

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE-A MATCH*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA TEMA BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR  
KELAS V MIN 8 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**IKRIMA PITRI**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM. 140209143**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2019 M/1440 H**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA TEMA BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR  
KELAS V MIN 8 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 Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh,**

**IKRIMA PITRI**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM. 140209143

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I,**



**Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D**  
NIP. 198203042005012004

**Pembimbing II,**



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

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA TEMA BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR  
KELAS V MIN 8 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:

Jum'at

11 Januari 2019

4 Jumadil awal 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Misbahul Jannah, Ph.D  
NIP.198203042005012004

Sekretaris,



Sri Mutia, M.Pd

Penguji 1,



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

Penguji II,



Wati Oviana, M.Pd  
NIP.198110182007102003

Mengetahui,

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



Dr. Muslim Razali, M.Ag  
NIP. 195903091989031001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA**  
**ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jln. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh,  
Telp.(0651)7553020,  
www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id, Email: belumtau@gmail.com

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Ikrima Pitri

NIM : 140209143

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar pada Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar di Kelas V MIN 8 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila dikemudian 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. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 11 Januari 2018

Yang Menyatakan



*Ikrima Pitri*

**Ikrima Pitri**  
NIM.140209143

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada hamba-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Penerapan Model Keoperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Lingkungan Sekitar Kelas V MIN Aceh Besar**”. Shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliauah penulis dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu tugas dan beban studi yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa yang hendak mengakhiri program S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh. Dari awal program perkuliahan sampai tahap penyelesaian skripsi ini tentu tidak akan tercapai apabila tidak ada bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Ibunda dan adiknda tercinta (Laila Auda dan Maulida) dan segenap keluarga yang dengan sabar telah membesarkan, mendidik, dan membimbing, mendo'akan, mengarahkan, memberi kepercayaan serta bantuan moril maupun materil demi kesuksesan penulis.
2. Bapak Dekan Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak dan Ibu pembantu dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Irwandi, S.Pd.I,M.Pd selaku ketua prodi sekaligus penasehat akademik dan Ibu Wati Oviana, M.Pd dan wakil jurusan prodi pendidikan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Ibu Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D sebagai pembimbing pertama dan Bapak Al Juhra, S.Sos.I, M.S.I sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Ibu Amatan Azizah,S.Ag selaku kepala sekolah MIN 8 Aceh Besar dan ibu Nuraliah,S.Pd.i selaku guru wali kelas V<sub>a</sub> serta ibu Maryati, S.Pd selaku guru wali kelas V<sub>c</sub> yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat dan kawan-kawan seperjuangan angkatan 2014 yang telah berpartisipasi banyak, memberikan motivasi dan semangat bagi penulis dalam menempuh dunia pendidikan ini.

Mudah-mudahan atas partisipasi dan motivasi yang sudah diberikan sehingga menjadi amal kebaikan dan diberi pahala yang melimpah oleh Allah SWT. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangaun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang. Dengan harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Banda Aceh, 11 Januari 2018

Penulis

Ikrima Pitri  
NIM.140209143

## ABSTRAK

Nama : Ikrima Pitri  
NIM : 140209143  
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah / PGMI  
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar Kelas V MIN 8 Aceh Besar.  
Tanggal Sidang :  
Tebal Skripsi :  
Pembimbing I : Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D  
Pembimbing II : Al Juhra, S.Sos.I, M.S.I  
Kata Kunci : Model Kooperatif Tipe *Make A Match*, Aktivitas Belajar, Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar.

Pemilihan model pembelajaran tentunya harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran tematik adalah siswa kurang terlibat aktif. Pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan guru dikelas kurang efektif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar di MIN 8 Aceh Besar. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar di MIN 8 Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperimen* dengan desain *pretest-posttest Ekperimental Control Group*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik *purposive sampling* yaitu kelas  $V_a$  yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas  $V_c$  yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian tersebut dikumpulkan melalui (1) lembar observasi aktivitas siswa. (2) Soal tes berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh (1) Aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe *make match* mencapai skor yaitu 84,2% dengan kategori sangat aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai skor yaitu 56,8% dengan kategori kurang aktif. (2) Hasil belajar yang dianalisis menggunakan uji-t yaitu menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini dikarenakan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,90 > 2,02$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tema benda-benda di lingkungan sekitar di MIN 8 Aceh Besar. Tahun Ajaran 2018/2019.

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	: Jenis-Jenis Wujud Benda Padat,Cair dan Gas.....	30
Gambar 2.2	: Benda Padat .....	31
Gambar 2.3	: Benda Cair.....	32
Gambar 2.4	: Benda Gas .....	33
Gambar 2.5	: Perubahan Benda Dari Padat ke Cair.....	34
Gambar 2.6	: Perubahan Benda Cair ke Padat .....	34
Gambar 2.7	: Perubahan Benda Cair ke Gas.....	35
Gambar 2.8	: Perubahan Benda Gas ke Cair.....	35
Gambar 2.9	: Perubahan Benda Padat ke Gas.....	36
Gambar 2.10	: Perubahan Benda Gas ke Padat.....	36
Gambar 4.1	: Diagram Skor Persentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
Tabel 2.1	Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Menurut Miftahul Huda .....	15
Tabel 2.2	Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Menurut Komalasari .....	17
Tabel 2.3	Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Menurut Istarani.....	18
Tabel 2.4	Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> yang akan di terapkan pada penelitian .....	19
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	38
Tabel 4.1	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kelas Eksperimen .....	51
Tabel 4.2	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.3	Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas eksperimen (Kelas $V_a$ ) dan Kelas Kontrol (Kelas $V_c$ ).....	57
Tabel 4.4	Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas Eksperimen (kelas $V_a$ ).....	58
Tabel 4.5	Data nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa kelas Kontrol (kelas $V_c$ ) .....	59
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> siswa kelas $V_a$ (kelas Eksperimen).....	61
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-Test</i> siswa kelas $V_a$ (kelas Eksperimen).....	62
Tabel 4.8	Hasil perhitungan uji normalitas Chi-Kuadrat .....	63
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas $V_c$ (Kelas Kontrol).....	65

Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre –Test</i> Siswa Kelas Vc (Kelas Kontrol) .....	67
Tabel 4.11	Hasil perhitungan uji normalitas Chi-Kuadrat .....	68
Tabel 4.12	Hasil Pengujian Homogenitas <i>Pre-Test</i> Data Siswa .....	69
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Post-Test</i> siswa kelas V <sub>a</sub> (kelas Eksperimen).....	71
Tabel 4.14	Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Post-Test</i> Siswa Kelas V <sub>c</sub> (Kelas Kontrol).....	73
Tabel 4.15	Distribusi Nilai Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>		<b>Halaman</b>
Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry .....	90
Lampiran 2	Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry .....	91
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 8 Aceh Besar .....	92
Lampiran 4	Lembar <i>Validasi Soal Pretest</i> .....	93
Lampiran 5	Lembar Observasi Aktivitas Siswa kelas Eksperimen .....	101
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa kelas Kontrol .....	106
Lampiran 7	RPP kelas ekperimen.....	109
Lampiran 8	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	123
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol.....	128
Lampiran 10	Soal <i>Pre-test</i> dan Jawaban .....	138
Lampiran 11	Soal <i>Post-test</i> dan Jawaban .....	145
Lampiran 12	Pengelolaan Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	152
Lampiran 13	Tabel Distribusi Uji Normalitas Data .....	158
Lampiran 14	Tabel Distribusi Data Varians .....	159
Lampiran 15	Dokumentasi .....	160
Lampiran 16	Daftar Riwayat Hidup .....	161

## DAFTAR ISI

<b>LEMBARAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Hipotesis Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	8
<b>BABII : LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>11</b>
A. Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	11
1. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	11
2. Tujuan Model kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	13
3. Sintaks Model kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	15
4. Kelebihan Model kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> .....	20
5. Kekurangan Model Kooperatif <i>Make A Match</i> .....	21
B. Aktivitas belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.....	21
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	22
2. Indikator Aktivitas Belajar.....	22
3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran .....	24
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar.....	25
C. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya .....	27
1. Pengertian Hasil Belajar.....	27
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	28
D. Materi Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar .....	30
1. Pengertian Benda.....	30
2. Perubahan wujud benda.....	33
3. Faktor Yang MempengaruhiPerubahanWujud Benda.....	37

<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
A. Rancangan Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Tehnik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
B. Analisis Data Aktivitas siswa.....	51
1. Analisis Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada kelas Eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make -a match</i> .....	50
2. Analisis Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada kelas Kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make -a match</i> .....	53
C. Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....	
1. Analisis Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make-a match</i> .....	58
2. Analisis hasil belajar siswa pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make-a match</i> .....	59
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>145</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bagi anak didik.<sup>1</sup> <sup>2</sup>Menurut Beans pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya.<sup>3</sup> Maka dari itu, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dipadukan dengan berbagai jenis mata pelajaran dalam satu tema yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan keterampilan perkembangan anak baik dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal serta menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain. Keberhasilan pembelajaran tematik sangat berpengaruh pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

---

<sup>1</sup>Abd. Kadir dan Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 01.

<sup>2</sup>

<sup>3</sup>Abd. Kadir dan Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik...*, h.05

Salah satu cara alternatif yang dapat dilakukan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan dan mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu dengan cara menggunakan sebuah model yang menarik perhatian siswa dan membuat siswa mampu beraktivitas dengan aktif.

Terlepas dari model mana yang akan digunakan, diperlukan suatu patokan yang bersumber dari berbagai faktor-faktor utama yaitu tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, suatu model hendaknya tidak hanya terfokus pada aktivitas guru, melainkan juga pada aktivitas siswa.<sup>4</sup> Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di ruangan kelas adalah model kooperatif tipe *make-a match*, karena dengan menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* siswa dapat lebih aktif dan mampu berfikir kritis pada saat proses pembelajaran, serta mampu mencapai pembelajaran yang diharapkan sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa memuaskan.

Model kooperatif tipe *make-a match* atau mencari pasangan adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik. Model kooperatif tipe *make-a match* adalah model pembelajaran yang cara mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.<sup>5</sup> Penggunaan model ini bertujuan agar siswa mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai pertanyaan dan jawaban yang dihadapinya dengan

---

<sup>4</sup>Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2011),h.213.

<sup>5</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan : Media Persada, 2014), h. 69.

menggunakan pemikiran yang kritis melalui cara berdiskusi dengan pasangannya. Dengan demikian, siswa akan dapat mencapai aktivitas dan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan dikelas V MIN 8 Aceh Besar tahun 2017. Ditemukan bahwa guru pada saat proses belajar mengajar pembelajaran tematik lebih menekankan pada aspek kognitif (pengetahuan), tanpa memperdulikan aspek sikap apakah siswa tertarik terhadap pembelajaran tersebut atau tidak dan aspek keterampilan siswa. Sehingga dengan demikian, siswa menjadi tidak aktif, jenuh, serta sibuk sendiri tanpa memperdulikan guru yang sedang mengajar di depan kelas. Karena, pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Melihat kenyataan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan disekolah belum maksimal, dikatakan belum maksimal karena dalam proses pembelajaran guru belum dapat menciptakan suasana kelas yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak memberikan penjelasan sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah.

