pemanfaatan | Manfaat Yang Bisa Diolah Dalam Kehidupan Sehari-Hari. |
|-------------|-------------------|---|
| | | |
| | | |

5. Selamat bekerja sama.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar
Nama Guru : Kartini, S. Ag
Kelas : IVB
Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 15 Oktober 2021
Siklus Ke : II

Petunjuk:

Lembar observasi ini diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajarannya menggunakan model *make a match*. Dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

| NO | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|--------------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | ✓ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | ✓ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | ✓ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | | | ✓ |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | | ✓ |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> | | | | ✓ | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | | ✓ |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | | ✓ |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | | ✓ | |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | | | ✓ |
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | | ✓ | |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | | ✓ |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | | | ✓ |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|---|
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | | ✓ |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | | | ✓ |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | ✓ |

Pedoman Penskoran:

Persentase menggunakan skala 100

Perhitungan persentase menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P: Presentase yang dicari

F: Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

100%: Nilai Konstan



Guru Mata Pelajaran IPS

Meunasah Krueng, 15 Oktober 2021

Observer

Kartini S.Ag

Ayi Dwi Noviza

NIP. 197101222007012008

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Aura Nazila
Kelas : IVB
Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Sumber daya Alam
Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar

Siklus II

Petunjuk:

Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*, adapun cara pengisian lembar ini yaitu dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor dengan kriteria:

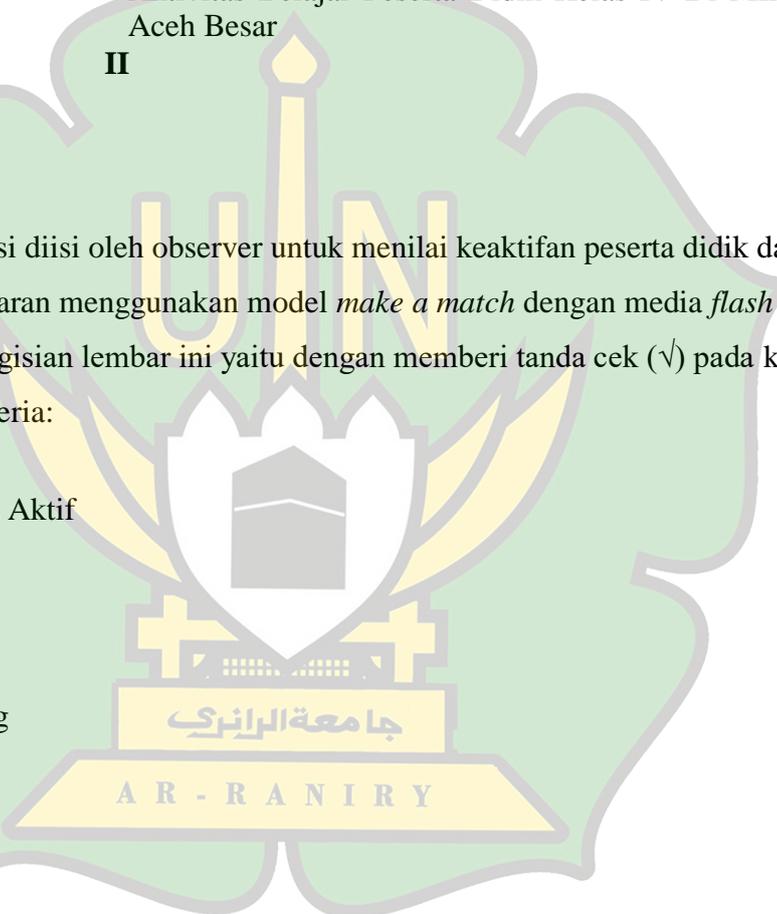
5 = Sangat Aktif

4 = Aktif

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Gagal



| No | Aspek Yang Diamati | Skor | | | | |
|-------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Keaktifan | | | | | | |
| 1. | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | | | | ✓ | |
| 2. | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | | | | ✓ | |
| 3. | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | | | | | ✓ |
| 4. | Peserta didik bersikap insiatif. | | | | ✓ | |
| 5. | Peserta didik mengerjakan tugas. | | | | | ✓ |
| Keberanian | | | | | | |
| 6. | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | | | | ✓ | |
| Kerja sama | | | | | | |
| 7. | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | | | | ✓ | |
| Bertanya | | | | | | |
| | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | | | | ✓ | |
| | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | | | ✓ | | |
| Kemampuan | | | | | | |
| | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | | | | ✓ | |