Dengan demikian, perlu adanya pemecahan masalah yang dapat dilakukan guru untuk menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, yaitu salah satunya menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* untuk melihat apakah dengan memakai model kooperatif tipe *make-a match* dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil

belajar siswa pada pembelajaran tematik tema benda-benda dilingkungan sekitarku ataukah sebaliknya yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* akan semakin membuat siswa tidak terkontrol sehingga membuat siswa semakin malas dan mengakibatkan hasil belajar yang semakin menurun.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkenaan dengan model kooperatif tipe *make-a match* yang membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar diantaranya oleh Nailus Sakdah menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* terhadap hasil belajar siswa dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.<sup>6</sup> Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dahniati, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dahniati juga adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, yang sebelumnya belum pernah diterapkan model kooperatif tipe *make-a match* oleh guru disekolah.<sup>7</sup>

Hasil dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa belum ada peneliti yang meneliti tentang aktivitas dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Kebanyakan peneliti terdahulu masih menerapkan penelitian tentang model kooperatif tipe *Make a-match* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti bermaksud untuk menerapkan model kooperatif tipe *make-a match* dalam pembelajaran tematik pada tema benda-benda

---

<sup>6</sup>Nailul Sakdah, *Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Make-A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa arabdi MIN Bukit Baro II* (UIN Ar-Raniry, Darusalam, Banda Aceh, 2008).

<sup>7</sup>Dahniati, *Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sains dikelas V MIN Miruk Aceh Besar*,(UIN Ar-Raniry, Darusalam, Banda Aceh, 2010)

dilingkungan sekitarku melalui penelitian yang berjudul: **Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make-A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitarku Kelas V MIN 8 Aceh Besar.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar kelas V MIN 8 Aceh Besar?
2. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar kelas V MIN 8 Aceh Besar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar kelas V MIN 8 Aceh Besar.

2. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar kelas V MIN 8 Aceh Besar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian hendaknya hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan baru dengan penerapan model kooperatif tipe *make-a match* terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa pada tema benda-benda di lingkungan sekitarku.
- b. Bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada tema benda-benda di lingkungan sekitarku.
- c. Bagi guru, dapat menambah wawasan bagi guru yang menerapkan model kooperatif tipe *make-a match* serta dapat mengembangkan kemampuan merancang suatu pembelajaran dan dapat mengelola situasi belajar agar sesuai tuntutan tujuan pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut dan masukan bagi peneliti, guru, serta siswa dan juga dapat membantu pihak lain melakukan penelitian yang serupa.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### Hipotesis 1

$H_a$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

$H_o$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

#### Hipotesis II

$H_a$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

$H_o$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Model Kooperatif Tipe *Make-A Match*

Model kooperatif tipe *make-a match* merupakan model pembelajaran yang cara mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.<sup>8</sup> Adapun Model kooperatif tipe *make-a match* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencari pasangan melalui kartu jawaban dan kartu pertanyaan dengan cara mendiskusikan antar pasangan siswa sehingga menjadi jawaban dari pertanyaan yang tepat atau sebaliknya dari pertanyaan dengan jawaban yang tepat.

### 2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang sering dilakukan berupa menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek dan lain sebagainya.<sup>9</sup> Aktivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yaitu dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran yang diterapkan dengan model tersebut dapat membuat siswa aktif dan siswa dapat saling bekerja sama.

---

<sup>8</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, h.68

<sup>9</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 38.

Indikator aktivitas belajar siswa yang diamati adalah sebagai berikut: *pertama*, siswa mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran (*emotional activities*). *Kedua*, siswa mendengarkan intruksi yang di sampaikan oleh guru (*listening activities*). *Ketiga*, siswa memperhatikan media yang di tampilkan oleh guru (*visual activities*). *Keempat*, siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru (*mental activities*). *Kelima*, siswa bertanya kepada guru tentang soal yang kurang jelas (*oral activities*). *Keenam*, siswa mencatat hal penting dalam pembelajaran (*writing activities*). *Ketujuh*, siswa aktif dalam mencari pasangan (menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban) dan mengerjakan LKS (*motor activities*). *Kedelapan*, Siswa mempersentasikan hasil temuan mereka (*emotional activities*).

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>10</sup> Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan siswa mempelajari materi pelajaran yang diperoleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* dengan tema benda-benda dilingkungan sekitar yang diperoleh dari jawaban siswa dalam menjawab soal berbentuk pilihan ganda.

---

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algnido offset,2004), h.22.

#### 4. Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar

Tema benda-benda di lingkungan sekitar merupakan tema ketujuh (7) yang dipelajari oleh siswa di kelas V semester Ganjil, pada semester ganjil terdapat 5 tema, setiap tema terdiri atas 3 subtema, masing-masing subtema diuraikan menjadi 6 pembelajaran.<sup>11</sup> Peneliti akan melakukan penelitian pada model kooperatif tipe *make-a match* dalam proses pembelajaran pada subtema pertama, wujud benda dan cirinya. kompetensi inti (KI) dari aspek spiritual, kognitif, afektif dan psikomotorik. Kompetensi dasar (KD) 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar. 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.<sup>12</sup> Dalam hal ini siswa didorong untuk dapat berpikir kritis pada konsep atau materi yang sedang dipelajari.

---

<sup>11</sup>Buku Pedoman Guru Tema : *Benda-Benda di Lingkungan Sekitarku* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

<sup>12</sup>Buku Pedoman Guru Tema : *Benda-Benda di Lingkungan Sekitarku...*, h. 212.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Model Kooperatif Tipe *Make-A Match*

##### 1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make-A Match*

Model kooperatif Tipe *Make-a Match* adalah suatu model pembelajaran yang cara mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.<sup>1</sup> Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* ini juga dapat membuat siswa aktif dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga berpengaruh, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>2</sup>

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* juga suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model ini memiliki unsur permainan sehingga dapat menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>3</sup> Model pembelajaran

---

<sup>1</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 223.

<sup>2</sup>Zainal Berlian, Kurratul Aini dan Siti Nurhikmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make –A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi". *Jurnal Ilmiah Bioilmi*, Vol.3, No.1, Edisi Januari 2017, h, 13.

ini juga mengajak peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mencari jawaban dari sebuah pertanyaan melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu dalam batas waktu tertentu. Model ini lebih menekankan pada kerjasama antara siswa dalam mempelajari suatu materi dengan suasana menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.<sup>4</sup> Guru dalam proses belajar hanya berperan sebagai fasilitator dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model ini merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah di pahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif.<sup>5</sup> Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menarik.<sup>6</sup> Sehingga model ini dikenal dengan model menemukan pasangan karena siswa sendiri yang bekerja secara aktif, saling bekerja sama dalam memperoleh pasangannya.

---

<sup>3</sup>Zainal Berlian, Kurratul Aini dan Siti Nurhikmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make –A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi". Jurnal Ilmiah Bioilmi, Vol.3, No.1, Edisi Januari 2017, h. 15.

<sup>4</sup>Mifta Dyah Rosmala, *Implementasi Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia*, Juni 2015, Diakses Pada Tanggal 15 September 2018, Dari Situs [Http://Eprints.Uny.Ac.Id.](http://Eprints.Uny.Ac.Id.), h. 56.

<sup>5</sup>Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 135.

<sup>6</sup> Lie, Anita, *Cooperative Learning Metode: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 55.

Dari paparan tersebut dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *make-a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa saling bekerja sama dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa dan dalam proses pembelajarannya juga lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **2. Tujuan Model kooperatif Tipe *Make-a Match***

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini sangat mempengaruhi dalam model pembelajaran. Ada tiga tujuan penerapan model kooperatif tipe *make-a match*, yaitu pertama untuk pendalaman materi. Kedua, untuk menggali materi dan ketiga, untuk selingan.<sup>7</sup> Teknik pelaksanaannya cukup mudah, tetapi guru perlu menyiapkan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan model pembelajaran ini.

Persiapan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut :

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan materi yang akan dipelajari (Jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran kemudian ditulis dalam kartu-kartu pertanyaan).
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Sebaiknya kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warnanya.

---

<sup>7</sup>Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran...*, h 138.

- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan memberikan sanksi bagi siswa yang gagal (guru dapat membuat aturan tersebut dengan siswa).
- d. Menyediakan lembaran untuk mencatatpasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoranr presentasi.

Adapun tujuan model kooperatif tipe *make-a match* adalah sebagai motivasi siswa untuk saling membantu pembelajaran satu sama lain sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya sebagaimana terhadap diri mereka sendiri untuk melakukan tyang terbaik, meningkatkan keterampilan social yang di butuhkan untuk bekerja secara efektif dan juga dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah serta juga dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.<sup>8</sup>

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* juga bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap materi pokok sehingga konsep mudah di pahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Dengan demikian, dapat di simpulkan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menguasai konsep dalam suatu materi pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

---

<sup>8</sup>Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran...*, h. 114.

### 3. Sintaks Model kooperatif Tipe *Make-a Match*

Pada pembelajaran *Make-a Match* siswa diarahkan untuk menemukan pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya dan yang dapat mencocokkan kartu diberi point. Dalam model ini siswa akan lebih aktif dari pada guru. Adapun sintaks model kooperatif tipe *make-a match* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Miftahul Huda

Adapun Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Miftahul Huda.<sup>9</sup>**

Langkah/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1 Orientasi	Tahap ini guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
Tahap 2 Pembagian kelompok	Guru membagi siswa menjadi dua (2) kelompok misalnya kelompok A dan kelompok B atau kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan
Tahap 3 Pembagian kartu pertanyaan dan kartu jawaban.	Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
Tahap 4 Menemukan Kartu Pasangan (Kartu Jawaban dan Pertanyaan)	Guru menyampaikan pada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu pertanyaan maupun jawaban yang di

<sup>9</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Tehnik, Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 251-252.

	pegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
Tahap 5 Melaporkan penemuan kartu pasangan	Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B, jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, mereka akan melaporkan diri kepada guru. kemudian guru mencatat mereka pada kertas yang telah di persiapkan.
Tahap6 Pemberitahuan waktu	Jika waktu sudah habis gurumemberitahukan kepada siswa bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
Tahap7 Menyajikan hasil	Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
Tahap 8 Mengevaluasi hasil	Guru memberikan komfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Komalasari.

Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut komalasari adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Komalasari.<sup>10</sup>**

---

<sup>10</sup> Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama,2010), h .83-84.

Langkah/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1 Persiapan	Tahap ini guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
Tahap 2 Pembagian Kartu Pertanyaan dan Jawaban	Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, setiap siswa mendapat satu buah kartu.
Tahap 3 Mencari dan Menemukan Pasangan	Guru menyuruh siswa memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang di pegangkemudian siswa mencari atau menemukan pasangan kartu yang cocok dengannya.
Tahap 4 Pemberian Penghargaan	Guru memberikan point pada siswa yang menemukan kartu yang cocok dengannya sebelum batas waktu yang telah ditentukan.
Tahap 5 Penyimpulan	Guru mengocok kembali kartu tersebut kemudian dibagikan kembali pada siswa agar siswa mendapat kartu yang berbeda. Demikian seterusnya. Setelah itu, guru memberi kesimpulan terhadap materi yang di pelajari.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Istarani.

Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Istarani adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menurut Istarani.<sup>11</sup>**

Langkah/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1	Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. Lalu mengisi kertas-kertas

<sup>11</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, ( Medan: Media Persada, 2014) h 71.

Persiapan Kartu	tersebut dengan jawaban atau soal sesuai materi yang telah diberikan. kemudian mengumpulkan semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
Tahap 2 Pembagian Kelompok dan Kartu	Guru meminta semua siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa akan mendapatkan jawaban dan separuhnya lagi mendapatkan soal.
Tahap 3 Menemukan Pasangan	Guru meminta siswa menemukan pasangan mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan, serta di beritahukan kepada siswa agar mereka tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
Tahap 4 Pemberian Point	Guru memberikan nilai/point kepada siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu.
Tahap 5 Menyajikan Solusi	Siswa dengan bimbingan guru mempersentasikan hasil temuan mereka kepada teman yang lain.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli tentang langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* di atas, maka penulis memilih langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* menurut Istarani yang memiliki 5 tahapan karena di anggap mudah selain mudah juga di anggap cocok dalam pembelajaran yang akan diterapkan pada kelas 5 MIN Aceh Besar. Adapun langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* yang akan di laksanakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* yang akan di terapkan pada penelitian ini**

Langkah/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1 Persiapan Kartu	Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. Lalu mengisi kertas-kertas tersebut dengan jawaban atau soal

	sesuai materi yang telah diberikan. kemudian mengumpulkan semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
Tahap 2 Pembagian Kelompok dan Kartu	Guru meminta semua siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa akan mendapatkan jawaban dan separuhnya lagi mendapatkan soal.
Tahap 3 Menemukan Pasangan	Guru meminta siswa menemukan pasangan mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan, serta di beritahukan kepada siswa agar mereka tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
Tahap 4 Pemberian Point	Guru memberikan nilai/point kepada siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu.
Tahap 5 Menyajikan Solusi	Siswa dengan bimbingan guru mempersentasikan hasil temuan mereka kepada teman yang lain.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make-A Match***

##### **1. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Make-A Match***

Model pembelajaran *make-a match* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada didalam kartu. Oleh karena itu, kelebihan model *make-a match* adalah sebagai berikut: <sup>12</sup>

- a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.

---

<sup>12</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif....*,h. 71-72.

- b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- d. Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui percocokan pertanyaan dan jawab akan tumbuh tersendirinya.
- e. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

## **2. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make-A Match***

Adapun Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make-A Match* adalah sebagai berikut:

- a. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
- b. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran ingin yang di sampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.
- d. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Namun hal itu dapat dicegah dan dihindari dengan kreativitas dari guru dengan menetapkan pasangan siswa mana yang harus pindah sehingga keriuhan bisa dikurangi. Penggunaan model ini juga memerlukan pengaturan waktu yang tepat dalam mengelola pembelajaran.

## **B. Aktivitas belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya**

Aktivitas belajar siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran, untuk lebih jelasnya akan dibahas sebagai berikut:

### 1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Melalui aktivitas, siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.<sup>13</sup>

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah pada umumnya.

### 2. Indikator Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan proses interaksi kegiatan jasmani dan rohani, dibantu oleh faktor-faktor lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Diedrich membuat suatu data yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

---

<sup>13</sup>Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 171.

- a. *Visual activities* yang termasuk didalamnya membaca, memperhatikan demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- d. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- e. *Motor activities* yang termasuk didalamnya seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- f. *Mental activities* sebagai contoh seperti mengingat, menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities* seperti misalnya minat, menaruh, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator aktivitas belajar siswa yang diamati adalah: *pertama*, siswa mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran (*emotional activities*). *Kedua*, siswa mendengarkan intruksi yang di sampaikan oleh guru (*listening activities*). *Ketiga*, siswa memperhatikan media yang di tampilkan oleh guru (*visual activities*). *Keempat*, siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru (*mental activities*). *Kelima*, siswa bertanya kepada guru tentang soal yang kurang jelas (*oral activities*). *Keenam*, siswa mencatat hal penting dalam pembelajaran (*writing activities*). *Ketujuh*, siswa aktif dalam mencari pasangan (menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban)

---

<sup>14</sup>Hanafiah, Suhana, *Konsep dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h 24.

dan mengerjakan LKS (*motor activities*). Kedelapan, Siswa mempersentasikan hasil temuan mereka (*emotional activities*).

Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain. Prinsip aktivitas yang diuraikan diatas didasarkan pada pandangan psikologis bahwa segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan sendiri (melihat, mendengar, meraba dan sebagainya) dan pengalaman sendiri. Guru hanyalah merangsang keaktifan dengan jalan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah dan mencerna adalah siswa-siswa itu sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing. Belajar adalah suatu proses dimana siswa harus aktif. Terdapat beberapa implikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa, yaitu:<sup>15</sup>

1. Untuk membangkitkan keaktifan jiwa siswa, guru perlu:
  - a. Mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi-diskusi.
  - b. Memberi tugas-tugas untuk memecahkan masalah-masalah, menganalisis, mengambil keputusan, dan sebagainya.
  - c. Menyelenggarakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, memberikan pendapat dan sebagainya.
2. Untuk membangkitkan keaktifan jasmani siswa, guru perlu:
  - a. Menyelenggarakan berbagai bentuk pekerjaan keterampilan di bengkel, laboratorium dan sebagainya
  - b. Mengadakan pameran, karyawisata, dan sebagainya.
3. Manfaat Aktivitas Dalam Pembelajaran

---

<sup>15</sup>Rohani, A, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 9.

Penggunaan aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain sebagai berikut: Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri, Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok, Siswa bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual, Memupuk disiplin belajar dan suasana yang demokratis dan menjalin kekeluargaan, musyawarah dan mufakat, Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme, Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat.<sup>16</sup>

#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut: (1) *Faktor internal*, mencakup seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologi (fisik) maupun aspek psikologis (psikis). (2) *Faktor eksternal*, mencakup keadaan keluarga, guru, cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial, lingkungan, serta kesempatan.

---

<sup>16</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 91.

Belajar bukanlah hanya menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan pengalaman belajar siswa harus dapat mendorong agar siswa beraktivitas melakukan sesuatu. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.<sup>17</sup>

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang terjadi dan mengalami atau turut merasakan sesuatu proses belajarnya. Dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat, dan mengaplikasi materi yang telah diajarkan. Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar.<sup>18</sup>

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan

---

<sup>17</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 170.

<sup>18</sup>Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi...*, h. 12.

pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, intisari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu pengetahuan itu dengan baik.<sup>19</sup>

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan serangkaian dari proses kegiatan pembelajaran untuk menunjang hasil belajar. Adapun aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang terdiri dari kemampuan mengemukakan pendapat/ ide didalam kelompok, berkomunikasi dalam kelompok, dan berkerjasama dalam mengerjakan tugas.

### **C. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>20</sup> Maka dari itu, hasil belajar adalah keberhasilan dan kemampuan siswa mempelajari materi pelajaran yang diperoleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil jawaban siswa dalam mengerjakan soal *post test*.

---

<sup>19</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 36.

<sup>20</sup>Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar- Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algnido Offset, 2004), h. 22.

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar antara lain sebagai berikut:

### a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar, faktor-faktor ini meliputi:

1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya. Anak yang lebih segar jasmaninya akan lebih mudah belajarnya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, meliputi hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang, faktor ini terdiri atas:

### d. Faktor intelektual

- Faktor potensial adalah kecerdasan dan bakat. Dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan baik ditentukan oleh taraf kecerdasan. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya orang yang

intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran belajar, lambat berpikir sehingga hasilnya pun rendah.

- Faktor kecakapan nyata adalah prestasi yang dimiliki.
- e. Faktor non-intelektif adalah unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.
  - f. Faktor kematangan fisik maupun psikis , mengajarkan sesuatu yang baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya dalam arti potensi-potensi jasmani dan rohaninya telah matang untuk itu.
- b. Faktor eksternal
    - a. Lingkungan keluarga

Suatu keluarga terdiri dari ayah, ibu, anak, serta keluarga yang tinggal dalam satu rumah. Keberhasilan belajar seseorang ditentukan dengan adanya hubungan yang harmonis sesama anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga cukup, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian yang cukup besar dari orang tua terhadap proses belajar dan pendidikan anaknya.

- b. Lingkungan sekolah

Disiplin dan tata tertib yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten mampu menunjang keberhasilan belajar. Selain itu peran guru yang mendidik bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memadai, adanya keharmonisan hubungan diantara semua personil sekolah, juga turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dicapai.

c. Lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ruang lingkup lingkungan ini bisa berupa lembaga-lembaga pendidikan non-formal, bimbingan test, untuk menunjang keberhasilan siswa.

d. Lingkungan kelompok

Lingkungan kelompok lebih menekankan pada interaksi siswa. Siswa disekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan yang dikenal sebagai lingkungan sosial siswa yang dimiliki kedudukan, peranan tertentu yang diakui oleh sesama.<sup>21</sup>

## **D. Materi Benda-Benda di Lingkungan Sekitar**

### **1. Pengertian Benda**

Benda merupakan suatu wujud yang membentuk bumi. Segala sesuatu yang dapat sentuh, rasakan, lihat, merupakan perwujudan dari benda, begitu banyak jenis dan bentuk dari benda tersebut, dan semuanya memiliki fungsi dan ciri yang beragam pula. Fungsi dan ciri tersebut dapat di kategorikan dengan mengenal benda berdasarkan Wujud, Sifat dan Perubahan yang terjadi pada benda tersebut.

---

<sup>21</sup>Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),h.38.



Gambar 2.1 Jenis-Jenis Wujud Benda Padat, Cair dan Gas

Benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sangatlah beragam dari keragaman tersebut benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya, wujud benda ada tiga yaitu Benda Padat, Benda Cair dan Benda Gas.

#### 1. Benda Padat

Benda padat memiliki sifat yaitu bentuknya tetap kuat dan kokoh, mampu menyerap panas, mampu menghantarkan panas, mudah ditempa, lentur dan mencair jika dipanaskan pada suhu tertentu. Missal : papan tulis, penghapus, buku dan sebagainya.



Gambar 2.2 Benda Padat

Es merupakan benda padat. Air yang telah di masukkan kedalam freezer (mesin pendingin) akan mengeras menjadi padat dan juga air yang telah membeku

tersebut dapat diletakkan dimana saja tanpa wadah. Tetapi, jika es tersebut terkena panas, esakan berubah menjadi cair.

## 2. Benda Cair

Benda cair memiliki sipat bentuknya tidak tetap selalu mengikuti bentuk wadahnya, bentuk permukaan benda cair tenang selalu datar, benda cair mengalir dari tempat tertinggi menuju tempat yang lebih rendah hal ini di karenakan adanya gaya gravitasi bumi dan benda cair juga menekan kesegala arah, serta meresap melalui celah-celah kecil,. Misal : air, bensin, minyak goreng, spirtus, dan sebagainya.