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Meunasah Krueng, 15 Oktober 2021

Observer



Novita Dewi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****SIKLUS III**

Satuan Pendidikan : MIN 22 Aceh Besar
Kelas / Semester : IV / I
Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Subtema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan
Pembelajaran : 5
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

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 bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR**IPS**

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.3.1 Menguraikan upaya pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.
- 3.3.2 Menguraikan keragaman ekonomi (pertanian, peternakan, dan perikanan) dari pemanfaatan sumber daya alam.
- 3.3.3 Menguraikan kegiatan-kegiatan ekonomi (produksi, peternakan, perikanan).
- 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya bagi kehidupan masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan permainan kartu pasangan, peserta didik mampu upaya pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat. Serta mampu menguraikan keragaman ekonomi (pertanian, peternakan, dan perikanan) dari pemanfaatan sumber daya alam dan mampu menguraikan kegiatan-kegiatan ekonomi.
2. Dengan diskusi kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi karakteristik sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi .

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Sumber Daya Alam dan Hubungannya dengan Kegiatan Ekonomi

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

| | |
|------------|--|
| Pendekatan | : Saintifik |
| Model | : <i>Make A Match</i> |
| Metode | : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan dan Presentasi |

F. ALAT, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat : Papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : *Flash Card*
3. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, membaca do'a bersama, dan menyapa siswa. • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru memberikan motivasi terkait pembelajaran yang akan diajarkan. • Siswa menyampaikan apersepsi (mengaitkan materi sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi). • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. | 5 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Tahap 1 : Menyampaikan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembelajaran Sumber daya alam. • Siswa mengidentifikasi penjelasan dari guru. (<i>Mengamati</i>) <p>Tahap 2 Membagi kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, kelompok 1 dan 2 mendapatkan kartu soal sedangkan kelompok 3 dan 4 mendapatkan kartu jawaban. Serta | 60 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>memberikan pengarahan.</p> <p>Tahap 3 : Mencari/mencocokkan kartu pasangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam setiap kelompok di beri waktu untuk mencari/mencocokkan pasangan dari kartu soal dan jawaban yang didapat. (<i>Mengumpulkan Data</i>) <p>Tahap 4: Melakukan presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik yang sudah mendapatkan pasangan kartu diminta untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban. • .Peserta didik lain yang tidak menemukan pasangannya diminta untuk memperhatikan dan menanggapi pertanyaan dan jawaban cocok atau tidak. • Setelah satu babak selesai semua pasangan melakukan presentasi, selanjutnya kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua peserta didik bisa presentasi. • Guru memancing peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Menanya</i>) • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan memberikan pengarahan. • Setiap kelompok mendiskusikan persoalan yang ada didalam LKPD sesuai informasi yang diperoleh. (<i>Mengasosiasi/Menalar</i>) | |
|--|--|--|

| | | |
|---------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok merumuskan jawaban dari persoalan yang ada didalam LKPD. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari persoalan yang ada didalam LKPD. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa siswa menyampaikan kesimpulan hasil belajar, dan guru memberi penguatan • Siswa mengutarakan refleksi belajar terhadap guru. • Peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara konstektual. • Peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya. • Guru bersama peserta didik membaca doa dan diakhiri dengan ucapan salam. | 10 menit |

J. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Merumuskan Jawaban dan LKPD

Instrumen : Rubrik (Terlampir)

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

| Indikator | Aspek Yang Diamati | SKOR | | | |
|------------|--|--|--|---|--|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kesesuaian | Kesesuaian dalam mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang diberikan | Peserta didik belum mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban | Peserta didik mulai mampu mencocokkan beberapa pertanyaan tapi masih | Peserta didik mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang | Siswa sudah mampu mencocokkan pertanyaan dan jawaban semua |

| | | | | | |
|-----------|--|---|--|---|---|
| | | yang diberikan guru | kurang tepat. | diberikan guru, tapi hanya sebagian yang tepat. | pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan benar. |
| Elaborasi | Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD | Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih. | Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar. |

2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda \checkmark pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik).

| No. | Nama Peserta didik | Perubahan Sikap | | | | | | | | |
|-----|--------------------|-----------------|---|----|----------|---|----|-------------------|---|----|
| | | Percaya Diri | | | Disiplin | | | Bertanggung jawab | | |
| | | BT | T | ST | BT | T | ST | BT | T | ST |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

3. Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi



BAHAN AJAR

Hubungan Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi

Mulai dari sumber daya alam yang dapat diolah menjadi makanan, menjadi pakaian, sampai pada sumber daya alam yang dapat diolah menjadi sumber energi. Akan tetapi perlu diingat apabila kita memanfaatkan sumber daya alam kita juga perlu menjaga kelestariannya agar sumber daya ini dapat terus dimanfaatkan untuk kesejahteraan kita. Sumber daya alam tersebut dapat diolah oleh manusia mulai dari proses pengolahan. Kemudian dipakai oleh konsumen, proses tersebut dinamakan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah segala usaha atau kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka mencukupi kebutuhan hidup. Contoh kegiatan ekonomi antara lain nelayan mencari ikan di laut, petani mencangkul di sawah, pengrajin kayu membuat kursi untuk dijual.

Kegiatan ekonomi meliputi 3 hal sebagai berikut :

1. Kegiatan produksi



Gambar : Produksi Pakaian

Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa. Contohnya petani bercocok tanam menghasilkan padi. Peternak merawat hewan supaya menghasilkan daging, susu, dan telur.

2. Kegiatan Distribusi



Gambar:2 Kegiatan Distribusi Beras

Kegiatan distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen. Contohnya kegiatan berdagang atau berjualan. Orang yang bekerja mendistribusikan barang dan jasa disebut distributor.

3. Kegiatan konsumsi



Gambar 3 : Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan memakai atau menggunakan barang atau jasa. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Kegiatan Ekonomi Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam

1. Pertanian

Indonesia memiliki tanah yang subur dan tanah merupakan sumber daya alam yang berharga. Sebagian besar penduduk Indonesia bekerja sebagai petani sehingga Indonesia dijuluki sebagai negara agraris. Negara Agraris merupakan julukan untuk negara yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Sedangkan usaha agraris yaitu usaha yang bergerak pada pengelolaan tanah seperti, pertanian, perkebunan, kehutanan dan lain-lain



Gambar 4: Pertanian

Petani menanam padi, kemudian padi dipanen oleh petani bersama para buruh tani, lalu dirontokkan. Padi kemudian dijemur sampai kering, setelah kering padi diselep atau digiling untuk memisahkan isi dari kulitnya, proses ini menghasilkan beras. Beras kemudian dijual ke pedagang dan dibeli ibu kalian untuk dimasak sebagai makanan kalian. Pertanian tidak hanya dapat dilakukan di sawah akan tetapi dapat dilakukan di tempat lain seperti:

- Tegalan
- Ladang berpindah

2. Perkebunan

Usaha perkebunan hampir sama dengan usaha pertanian, keduanya sama-sama mengolah tanah untuk bercocok tanam, serta bergantung pada iklim, dan cuaca. Hanya saja pertanian dilakukan di sawah dan perkebunan dilakukan di kebun. Hasil dari perkebunan diantaranya adalah teh, cengkeh, kelapa sawit, karet, kentang, dan sebagainya.

3. Kehutanan



Gambar 5: Kehutanan

Negara Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki hutan yang luas, Indonesia adalah negara dengan hutan terluas di dunia, dengan beriklim tropis, hutan yang dimiliki Indonesia adalah jenis hutan hujan tropis. Dengan memiliki hutan yang sangat luas tentunya negara kita kaya akan sumber daya alamnya, sumber daya alam yang dapat diambil dari hutan adalah pohon, dengan memanfaatkan batang pohon jati yang banyak tumbuh di pulau Jawa, pohon rotan, pohon mahoni, dan pohon pinus.

4. Peternakan



Gambar 6: Peternakan Ayam

Peternakan adalah usaha manusia untuk mengembangbiakan hewan ternak untuk memenuhi kebutuhan pangan manusia, manfaat yang dapat diambil dari hewan ternak adalah daging hewan, susu hewan, telur hewan. Ayam, Sapi, Kerbau, Kambing merupakan contoh hewan yang dapat di-ternak. Hewan-hewan tersebut dipelihara dan dibudi-dayakan untuk dimanfaatkan demi kesejahteraan manusia.