Gambar 2.3 Benda Cair

## 3. Benda Gas

Benda gas tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat dirasakan keberadaanya. Sifat benda gas yaitu bentuknya tidak tetap karena selalu mengisi seluruh ruangan yang di tempatinya menekan kesegala arah ini ditentukan oleh tekanan udara. Pada dasarnya gas juga menyerupai benda cair. Benda gas akan bergerak dari daerah yang suhunya tinggi ke daerah yang suhunya rendah Misal:

angin adarat dan angin laut. Dimana angin darat terjadi dimalam hari ketika suhu daratan tinggi dan suhu laut rendah, begitupun sebaliknya dengan angin laut. Benda gas menekan kesegala arah dapat di lihat dari balon yang mengembang saat di masukkan udara, dan juga bentuknya berubah sesuai tempat misalnya gas yang ada di dalam balon akan berbentuk balon, dan gas yang ada di dalam ban akan berbentuk ban pula. Volumanya berubah-ubah karena gas dapat memuai.



Gambar 2.4 Benda Gas

## 2. Perubahan Wujud Pada Benda

Setiap benda dapat berubah wujud menjadi gas, padat maupun cair, hal tersebut tergantung pada proses yang dialaminya, faktor yang mempengaruhi perubahan benda adalah suhu karena perubahan suhu suatu benda dapat mempengaruhi wujud benda tersebut.

Perubahan zat terbagi dalam 2 jenis yaitu sebagai berikut:

### 1. Perubahan Fisika

Perubahan fisika yaitu perubahan benda tanpa menghasilkan zat baru macam-macam perubahan fisika yaitu:

a. Mencair

Mencair yaitu peristiwa perubahan zat padat menjadi cair. Hal ini karena adanya kenaikan suhu (panas). Misalnya es batu yang di biarkan dibawah sinar matahari maka lama kelamaan es batu tersebut akan meleleh begitu juga dengan mentega yang di panaskan di atas lilin, mentega tersebut juga akan mencair.



Gambar 2.5 Perubahan Benda Dari Padat ke Cair

b. Membeku

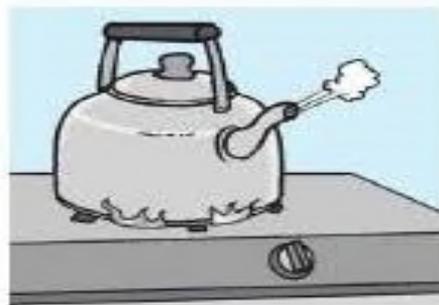
Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat hal tersebut di sebabkan karena adanya pendinginan. Contoh air yang dimasukkan ke dalam lemari pendingin lama kelamaan akan berubah menjadi padat dan mengeras.



Gambar 2.6 Perubahan Benda Cair ke Padat

c. Menguap

Menguap merupakan Perubahan wujud benda dari cair menjadi gas contohnya saat air dipanaskan akan terlihat uap air yang berbau dengan udara.



Gambar 5.8 Penguapan

Gambar 2.7 Perubahan Benda Cair ke Gas

#### d. Mengembun

Mengembun merupakan perubahan wujud benda dari Gas atau uap menjadi cair. Contohnya embun yang terbentuk dari gas dingin selama semalaman. Mengembun adalah ketika kita menyimpan es batu dalam sebuah gelas maka bagian luar gelas akan basah, atau rumput di lapangan pada pagi hari menjadi basah padahal sore harinya tidak hujan.



Gambar 2.8 Perubahan Benda Gas ke Cair

e. Menyublim

Menyublim merupakan perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Perubahan wujud ini disebabkan oleh peningkatan suhu yang dialami benda tersebut. Contohnya kapur barus yang dipakai untuk mengharumkan lemari.



Gambar 2.9 Perubahan Benda Padat ke Gas

f. Mengkristal

Mengkristal atau biasa juga disebut dengan menghablur adalah perubahan wujud benda yang awalnya bersifat Gas berubah menjadi Padat, perubahan wujud ini disebabkan oleh penurunan suhu atau pelepasan panas yang dialami benda tersebut. Contohnya adalah kristal-kristal salju yang terjadi karena udara (gas) terlalu dingin.



Gambar 2.10 Perubahan Benda Gas ke Padat

## 2. Perubahan kimia

Perubahan kimia adalah peristiwa perubahan pada benda yang menghasilkan zat baru yang berbeda dengan sifat asalnya. Contohnya: Pada peristiwa kertas yang dibakar, besi yang berkarat dan sebagainya.<sup>22</sup>

## 3. Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Wujud Benda

Dialam semesta tersedia berbagai jenis benda untuk kebutuhan manusia. Wujud benda tidak selalu tetap. Suatu saat benda mengalami perubahan bentuk dan wujud. Perubahan itu ada yang disebabkan oleh panas dan dingin. Misalnya seperti kayu yang dibakar mengeluarkan api sehingga berwarna merah dan panas. Setelah padam kayu akan berubah, kayu akan berubah menjadi arang atau bahkan menjadi abu perubahan itu disebut perubahan sifat. Besi dipanaskan diapi lama-kelamaan akan memijar dan berwarna merah, lalu semakin memutih. Perubahan itu disebut perubahan warna. Es batu yang dipanaskan akan mencair, sedangkan air jika didinginkan akan membeku, perubahan itu disebut perubahan

---

<sup>22</sup>Rudy Purwanto, Epi Retnowati, Agus Nurihsan, Ervan Nugroho, *Buku Anti Remedial IPA Terpadu*, (Jakarta: Wahyumedia, 2010), h. 57-42.

bentuk. Perubahan bentuk dan wujud benda bergantung pada panas yang diterima oleh benda itu.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Widodo, Eko Prabandari, Subroto R Kamari, Aryanti, Sunarti, *Alamku Sains 4*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 48-49.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *Quasi eksperimen design* dengan desain *pretest dan post test eksperimental control group*.<sup>1 2</sup> Penelitian ini menggunakan dua kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sedangkan pada kelas kontrol tidak di terapkan model pembelajaran. Selanjutnya, sebelum pembelajaran di mulai kedua kelas diberikan tes awal (*Pre-Test*) kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran. Sesudah pembelajaran berakhir diberikan tes akhir (*Post Test*). Desain Penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

**Tabel 3.1 Desain penelitian**

Kelas	<i>Pre – test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Postest</i>
Eksperimen	TI	XE	T2
Kontrol	TI	XK	T2

Keterangan :

---

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedure Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 84.

TI = *Pre-test* (test awal siswa sebelum mendapat perlakuan)

T2 = *Post-test* (test akhir siswa sesudah mendapat perlakuan)

XE = *Treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match*.

XK=Tidak diberikan *Treatment* (perlakuan) pada kelas kontrol.<sup>3</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini lokasi yang di pilih adalah MIN 8 Aceh Besar. Sekolah ini di pilih karena pada saat proses pembelajaran masih banyak mengalami kekurangan salah satunya adalah dalam penerapan model. Sekolah tersebut belum menggunakan model yang sesuai dengan materi pembelajaran bahkan ada juga yang sama sekali tidak memakai model dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa dengan demikian banyak yang tidak mencapai KKM..

Penelitian ini dilaksanakan disekolah MIN 8 Aceh Besar kecamatan Peukan Bada, penelitiannya telah di lakukan pada semester ganjil tahun ajaran baru 2018/2019 yaitu pada tanggal 22 s/d 30 Oktober 2018 pukul 8.00 s/d selesai.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

---

<sup>3</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 128.

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti.<sup>4</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar terdiri atas tiga kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas V<sub>a</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas V<sub>c</sub> sebagai kelas kontrol.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu suatu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan perorangan atau pertimbangan peneliti.<sup>5</sup> Sehingga, pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah nilai siswa kelas V<sub>a</sub> sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang siswa dan kelas V<sub>c</sub> yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas kontrol.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi dan tes.

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti.<sup>6</sup> Observasi yang dilakukan dalam

---

<sup>4</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedure Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek...*, h. 101-103.

<sup>5</sup>Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsino,1992), h. 168.

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana,2010), h.86.

penelitian ini yaitu mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu aktivitas siswa dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup.

## 2. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur perilaku dan kinerjanya. Tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, dalam bentuk nilai atau skor. Tes yang digunakan meliputi tes awal (*pre-test*) yang digunakan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa dalam memahami materi tentang perubahan wujud benda.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data sehingga lebih mudah dalam pengolahan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dengan penerapan model kooperatif tipe *make a-match* di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Lembar observasi aktivitas siswa telah disediakan oleh peneliti, berisi tentang aktivitas-aktivitas belajar siswa selama pembelajaran yaitu dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup dengan

penerapan model kooperatif tipe *make a-match* dengan tema benda-benda di lingkungan sekitar.

Indikator aktivitas belajar siswa yang terdapat pada lembar observasi aktivitas siswa yang diamati adalah: *pertama*, siswa mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran (*emotional activities*). *Kedua*, siswa mendengarkan intruksi yang di sampaikan oleh guru (*listening activities*). *Ketiga*, siswa memperhatikan media yang di tampilkan oleh guru (*visual activities*). *Keempat*, siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru (*mental activities*). *Kelima*, siswa bertanya kepada guru tentang soal yang kurang jelas (*oral activities*). *Keenam*, siswa mencatat hal penting dalam pembelajaran (*writing activities*). *Ketujuh*, siswa aktif dalam mencari pasangan (menjodohkan kartu pertanyaan dan jawaban) dan mengerjakan LKS (*motor activities*). *Kedelapan*, Siswa mempersentasikan hasil temuan mereka (*emotional activities*). Kriteria penilaian pada lembaran observasi adalah sebagai berikut:

Tingkat kemampuan 4 yaitu 81%-100% = Aktivitas siswa Sangat Aktif.

Tingkat kemampuan 3 yaitu 61%-80% = Aktivitas Siswa Aktif.

Tingkat kemampuan 2 yaitu 41%-60% = Aktivitas Siswa Kurang Aktif.

Tingkat kemampuan 1 yaitu 0%- 40% = Aktivitas Siswa Tidak Aktif.

## 2. Soal Tes

Soal tes dalam penelitian ini digunakan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dan melihat prestasi hasil belajar siswa pada tema benda-benda dilingkungan sekitarku subtema perubahan wujud benda. Tes yang diberikan berbentuk *pre-test* dan *post-tes*. Test berbentuk pilihan ganda (*multiple chose*)

sebanyak 15 soal, setiap butir soal yang dijawab benar bernilai 1. Skor 1 merupakan skor maksimum untuk test pilihan ganda.<sup>7</sup> Jumlah skor tersebut dihitung berdasarkan banyaknya butir soal yang dijawab benar.

Soal *pretest* dan *post test* sebelum digunakan dilakukan validasi secara kuantitatif. Aspek yang di perhatikan dalam penelaahan secara kuantitatif terdiri dari validitas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal.

### 1. Validitas

Validitas diartikan sebagai seberapa jauh ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu test dikatakan mempunyai validitas tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud di lakukannya pengukuran tersebut. Untuk mengetahui kevalidan butir soal tersebut ditentukan dengan memberikan soal *pre-test* kepada validator ahli atau kepada siswa tingkat lebih tinggi dari siswa yang akan diteliti.

### 2. Reabilitas

Reabilitas merupakan suatu instrumen cukup dapat di percaya digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. instrumen yang sudah dapat di percaya dan di reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.<sup>8</sup>

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

---

<sup>7</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011),h. 302.

<sup>8</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedure*, (Bandung:RemajaRosdakarya, 2009), h. 254-257.