5. Perindustrian



Gambar 7: Perindustrian pakaian

Industri adalah usaha mengolah barang mentah menjadi barang jadi. Kegiatan industri dapat dilakukan secara perorangan, maupun secara masal serta dapat dilakukan di rumah dan dapat dilakukan di pabrik.

6. Pertambangan



Gambar 8: Pertambangan Batu bara

Usaha pertambangan merupakan upaya untuk mengambil sumber daya alam yang berada di perut Bumi. Usaha ini juga tergolong dalam usaha Ekstraktif, yaitu usaha yang bergerak pada bidang kegiatan mengolah, mengelola, penggalian, mengambil dan mengumpulkan dari alam seperti pertambangan, budidaya mutiara dan lain-lain.

7. Perairan

Perikanan Darat adalah upaya manusia membudidayakan perikanan selain dilaut, misalnya empang, sungai, danau, atau kolam ikan. Walaupun jauh dari lautan upaya untuk melestarikan perikanan juga dilakukan 52 masyarakat yang dekat dengan danau maupun sungai, bahkan yang jauh dari sungai maupun danau membuat kolam ikan sendiri. Ikan yang dihasilkan adalah ikan gurame, ikan mas, ikan lele, ikan mujair, dan ikan tawes. Selain laut, perairan juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber tenaga. Daerah perairan di Indonesia meliputi laut, sungai, dan danau.

8. Pariwisata



Gambar 9: Pantai Raja Ampat

Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat indah, mulai dari gunung, pantai, laut, danau dan sebagainya. Menjadikan tempat-tempat tersebut sebagai destinasi wisata merupakan salah satu cara untuk meningkatkan perekonomian bagi kesejahteraan manusia.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Materi : Sumber Daya Alam dan Hubungannya dengan Kegiatan Ekonomi

Tujuan Pembelajaran :

Dengan diskusi kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi karakteristik sumber daya alam dan hubungannya dengan kegiatan ekonomi .

Petunjuk:

4. Awali dengan Membaca Basmallah
5. Tuliskan nama kelompok dan anggotamu pada Lembar Kerja.
6. Pahami langkah-langkah yang ada pada LKPD



- A. Amati dan potonglah gambar yang telah disediakan pada lembaran.
- B. Buatlah seperti tabel berikut ini pada kertas yang telah disediakan.
- C. Kemudian uraikan hasil diskusi bersama anggota kelompokmu sesuai gambar yang dipilih dalam tabel.



| | |
|--|---|
| <i>Gambar</i> | Nama Kelompok :..... Anggota : |
| Nama Gambar :..... | |
| Golongan Kegiatan :..... | |
| Penjelasan Pengolahan :..... | |



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar
Nama Guru : Kartini, S. Ag
Kelas : IVB
Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Sumber Daya Alam
Hari/Tanggal : 21 Oktober 2021
Siklus Ke : III

Petunjuk:

Lembar observasi ini diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajarannya menggunakan model *make a match*. Dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

| NO | Aspek yang diamati | Skor | | | | |
|--------------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Pra Pembelajaran | | | | | | |
| 1. | Persiapan RPP, Absen, LKPD, Buku Panduan, Buku Pembatas Materi, Media. | | | | | ✓ |
| B. Kegiatan Awal Pembelajaran | | | | | | |
| 2. | Guru mengucapkan salam dan memimpin membaca do'a | | | | | ✓ |
| 3. | Guru melakukan absensi peserta didik | | | | | ✓ |
| 4. | Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi sumber daya alam dan motivasi | | | | | ✓ |
| 5. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| 6. | Guru memberikan motivasi kepada peserta didik | | | | | ✓ |
| 7. | Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model <i>make a match</i> | | | | ✓ | |
| 8. | Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik | | | | | ✓ |
| 9. | Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. | | | | | ✓ |
| C. Kegiatan Inti | | | | | | |
| 10. | Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik | | | | | ✓ |
| 11. | Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok | | | | | ✓ |
| 12. | Guru menerapkan model <i>make a match</i> dan membimbing peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan tahap demi tahap. | | | | | ✓ |
| 13. | Membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan pengarahannya | | | | | ✓ |
| 14. | Guru menyuruh peserta didik mendiskusikan LKPD dan mempresentasikan hasil diskusi. | | | | | ✓ |
| D. Kegiatan Penutup | | | | | | |
| 15. | Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 16. | Guru melakukan evaluasi akhir pertemuan. | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|--|--|---|
| 17. | Guru melakukan refleksi. | | | | | ✓ |
| 18. | Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya | | | | | ✓ |
| 19. | Guru dan peserta didik membaca do'a bersama, dan salam penutup. | | | | | ✓ |