Tingkat kesukaran soal diperlukan untuk mengetahui taraf kesukaran butir soal sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam spesifikasi instrumen, kriteria yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah mencakup semua tingkat kesukaran baik itu mudah, sedang, maupun sukar. adapun kriteria yang ditemukan adalah sebagai berikut:

$$0,00 < P \leq 0,30 = \text{soal sukar}$$

$$0,30 < P \leq 0,70 = \text{soal sedang}$$

$$0,70 < P \leq 1,00 = \text{soal mudah.}$$

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$0,00 < D \leq 0,20 = \text{Daya beda cukup jelek}$$

$$0,20 < D \leq 0,40 = \text{Daya beda cukup}$$

$$0,40 < D \leq 1,70 = \text{daya beda baik}$$

$$0,70 < D \leq 100 = \text{daya beda baik sekali.}$$

### **F. Tehnik Analisis Data**

#### 1. Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Data tentang aktivitas siswa di analisis melalui pengamatan secara langsung dari dua observer terhadap aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a-match* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan model pembelajaran pada kelas

kontrol. Data aktivitas belajar siswa tersebut dicatat pada lembar observasi dengan memberikan tanda ceklist (√) pada setiap indikator yang di amati.

Setelah diperoleh skor mentah dari dua observer, selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus persentase yaitu mengolah skor menjadi nilai.

Berikut pemaparan rumus persentase yang digunakan:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase Aktivitas

F = Jumlah skor aktivitas yang teramati selama proses pembelajaran

N = Jumlah skor aktivitas keseluruhan

100% = Bilangan Tetap

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari rumus persentase kemudian ditetapkan kriterianya, dalam hal ini kriteria aktivitas belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tingkat kemampuan 4 yaitu 81%-100% = Aktivitas siswa Sangat Aktif.

Tingkat kemampuan 3 yaitu 61%-80% = Aktivitas Siswa Aktif.

Tingkat kemampuan 2 yaitu 41%-60% = Aktivitas Siswa Kurang Aktif.

Tingkat kemampuan 1 yaitu 0%- 40% = Aktivitas Siswa Tidak Aktif.<sup>9</sup>

## 2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

---

<sup>9</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*, h. 12.

Data nilai tes (*pre test* dan *post test*) digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Maka dilakukan analisis untuk menentukan nilai akhir hasil belajar siswa yang diperoleh masing-masing siswa dengan rumus

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

B = Skor soal yang dijawab benar

N = Jumlah skor sempurna/ Total

100% = Bilangan Tetap

#### **a. Uji Normalitas Data**

Sebelum dilanjutkan untuk menghitung hasil tes menggunakan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data, uji homogenitas data, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis data. Berikut pemaparan rumus untuk menghitung uji normalitas data dan uji homogenitas yaitu:

Rumus Uji Normalitas Data

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

keterangan:

$X^2$  = Statistik Chi-Kuadrat

$O_i$  = Frekuensi Pengamatan

$E_i$  = Frekuensi yang diharapkan

$k$  = Banyak data<sup>10</sup>

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel ini berhasil dengan varians yang sama atau tidak, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi populasi, rumus yang digunakan dalam uji ini yaitu:

Rumus Uji Homogenitas

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

$s_1^2$  = Varians dari nilai kelas interval

$s_2^2$  = Varians dari nilai kelas kelompok

Selanjutnya skor hasil test tersebut dihitung menggunakan rumus uji t dilakukan untuk melihat apakah  $H_0$  diterima atau ditolak. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$n_1$  = Jumlah siswa pada kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah siswa pada kelas kontrol

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata pada kelas eksperimen

---

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 3.

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata pada kelas kontrol

$s$  = Varians (Simpangan baku).<sup>11</sup>

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema benda-benda dilingkungan sekitar subtema pertamabenda dan cirinya yang diajarkan dengan model kooperatif tipe *make a-match*, dengan kriteria: Terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   
Tolak  $H_a$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

---

<sup>11</sup>Sudjana, *Metode Statistik ...*, h. 168.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 8 Aceh besar pada tanggal 22 Oktober 2018 sampai dengan 30 Oktober 2018. Sekolah MIN 8 Aceh Besar terletak di Jln. Leelheu-SP.Rima, Desa Lamlumpu, kec. Peukan Bada, Kab. Aceh Besar. Sekolah ini diresmikan pada tanggal 10 Februari 1959. Sekolah ini memiliki 17 kelas dan juga memiliki sarana dan prasarana seperti ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang tata usaha dan perpustakaan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas  $V_a$  yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas  $V_c$  berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan berupa model pembelajaran yaitu model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda dilingkungan sekitar khususnya pada subtema wujud benda dan cirinya sebanyak satu kali pertemuan, sedangkan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada materi yang sama yaitu wujud benda dan cirinya.

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi disekolah. Peneliti mempersiapkan pokok bahasan yang akan dijadikan bahan pembelajaran yaitu RPP, soal dan lembar observasi aktivitas siswa. Pada kelas eksperimen diberikan soal *pre-test* sebelum memulai pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan memberi pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*

kemudian diakhir pembelajaran siswa diberikan soal *post-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dan lembar observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen di isi oleh observer ahli. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran yang diberikan tidak menggunakan model kooperatif tipe *make a match* tetapi subtema yang dibelajarkan sama yaitu subtema wujud benda dan cirinya, pada awal pembelajaran diberikan soal *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran dan kemudian pada akhir pertemuan diberikan soal *post-test*. Sedangkan untuk lembar observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol di isi oleh peneliti sendiri.

## **B. Analisis Data Aktivitas Siswa**

### **1. Analisis Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Kelas V<sub>a</sub>)**

Berdasarkan hasil observasi yang diamati oleh observer terhadap aktivitas belajar siswa dengan tema benda-benda dilingkungan sekitar subtema wujud benda dan cirinya dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas eksperimen berlangsung sangat aktif. Berikut pemaparan analisis data hasil aktivitas belajar siswa yang di belajarkan pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Siswa menjawab salam dari guru, berdo'a, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
2.	Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah. ( <i>motor activities</i> )	4	Sangat Aktif
3.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru. ( <i>listeningactivities</i> )	4	Sangat Aktif
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ( <i>listeningactivities</i> )	4	Sangat Aktif
5.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran. ( <i>listeningactivities</i> )	4	Sangat Aktif
6.	Siswa memperhatikan gambar yang ditempel oleh guru. ( <i>visual activities</i> )	4	Sangat Aktif
7.	Seorang siswa membaca teks bergambar yang di sediakan oleh guru.( <i>motor activities</i> )	4	Sangat Aktif
8.	Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. ( <i>oral activities</i> )	4	Sangat Aktif
9.	Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. ( <i>motor activities</i> )	3	Aktif
10.	Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. ( <i>listeningactivities</i> )	4	Sangat Aktif
11.	Siswa mempraktikan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. ( <i>motor activities</i> )	3	Aktif
12.	Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda yang ada pada gambar. ( <i>visual activities</i> )	4	Sangat Aktif
13.	Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi. ( <i>mental activities</i> )	3	Aktif
14.	Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui. ( <i>visual activities</i> )	3	Aktif

15.	Siswa memperhatikan serta membantu guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. ( <i>motor activities</i> )	2	Kurang Aktif
16.	Siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa mendapatkan jawaban dan separuhnya mendapatkan soal. ( <i>motor activities</i> )	3	Aktif
17.	Siswa menerima kartu yang di bagikan guru kepada setiap siswa. ( <i>motor activities</i> )	4	Sangat Aktif
18.	Siswa mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang ada pada mereka dengan teman yang lain dan siswa duduk berdekatan, serta siswa tidak memberitahukan kepada siswa lain materi yang mereka dapatkan. ( <i>mental activities</i> )	3	Aktif
19.	Siswa mendapatkan point setelah mendapatkan pasangan lebih dahulu. ( <i>visual activities</i> )	4	Sangat Aktif
20.	Siswa menjelaskan penemuan mereka dari mencocokkan kedua kartu yang telah di berikan oleh guru. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
21.	Siswa mengulang kembali mencari pasangan setelah guru mengocok serta membagikan kembali kartu kepada masing-masing siswa. ( <i>motor activities</i> )	1	Tidak Aktif
22.	Siswa menerima reward dari guru. ( <i>listeningactivities</i> )	3	Aktif
23.	Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. ( <i>motor activities</i> )	3	Aktif
24.	Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami. ( <i>oral activities</i> )	3	Aktif
25.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum dipahami. ( <i>listeningactivities</i> )	4	Sangat Aktif
26.	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. ( <i>motor activities</i> )	3	Aktif
27.	Siswa mendengarkan penguatan dari siswa. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
28.	Siswa mengisi kartu tersebut tentang perasaannya ketika mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. ( <i>motor activities</i> )	1	Tidak Aktif

29.	Siswa mendengar pesan belajar dan pesan moral yang di sampaikan oleh guru. ( <i>listeningactivities</i> )	3	Aktif
30.	Siswa berdo'a dan menjawab salam. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
	<b>Jumlah Skor</b>	<b><math>\Sigma n = 101</math></b>	<b>Sangat Aktif</b>
	<b>Persentase Jumlah Skor</b>	<b>84,2%</b>	<b>Sangat Aktif</b>

Berdasarkan tabel 4.1 diatas bahwa keseluruhan jumlah skor aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 101. Sedangkan angka persentase jumlah skor pada aktivitas belajar siswa mencapai 84,2% dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, dari 30 indikator yang di teliti hanya dua indikator yang tidak aktif yaitu indikator nomor 21 tentang siswa mengulang kembali mencari pasangan setelah guru mengocok serta membagikan kembali kartu kepada masing-masing siswa dan nomor 28 tentang Siswa mengisi kartu tentang bagaimana perasaan mereka setelah selesai mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Hal ini disebabkan karena faktor jam pembelajaran yang dibatasi. Walau demikian, perolehan persentase aktivitas belajar siswa untuk kelas eksperimen (kelas V<sub>a</sub>) dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* termasuk kategori sangat aktif. Kategori yang telah disebutkan sesuai dengan sebagaimana yang telah tercantum didalam bab III.

## 2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol (Kelas Vc)

Berdasarkan hasil observasi yang diamati oleh peneliti terhadap aktivitas belajar siswa dengan tema benda-benda dilingkungan sekitar subtema wujud benda dan cirinya pada kelas kontrol berlangsung baik. Berikut pemaparan analisis data hasil aktivitas belajar siswa yang di belajarkan pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol**

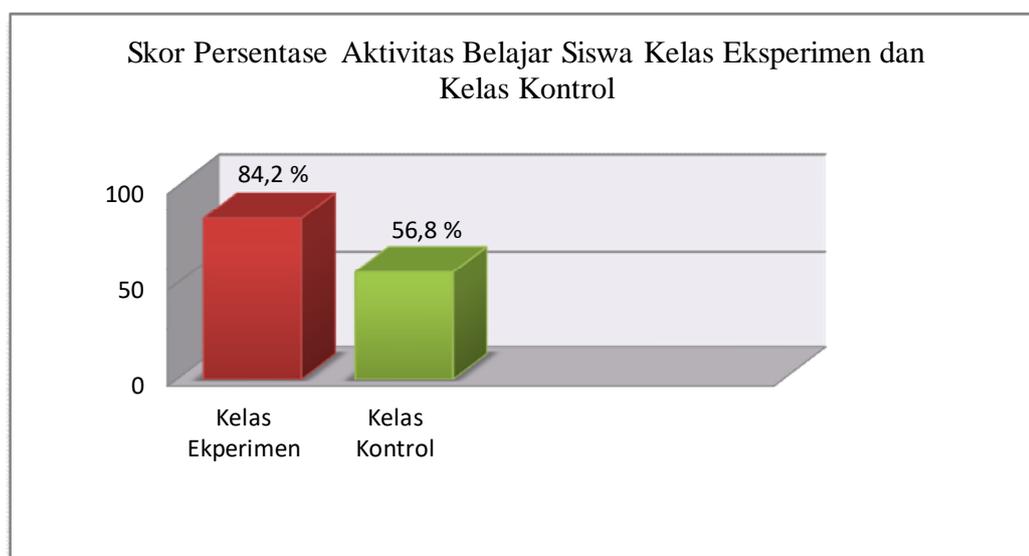
No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Siswa menjawab salam dari guru, berdo'a, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
2.	Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah. ( <i>motor activities</i> )	4	Sangat Aktif
3.	Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru. ( <i>listening activities</i> )	2	Kurang Aktif
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ( <i>listening activities</i> )	1	Tidak Aktif
5.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran. ( <i>listening activities</i> )	1	Tidak Aktif
6.	Siswa membaca teks yang ada di buku siswa.	3	Aktif
7.	Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. ( <i>oral activities</i> )	1	Tidak Aktif
8.	Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. ( <i>emotional activities</i> )	1	Tidak Aktif
9.	Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. ( <i>listening activities</i> )	3	Aktif
10.	Siswa mempraktikan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. ( <i>motor activities</i> )	1	Tidak Aktif
11.	Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda	2	Kurang Aktif

	yang ada pada gambar. ( <i>visual activities</i> )		
12.	Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi. ( <i>motor activities</i> )	2	Kurang Aktif
13.	Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui. ( <i>visual activities</i> )	3	Aktif
14.	Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami. ( <i>oral activities</i> )	1	Tidak Aktif
15.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum dipahami. ( <i>listening activities</i> )	4	Sangat Aktif
16.	Siswa mengerjakan LKPD yang di berikan oleh guru. ( <i>motor activities</i> )	4	Sangat Aktif
17.	Siswa mempersentasikan hasil kerja kelompok nya di depan kelas. ( <i>emotional activities</i> )	3	Aktif
18.	Siswa menerima reward dari guru setelah selesai mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka. ( <i>listening activities</i> )	1	Tidak Aktif
19.	Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. ( <i>emotional activities</i> )	1	Tidak Aktif
20.	Siswa mendengarkan penguatan dari guru. ( <i>listening activities</i> )	1	Tidak Aktif
21.	Siswa mendengar pesan belajar dan pesan moral yang di sampaikan oleh guru. ( <i>listening activities</i> )	3	Aktif
22.	Siswa berdo'a dan menjawab salam. ( <i>emotional activities</i> )	4	Sangat Aktif
	<b>Jumlah Skor</b>	$\sum n = 50$	Kurang Aktif
	<b>Persentase Jumlah Skor</b>	56,8%	Kurang Aktif

Berdasarkan tabel 4.2 di atas bahwa keseluruhan jumlah skor aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol mencapai 50. Sedangkan angka persentase jumlah skor pada aktivitas belajar siswa mencapai 56,8% dengan kategori kurang aktif. Dengan demikian, dari 22 indikator yang di teliti pada kelas kontrol ada sembilan indikator yang tidak aktif dapat dilihat pada tabel di atas. Hal tersebut disebabkan karena faktor

guru yang tidak efektif serta tidak memberi respon kepada siswa. Sehingga, perolehan persentase aktivitas belajar siswa untuk kelas kontrol (kelas  $V_c$ ) tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* termasuk kategori kurang aktif. Kategori yang telah disebutkan sesuai dengan sebagaimana yang telah tercantum didalam bab III.

Adapun perbandingan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Skor Persentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram diatas terlihat perbedaan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana skor aktivitas belajar siswa dikelas eksperimen adalah 84,2% dengan kategori sangat aktif, sedangkan kriteria skor aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol adalah 56,8% dengan kategorikurang aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan

menggunakan model kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dari pada siswa yang di belajarkan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* yang cenderung rendah.

Hasil analisis data aktivitas belajar siswa yang diamati oleh observer dalam pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* pada kelas eksperimen (kelas  $V_a$ ) dan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada kelas kontrol ( $V_c$ ) pada tema benda-benda di lingkungan sekitar sesuai dengan yang ada di rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat dilihat secara rinci pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas Ekperimen (Kelas  $V_a$ ) dan Kelas Kontrol (Kelas  $V_c$ )**

No.	Kelas Penelitian	Persentase (%)
1.	Kelas Eksperimen	84,2%
2.	Kelas Kontrol	56,8%

### C. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas eksperimen (kelas  $V_a$ ) dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas kontrol (kelas  $V_c$ ). Adapun data tes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

a. Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen (Kelas V<sub>a</sub>)

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen (kelas V<sub>a</sub>)**

No.	Inisial Siswa	Nilai	
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1.	S <sub>1</sub>	53	73
2.	S <sub>2</sub>	40	80
3.	S <sub>3</sub>	33	66
4.	S <sub>4</sub>	40	93
5.	S <sub>5</sub>	40	80
6.	S <sub>6</sub>	53	86
7.	S <sub>7</sub>	46	86
8.	S <sub>8</sub>	53	100
9.	S <sub>9</sub>	60	93
10.	S <sub>10</sub>	46	73
11.	S <sub>11</sub>	33	86
12.	S <sub>12</sub>	46	93
13.	S <sub>13</sub>	53	86
14.	S <sub>14</sub>	46	80
15.	S <sub>15</sub>	33	86
16.	S <sub>16</sub>	46	93
17.	S <sub>17</sub>	60	80
18.	S <sub>18</sub>	60	73
19.	S <sub>19</sub>	53	93
20.	S <sub>20</sub>	33	73
21.	S <sub>21</sub>	33	86
22.	S <sub>22</sub>	40	80
23.	S <sub>23</sub>	73	93
24.	S <sub>24</sub>	53	80
25.	S <sub>25</sub>	66	100
26.	S <sub>26</sub>	46	66
27.	S <sub>27</sub>	66	93
28.	S <sub>28</sub>	53	73
29.	S <sub>29</sub>	53	80
30.	S <sub>30</sub>	53	93

b. Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol (Kelas V<sub>c</sub>)

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa untuk kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol(Kelas V<sub>c</sub>)**

No.	Inisial Siswa	Nilai	
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1.	S <sub>1</sub>	40	86
2.	S <sub>2</sub>	53	66
3.	S <sub>3</sub>	33	73
4.	S <sub>4</sub>	60	86
5.	S <sub>5</sub>	53	66
6.	S <sub>6</sub>	53	73
7.	S <sub>7</sub>	53	80
8.	S <sub>8</sub>	66	86
9.	S <sub>9</sub>	73	66
10.	S <sub>10</sub>	46	73
11.	S <sub>11</sub>	46	66
12.	S <sub>12</sub>	40	60
13.	S <sub>13</sub>	53	80
14.	S <sub>14</sub>	53	66
15.	S <sub>15</sub>	40	66
16.	S <sub>16</sub>	60	86
17.	S <sub>17</sub>	33	93
18.	S <sub>18</sub>	46	66
19.	S <sub>19</sub>	46	66
20.	S <sub>20</sub>	46	60
21.	S <sub>21</sub>	40	60
22.	S <sub>22</sub>	33	60
23.	S <sub>23</sub>	53	80
24.	S <sub>24</sub>	53	73
25.	S <sub>25</sub>	33	80
26.	S <sub>26</sub>	33	93
27.	S <sub>27</sub>	46	86
28.	S <sub>28</sub>	53	86
29.	S <sub>29</sub>	60	80
30.	S <sub>30</sub>	53	60

## 1. Pengolahan Data *Pre-test*

### a. Pengolahan Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen (Kelas V<sub>a</sub>)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, nilai *Pre-Test* kelas eksperimen memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 33. Pengolahan data *pre-test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

33	33	33	33	33	40	40	40	40	46
46	46	46	46	46	53	53	53	53	53
53	53	53	53	60	60	60	66	66	73

### a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 73 - 33 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

### b. Menghitung banyaknya kelas interval (K) dengan $n = 30$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (\log 30) \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 1 + 4,851 \\
 &= 5,87 \text{ (diambil } P = 6)
 \end{aligned}$$

### c. Menghitung panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$\text{Panjang Kelas (P)} = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{BanyakKelas (K)}}$$

$$= \frac{40}{6}$$

$$= 6,6 \text{ (diambil } P = 7)$$

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Va (Kelas Eksperimen)**

No.	Interval	$F_i$	$x_i$	$x_i^2$	$Fixi$	$F_i x_i^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	33-39	5	36	1296	180	6480
2.	40-46	10	43	1849	430	18490
3.	47-53	9	50	2500	450	22500
4.	54-60	4	57	3249	228	12996
5.	61-67	1	64	4096	64	4096
6.	68-74	1	71	5041	71	5041
		30			1423	69603

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk  $\sum F_i x_i = 1423$ ,  $\sum F_i = 30$  dan  $\sum F_i x_i^2 = 69603$ . Sehingga dapat di peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan Nilai Rata-Rata (Mean)

$$(\bar{x}) = \frac{\sum Fixi}{n} = \frac{1423}{30} = 47,4$$

- b. Menentukan Varians ( $S^2$ )

$$S_1^2 = \frac{n \sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{30(69603) - (1423)^2}{30(30-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{30(69603) - (2024929)}{30(30-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{2088090 - 2024929}{870}$$

$$S_1^2 = \frac{63161}{870}$$

$$s_1^2 = 72,59$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$s = \sqrt{72,59}$$

$$s = 8,51$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas eksperimen adalah (rata-rata  $\bar{x} = 47,4$ ), variansnya adalah ( $s_1^2 = 72,59$ ) dan standar deviasinya adalah ( $s = 8,51$ ).

b. Uji Normalitas Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas  $V_a$  (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan perhitungan data pada daftar distribusi frekuensi, lebih lanjut dilakukan pengujian kenormalan data tersebut. Pengujian uji normalitas ini disajikan pada lampiran 12. Berikut ini adalah hasil perhitungan yang dilakukan dengan pendekatan rumus Chi-kuadrat, hasil perhitungan secara rinci dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas  $V_a$  (Kelas Eksperimen)**

Interval	Batas Kelas (X)	Z-Skor	Batas Luas Kelas Interval (0-Z)	Luas Kelas Tiap Interval	Frekuensi di Harapkan (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	32,5	-1,75	0,4599				
33-39				0,1387	4,161	5,00	0,70
	39,5	-0,92	0,3212				
40-46				0,2774	8,322	10,00	0,33
	46,5	-0,11	0,0438				
47-53				0,2374	7,122	9,00	0,49
	53,5	0,71	0,2812				

54-60				0,1558	4,674	4,00	0,09
	60,5	1,53	0,4370				
61-67				0,0539	1,617	1,00	0,23
	67,5	2,36	0,4909				
68-74				0,0084	0,252	1,00	2,22
	74,5	3,18	0,4993				
Jumlah	$x^2$ Hitung = $\sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$					$\sum f_i = 30$	4,06