Pedoman Penskoran:

Persentase menggunakan skala 100

Perhitungan persentase menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P: Presentase yang dicari

F: Skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

100%: Nilai Konstan



Guru Mata Pelajaran IPS

Meunasah Krueng, 25 Oktober 2021

Observer

Kartini S.Ag

Ayi Dwi Noviza

NID. 107101333007013000

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS
PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Latifatun Nisa

Kelas : IVB

Nama Madrasah : MIN 22 Aceh Besar

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Sumber daya Alam

Judul Penelitian : Penerapan Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIN 22 Aceh Besar

Siklus : III

Petunjuk:

Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*, adapun cara pengisian lembar ini yaitu dengan memberi tanda cek (√) pada kolom skor dengan kriteria:

5 = Sangat Aktif

4 = Aktif

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Gagal

| No | Aspek Yang Diamati | Skor | | | | |
|-------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Keaktifan | | | | | | |
| 1. | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | | | | ✓ | |
| 2. | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | | | | | ✓ |
| 3. | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | | | | | ✓ |
| 4. | Peserta didik bersikap insiatif. | | | | ✓ | |
| 5. | Peserta didik mengerjakan tugas. | | | | ✓ | |
| Keberanian | | | | | | |
| 6. | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | | | | | ✓ |
| Kerja sama | | | | | | |
| 7. | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | | | | | ✓ |
| Bertanya | | | | | | |
| | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | | | | | ✓ |
| | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| Kemampuan | | | | | | |
| | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | | | | | ✓ |

Meunasah Krueng, 21 Oktober 2021

Observer

AR - RANIRY



Novita Dewi

TABEL DISTRIBUSI PENELITIAN SIKLUS I

| No | Aspek Yang Diamati | Nomor Absen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | | |
|-------------------|--|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | | |
| Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 113 |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 107 | |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 105 | |
| 4 | Peserta didik bersikap inisiatif. | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 91 | |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 97 | | |
| Keberanian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 103 | | |
| Kerja sama | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas tugas kelompok | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 97 | | |
| Bertanya | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 101 | | |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 95 | | |
| Kemampuan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 107 | | |
| | Jumlah | 34 | 35 | 34 | 31 | 34 | 35 | 36 | 37 | 31 | 29 | 34 | 31 | 34 | 43 | 32 | 35 | 31 | 34 | 34 | 31 | 33 | 41 | 31 | 35 | 36 | 33 | 34 | 34 | 33 | 31 | 1016 | | |
| | persentase | 68 | 70 | 68 | 62 | 68 | 70 | 72 | 74 | 62 | 58 | 68 | 62 | 68 | 86 | 64 | 70 | 62 | 68 | 68 | 62 | 66 | 82 | 62 | 70 | 72 | 66 | 68 | 68 | 66 | 62 | 2032 | | |

TABEL DISTRIBUSI PENELITIAN SIKLUS II

| No | Aspek Yang Diamati | Nomor Absen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | Persentase | Kategori | | |
|-------------------|---|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|------------|----------|--------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | | | | |
| Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 118 | 78,66% | Aktif | |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 115 | 76,66% | Aktif | |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 110 | 73% | Aktif | |
| 4 | Peserta didik bersikap insiatif. | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 106 | 70,66% | Aktif | |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 107 | 71,33% | Aktif | |
| Keberanian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 114 | 76,00% | Aktif |
| Kerja sama | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 120 | 80,00% | Aktif | |
| Bertanya | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 109 | 72,66% | Aktif |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 110 | 73,33% | Aktif | | |
| Kemampuan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 112 | 74,66% | Aktif | |
| Jumlah | | 38 | 38 | 39 | 33 | 37 | 35 | 39 | 37 | 34 | 34 | 36 | 39 | 34 | 43 | 34 | 38 | 39 | 37 | 37 | 36 | 33 | 41 | 32 | 40 | 40 | 40 | 38 | 38 | 41 | 41 | 1121 | 74,73% | Aktif | | |

TABEL DISTRIBUSI PENELITIAN SIKLUS III

| No | Aspek Yang Diamati | Nomor Absen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | Persentase | Kategori | |
|-------------------|---|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|------------|--------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | | | |
| Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Peserta didik mengamati penjelasan dari guru | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 138 | 92,00% | Sangat Aktif | |
| 2 | Peserta didik mengikuti kegiatan model <i>make a match</i> tahap demi tahap sampai selesai. | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 136 | 90,66% | Sangat Aktif |
| 3 | Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 139 | 93% | Sangat Aktif |
| 4 | Peserta didik bersikap inisiatif. | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 131 | 87,33% | Sangat Aktif |
| 5 | Peserta didik mengerjakan tugas. | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 138 | 92,00% | Sangat Aktif |
| Keberanian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan bertanya terhadap kelompok lain. | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 124 | 85,33% | Sangat Aktif |
| Kerja sama | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Peserta didik ikut berdiskusi dalam kelompok dan ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 138 | 92,00% | Sangat Aktif |
| Bertanya | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan sopan. | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 135 | 90,00% | Sangat Aktif |
| 9 | Peserta didik bertanya mengenai materi pembelajaran | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 136 | 90,66% | Sangat Aktif |
| Kemampuan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Peserta didik menyimpulkan pembelajaran | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 138 | 92,00% | Sangat Aktif |
| Jumlah | | 46 | 45 | 46 | 44 | 43 | 43 | 42 | 43 | 43 | 44 | 46 | 47 | 43 | 47 | 44 | 46 | 44 | 47 | 47 | 45 | 47 | 48 | 46 | 47 | 47 | 47 | 47 | 46 | 45 | 42 | 1357 | 90,46% | Sangat Aktif | |
| persentase | | 92 | 90 | 92 | 88 | 86 | 86 | 84 | 86 | 86 | 88 | 92 | 94 | 86 | 94 | 88 | 92 | 88 | 94 | 94 | 90 | 94 | 96 | 92 | 94 | 94 | 94 | 94 | 94 | 92 | 90 | 84 | 2714 | 90,46666667 | Sangat Aktif |

DOKUMENTASI PENELITIAN

Guru membuka pelajaran
dipelajari



Guru menulis materi yang akan



Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran
Card



Guru Membagikan Media Flash



Peserta Didik Mempresentasi Media Peserta Didik Untuk *Flash Card* yang sudah dicocokkan



Guru mengarahkan membentuk kelompok



Guru Membagikan LKPD



Guru Membimbing Peserta Didik Dalam Pengisian



Peserta Didik Mempresentasikan LKPD, Menutup Pembelajaran



MEDIA FLASH CARD

Sumber yang terdapat di alam yang bisa dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya dimaknakan dengan...



**SUMBER
DAYA
ALAM**

Sumber daya alam berdasarkan sifatnya terbagi menjadi 2 yaitu...

- Sumber daya alam yang dapat diperbarui
- Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

Sumber daya alam yang dapat terus menerus ada selama penggunaannya tidak dibarengi dengan berlebihan merupakan pengertian dari...

**Sumber Daya
Alam Yang Dapat
Diperbarui**

Sumber daya alam terbagi kedalam tiga jenis yaitu....

- Sumber daya alam berdasarkan sifatnya
- Sumber daya alam berdasarkan potensinya
- Sumber daya alam berdasarkan jenisnya



Sinar matahari termasuk contoh sumber daya alam berdasarkan potensinya yang tergolong dalam sumber daya alam...

Salah satu contoh sumber daya alam energi adalah...



Kincir Angin

Sumber daya alam apabila dimanfaatkan oleh manusia dalam bentuk fitikanya yang diolah dari...

Sumber Daya Alam Hutan

Salah satu dari Sumber daya alam non hayati adalah...

Adanya

Salah satu pemanfaatan sumber daya alam jangka panjang yaitu...

Eksplorasi harus dibawah batas daya regenerasi atau asimilasi sumber daya alam

Salah satu contoh dari sumber daya biotik adalah...



Pertanian

Sumber daya alam yang termasuk dalam jenis sumber daya alam...

Sumber Daya Alam Berdasarkan Potensinya

Pertambangan termasuk dalam salah satu contoh sumber daya alam abiotik yang tergolong dalam jenis sumber daya alam...

Sumber Daya Alam Berdasarkan Jenisnya