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan banyak kelas ( $k$ ) = 6, maka derajat kebebasan distribusi Chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = k-1$ , maka  $dk = 6 - 1 = 5$ . Selanjutnya dari tabel diperoleh  $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{1-\alpha;dk} = \chi^2_{0,95;5} = 11,07$ . Karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  yaitu  $4,06 < 11,07$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji Chi-kuadrat secara rinci disajikan pada tabel 4,8 sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat**

A	Banyak Kelas	$x^2_{hitung}$	$x^2_{tabel}$	kesimpulan
0,05	6	4,06	11,07	Berdistribusi Normal

Nilai  $\chi^2_{tabel}$  diambil berdasarkan pada tabel nilai kritis  $\chi$  untuk diuji normalitas pada taraf signifikan 5% kolom keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis normalitas yang telah disebutkan pada bab III.

$$H_a = O_i < E_i \text{ (Data Berdistribusi Normal)}$$

$$H_o = O_i > E_i \text{ (Data tidak berdistribusi normal)}$$

Oleh karena itu,  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $4,06 < 11,07$  maka  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari peserta didik kelas eksperimen mengikuti distribusi normal.

c. Pengolahan Data *Pre-Test* Kelas Kontrol (Kelas V<sub>c</sub>)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, nilai *Pre-Test* kelas kontrol memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 33. Pengolahan data *pre-test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

33	33	33	33	33	40	40	40	40	46
46	46	46	46	46	53	53	53	53	53
53	53	53	53	53	60	60	60	66	73

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 73 - 33 \\ &= 40 \end{aligned}$$

b. Menghitung banyaknya kelas interval (K) dengan  $n = 30$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (\log 30) \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 1 + 4,851 \\
 &= 5,87 \text{ (diambil 6 setelah dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

c. Menghitung panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{BanyakKelas (K)}} \\
 &= \frac{40}{6} \\
 &= 6,6 \text{ (diambil 7 setelah dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

**Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-Test* siswa kelas  $V_c$  (Kelas Kontrol)**

No.	Interval	$F_i$	$x_i$	$x_i^2$	$F_i x_i$	$F_i x_i^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	33-39	5	36	1296	180	6480
2	40-46	10	43	1849	430	18490
3	47-53	10	50	2500	500	25000
4	54-60	3	57	3249	171	9747
5	61-67	1	64	4096	64	4096
6	68-74	1	71	5041	71	5041
		30			1416	68854

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk  $\sum F_i x_i = 1416$ ,  $\sum F_i = 30$  dan  $\sum F_i x_i^2 = 68854$ . Sehingga dapat di peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi untuk kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Rata-Rata Mean

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum Fixi}{n} \\ &= \frac{1416}{30} \\ &= 47,2\end{aligned}$$

b. Menentukan Varians ( $S^2$ )

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n\sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(68854) - (1416)^2}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(68854 - (2005056))}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{2065620 - 2005056}{870} \\ S_1^2 &= \frac{60564}{870} \\ s_1^2 &= 69,61\end{aligned}$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}s &= \sqrt{69,61} \\ s &= 8,34\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas kontrol adalah (rata-rata  $\bar{x} = 47,2$ ), variansnya adalah ( $s_1^2 = 69,61$ ) dan standar deviasi adalah ( $s = 8,34$ ).

d. Uji Normalitas Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas  $V_c$  (Kelas Kontrol)

Berdasarkan perhitungan data pada daftar distribusi frekuensi, lebih lanjut dilakukan pengujian kenormalan data tersebut. Pengujian uji normalitas ini disajikan pada lampiran 12. Berikut ini adalah hasil perhitungan yang dilakukan dengan pendekatan rumus Chi-kuadrat, hasil perhitungan secara rinci dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas  $V_c$  (Kelas Kontrol)**

Interval	Batas Kelas (x)	Z-Skor	Batas Luas kelas interval (0-z)	Luas kelas tiap interval	Frekuensi di harapkan (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	32,5	-1,76	0,4608				
33-39				0,1396	4,188	5,00	0,15
	39,5	-0,92	0,3212				
40-46				0,2893	8,679	10,00	0,19
	46,5	-0,08	0,0319				
47-53				0,2415	7,245	10,00	1,04
	53,5	0,75	0,2734				
54-60				0,1707	5,121	3,00	0,87
	60,5	1,59	0,4441				
61-67				0,0484	1,452	1,00	0,04
	67,5	2,43	0,4925				
68-74				0,007	0,21	1,00	2,97
	74,5	3,27	0,4995				
Jumlah	$\chi^2 \text{ Hitung} = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$					$\sum f_i = 30$	5,26

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan banyak kelas ( $k$ ) = 6, maka derajat kebebasan distribusi Chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = k-1$ , maka  $dk = 6 - 1 = 5$ .

Selanjutnya dari tabel diperoleh  $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{1-\alpha;dk} = \chi^2_{0,95;5} = 11,07$ . Karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  yaitu  $5,26 < 11,07$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji Chi-kuadrat secara rinci disajikan pada tabel 4.11 sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat**

A	Banyak Kelas	$x^2_{hitung}$	$x^2_{tabel}$	Kesimpulan
0,05	6	5,26	11,07	Berdistribusi Normal

Nilai  $x^2_{tabel}$  diambil berdasarkan pada tabel nilai kritis  $x$  untuk diuji normalitas pada taraf signifikan 5% kolom keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis normalitas yang telah disebutkan pada bab III.

$$H_a = O_i < E_i \text{ (Data Berdistribusi Normal)}$$

$$H_o = O_i > E_i \text{ (Data tidak berdistribusi normal)}$$

Oleh karena itu,  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  yaitu  $5,26 < 11,07$  maka  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari peserta didik kelas kontrol mengikuti distribusi normal.

#### e. Uji Homogenitas Varians *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas ini berguna untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi yang sama atau tidak, sehingga generalisasi dari hasil penelitian ini nantinya berlaku pula bagi populasi. Berdasarkan hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka di peroleh  $\bar{x} = 47,4$  dan  $S^2 = 72,59$  untuk kelas

ekperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol  $\bar{x} = 47,2$  dan  $S^2 = 69,61$ . Hipotesis yang akan di uji pada taraf signifikan (0,05) yaitu:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  kedua data homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  kedua data tidak homogen

Berdasarkan perhitungan diatas maka untuk mencari homogenitas varians dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{72,59}{69,61}$$

$$F_{hitung} = 1,04$$

Dari tabel distribusi diperoleh :

$$\begin{aligned} F_{\alpha} &= (n_1 - 1, n_2 - 1) = F_{0,05 (30-1, 30-1)} \\ &= F_{0,05 (29,29)} \\ &= 1,84 \end{aligned}$$

Uji homogenitas *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Pengujian Homogenitas *Pre-Test* Data Siswa**

Data	Nilai varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Interpretasi	Kesimpulan
Kelas eksperimen	72,59	1,04	1,84	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Kedua data homogen
Kelas Kontrol	61,69			$1,04 < 1,84$	

Berdasarkan Tabel 4.12 bahwa hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,04 < 1,84$  terdapat kesamaan varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua varians homogen untuk data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 2. Pengolahan Data *Post-Test*

### a. Pengolahan Data *Post-Test* Kelas Ekperimen (Kelas $V_a$ )

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, nilai *Post-Test* kelas eksperimen memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 66. Pengolahan data *Post-Test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

66	66	73	73	73	73	73	80	80	80
80	80	80	80	86	86	86	86	86	86
93	93	93	93	93	93	93	93	100	100

### a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 100 - 66 \\
 &= 34
 \end{aligned}$$

### b. Menghitung banyaknya kelas interval (K) dengan $n = 30$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (\log 30) \\
 &= 1 + 3,3 (1,477) \\
 &= 1 + 4,851
 \end{aligned}$$

$$= 5,87 \text{ (diambil } P = 6)$$

c. Menghitung panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{BanyakKelas (K)}} \\ &= \frac{34}{6} \\ &= 5,6 \text{ (diambil } P = 6) \end{aligned}$$

**Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Data Nilai Post-Testsiswa kelas  $V_a$ (kelas Eksperimen)**

No.	Interval	$F_i$	$x_i$	$x_i^2$	$Fixi$	$F_i x_i^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	66-71	2	68,5	4692,25	137	9384,5
2	72-77	5	74,5	5550,25	372,5	27751,25
3	78-83	7	80,5	6480,25	563,5	45361,75
4	84-89	6	86,5	7482,25	519	44893,5
5	90-95	8	92,5	8556,25	740	68450
6	96-101	2	98,5	9702,25	197	19404,5
					2529	215245,5

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk  $\sum F_i x_i = 2529$ ,  $\sum F_i = 30$  dan  $\sum F_i x_i^2 = 215245,5$ . Sehingga dapatdi peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Rata-Rata (Mean)

$$\begin{aligned} (\bar{x}) &= \frac{\sum F_i x_i}{n} \\ &= \frac{2529}{30} \\ &= 84,3 \end{aligned}$$

b. Menentukan Varians ( $S^2$ )

$$s_1^2 = \frac{n \sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{30(215245,5) - (2529)^2}{30(30-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{30(215245,5 - (6395841))}{30(30-1)}$$

$$s_1^2 = \frac{6457365 - 6395841}{870}$$

$$s_1^2 = \frac{61524}{870}$$

$$s_1^2 = 70,71$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$s = \sqrt{70,71}$$

$$s = 8,40$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas eksperimen adalah (rata-rata  $\bar{x} = 84,3$ ), variansnya adalah ( $s_1^2 = 70,71$ ) dan simpangan bakunya adalah ( $s = 8,40$ ).

b. Pengolahan Data *Post-Test* Kelas Kontrol (Kelas  $V_c$ )

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, nilai *Post-Test* kelas kontrol memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 60. Pengolahan data *Post-Test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

60    60    60    60    60    66    66    66    66    66  
 66    66    66    73    73    73    73    80    80    80  
 80    80    86    86    86    86    86    86    93    93

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 93 - 60 \\ &= 33 \end{aligned}$$

b. Menghitung banyaknya kelas interval (K) dengan  $n = 30$

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 30) \\ &= 1 + 3,3 (1,477) \\ &= 1 + 4,851 \\ &= 5,87 \text{ (diambil 6 setelah dibulatkan)} \end{aligned}$$

c. Menghitung panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{BanyakKelas (K)}} \\ &= \frac{33}{6} \\ &= 5,5 \text{ (diambil 6 setelah dibulatkan)} \end{aligned}$$

**Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Post-Test* Siswa Kelas V<sub>c</sub>(Kelas Kontrol)**

No.	Interval	F <sub>i</sub>	x <sub>i</sub>	x <sub>i</sub> <sup>2</sup>	Fixi	F <sub>i</sub> x <sub>i</sub> <sup>2</sup>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	60-65	5	62,5	3906,25	312,5	19531,25
2	66-71	8	68,5	4692,25	548	37538
3	72-77	4	74,5	5550,25	298	22201

4	78-83	5	80,5	6480,25	402,5	32401,25
5	84-89	6	86,5	7482,25	519	44893,5
6	90-95	2	92,5	8556,25	185	17112,5
					2265	173677,5

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk  $\sum F_i x_i = 2265$ ,  $\sum F_i = 30$  dan  $\sum F_i x_i^2 = 173677,5$ . Sehingga dapatdi peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi untuk kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Rata-Rata (Mean)

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum F_i x_i}{n} \\ &= \frac{2265}{30} \\ &= 75,5\end{aligned}$$

b. Menentukan Varians ( $S^2$ )

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n \sum F_i x_i^2 - (\sum F_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(173677,5) - (2265)^2}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(173677,5 - 5130225)}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{5210325 - 5130225}{870} \\ S_1^2 &= \frac{80100}{870} \\ s_1^2 &= 92,06\end{aligned}$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}s &= \sqrt{92,06} \\ s &= 9,59\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas kontrol adalah (rata-rata  $\bar{x} = 75,5$ ), variansnya adalah ( $s_1^2 = 92,06$ ) dan simpangan bakunya adalah ( $s = 9,59$ ).

Hasil Analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat secara rinci pada tabel 4.15 di bawah ini:

Tabel 4.15 Distribusi Nilai Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelas		Mean ( $\bar{x}$ )	Varians ( $S^2$ )	Standar Deviasi
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i> Eksperimen	47,4	72,59	8,51
	<i>Posttest</i> Eksperimen	84,3	70,71	8,40
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i> Kontrol	47,2	69,61	8,34
	<i>Posttest</i> Kontrol	75,5	92,06	9,59

Berdasarkan Tabel 4.15 terlihat bahwa nilai mean *post-test* kelas eksperimen adalah 84,3 lebih tinggi dari pada nilai mean *post-test* kelas kontrol adalah 75,5. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* di MIN 8 Aceh Besar.

#### D. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan data *post-test* siswa dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata, varians dan nilai standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh data *post-test* untuk kelas eksperimen sebagai berikut:

$$\begin{array}{llll} \bar{x}_1 = 84,3 & s_1^2 = 70,71 & s_1 = 8,40 & n = 30 \\ \bar{x}_2 = 75,5 & s_2^2 = 92,06 & s_2 = 9,59 & n = 30 \end{array}$$

Dari data di atas dapat ditentukan nilai deviasi gabungan kedua sampel yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} s^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\ s^2 &= \frac{(30-1)(70,71) + (30-1)(92,06)}{30+30-2} \\ s^2 &= \frac{2050,59 + 2669,74}{58} \\ s^2 &= \frac{4720,33}{58} \\ s^2 &= 81,385 \\ s &= \sqrt{81,385} \\ s &= 9,02 \end{aligned}$$

Nilai deviasi gabungan dari perhitungan diatas, diperoleh  $s = 9,02$ . Sehingga dapat dihitung nilai uji-t sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ t_{hitung} &= \frac{84,3 - 75,5}{9,02 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \\ t_{hitung} &= \frac{8,8}{9,02 \sqrt{0,066}} \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,8}{9,02 \cdot 0,25}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,8}{2,255}$$

$$t_{hitung} = 3,90$$

Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

$H_o$  = Penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh hasil  $t_{hitung} = 3,90$ . Selanjutnya akan dilakukan uji dua pihak, pihak kanan dan pihak kiri dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 30 + 30 - 2 = 58$ . Taraf nyata/ signifikan  $\alpha = 0.05$  dan peluang  $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$  maka  $(1 - \frac{1}{2} \cdot 0.05) = 0,975$ . Sehingga,  $t_{(0,975)(58)}$  maka, dari tabel distribusi (t) diperoleh nilai  $t_{(0,975)(58)} = 2,02$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,90 > 2,02$  dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka pada poin ini peneliti akan membahas hal yang telah diteliti yaitu:

### 1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan tabel analisis lembar observasi pada tabel 4.1 diketahui bahwa hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dikelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase aktivitas belajar siswa dikelas eksperimen yang diperoleh mencapai 84,2%. Sedangkan persentase aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol hanya mencapai 56,8%. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan dikelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif. Dengan demikian, proses penyerapan pengetahuan kurang diserap oleh siswa dan juga kurang memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat serta siswa merasa bosan. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol.

Aktivitas dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting karena aktivitas yang efektif akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Hal ini sesuai dengan bagaimana yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan pembelajaran sendiri atau

melakukan aktivitas sendiri.<sup>1</sup> Dan juga sebagaimana yang di nyatakan oleh Rohani bahwa berhasilnya suatu pembelajaran adalah yang dapat menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Melalui aktivitas, siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.<sup>2</sup> Dengan demikian, aktivitas merupakan penentu berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Karena, aktivitas dapat membuat siswa menjadi disiplin dalam belajar sehingga dapat menciptakan suasana yang demokratis menjalin kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dapat dijelaskan bahwa siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* mencapai persentase nilai 84,2% dengan kategori sangat aktif. Hal ini disebabkan siswa di kelas eksperimen belajar dengan cara menemukan sendiri informasi dengan menuntut siswa dapat berpikir secara kritis sehingga siswa menjadi lebih lama mengingat serta dapat memahami materi yang dipelajarinya serta lebih aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri. Seperti yang di ungkapkan oleh Sardiman bahwa besarnya tingkat aktivitas siswa diakibatkan oleh kegiatan belajar mengajar, pengetahuan yang di peroleh dengan pengamatan dan pengalamannya sendiri.<sup>3</sup> Dengan demikian, hasil yang di peroleh pada kelas

---

<sup>1</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara Medan, 2011), h. 172.

<sup>2</sup>Rohani, A, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 9.

<sup>3</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar ....*, h. 174

eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Karena, pada kelas eksperimen siswa di tuntut lebih aktif dari pada guru.

## 2. Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode Quasi eksperimen, dimana sampel diambil dari dua kelas yaitu kelas  $V_a$  dengan jumlah peserta didik 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas  $V_c$  dengan jumlah peserta didik 30 orang sebagai kelas kontrol. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar. Model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini terdiri atas lima fase yaitu persiapan kartu, pembagian kelompok dan kartu, menemukan pasangan, pemberian point serta menyajikan solusi.<sup>4</sup> Model kooperatif tipe *make-a match* juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 yang terdiri dari 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan, ke 5M tersebut sangat memiliki keterkaitan erat dengan langkah-langkah Model kooperatif tipe *make-a match*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen yang meningkat sebesar 36,9 yaitu dari 47,4 menjadi 84,3. Berbeda dengan kelas kontrol yaitu meningkat sebesar 28,3 yaitu dari 47,2

---

<sup>4</sup>Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014) h 71.

menjadi 75,5. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 8,8. Hal ini dilihat berdasarkan rata-rata nilai hasil *post-test* kedua kelas, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 84,3 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75,5.

Siswa pada kelas eksperimen yang telah lulus KKM lebih besar jumlahnya dibandingkan dengan kelas kontrol, KKM yang telah ditetapkan untuk tema benda-benda dilingkungan sekitar yaitu 70 dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 84,3 diatas KKM dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75,5 juga melewati KKM namun kelas eksperimen mempunyai rata-rata tertinggi dari pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan tes akhir pada kelas eksperimen ternyata masih terdapat beberapa peserta didik yang nilai akhirnya berada dibawah KKM yaitu dengan jumlah 2 orang. Dapat diasumsikan bahwa kedua peserta didik tersebut tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor lingkungan dan faktor kelelahan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya perhatian peserta didik untuk mengikuti arahan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.

Meningkatnya hasil belajar dan jumlah kelulusan KKM kelas eksperimen disebabkan karena peserta didik mudah menyerap materi pelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Zainal Berlian dimana model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a*

*Matchini* dapat membuat siswa aktif dan mampu berpikir kritis dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga berpengaruh, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Kemudian Miftahul Huda menyatakan juga bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* dapat mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan sehingga konsep mudah di pahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Lie Anita pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* adalah pembelajaran yang menugaskan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menarik.<sup>7</sup> Temuan ini sejalan dengan yang di nyatakan oleh Zainal Berlian yang menerangkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena kelebihan dari model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* menuntut siswa agar aktif serta dapat berpikir kritis serta dapat menemukan secara langsung pengertian atau konsep yang ingin diketahuinya.

---

<sup>5</sup>Zainal Berlian, Kurratul Aini dan Siti Nurhikmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make –A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi". Jurnal Ilmiah Bioilmi, Vol.3, No.1, Edisi Januari 2017, h. 13.

<sup>6</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 135.

<sup>7</sup> Lie, Anita, *Cooperative Learning Metode: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo.2002), h 55.

Sama hal dengan penelitian Dahniati, yang menunjukkan bahwa, hasil belajar peserta didik meningkat dengan menerapkan model kooperatif tipe *make-a match* karena proses/tahapan pembelajaran model kooperatif tipe *make-a match* sangat maksimal sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih tinggi.<sup>8</sup> Model kooperatif tipe *make-a match* yang menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis sehingga menjadikan siswa sangat serius dan disiplin baik saat proses pembelajaran maupun diskusi kelompok.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, dibandingkan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *make-a match*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dan digunakan uji dua pihak pada *post-test* eksperimen dan kontrol dimana kriterianya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  diperoleh nilai  $t_{(0,975)(58)} = 2,02$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,90 > 2,02$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen di bandingkan kelas kontrol.

---

<sup>8</sup>Dahniati, *Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sains di kelas V MIN Miruk Aceh Besar*, (UIN Ar-Raniry, Darusalam, Banda Aceh, 2010)

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada tema benda-benda dilingkungan sekitar dengan subtema wujud benda dan cirinya dikelas  $V_a$  dan  $V_c$  di MIN 8 Kabupaten Aceh Besar, maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

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

1. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berada pada kategori sangat aktif yaitu 84,2% dikelas eksperimen dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang berada pada kategori kurang aktif yaitu 56,8%.
2. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diselesaikan, maka diperoleh hasil  $t_{hitung} = 3,90$ . Kemudian dicari  $t_{tabel}$  dengan  $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$ ,  $dk = (30 + 30 - 2) = 58$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka dari tabel distribusi t di peroleh nilai  $t_{(0,975)(58)} = 2,02$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,90 > 2,02$  dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make-a match* pada tema benda-benda di lingkungan sekitar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen

dibandingkan dengan kelas kontrol di MIN 8 Aceh Besar Tahun Ajaran 2018/2019.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih efektif serta lebih baik, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membawa dampak positif terhadap siswa yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan kepada guru-guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran yang lain sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan disekolah.
2. Diharapkan kepada setiap guru mata pelajaran dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik sesuai dengan tema atau materi yang diajarkan sehingga membuat siswa selalu termotivasi untuk aktif dan senang dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang sama pada tema lain sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini atau dapat juga menerapkan model pembelajaran lain yang sesuai dengan tema benda-benda dilingkungan sekitar dengan subtema wujud benda dan cirinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi A, Widodo, 2004, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, 2006, *Prosedure Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Anita, Lie, 2002, *Cooperative Learning Metode: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo.
- Buku Pedoman Guru Tema : *Benda-Benda di Lingkungan Sekitarku* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dahniati, 2010, *Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sains dikelas V MIN Miruk Aceh Besar*, UIN Ar-Raniry, Darusalam, Banda Aceh.
- Djamarah Syaiful B, 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.  
Hasil Studi Observasi di Sekolah MIN 8 Peukan Bada Aceh Besar pada Tanggal 12 September 2017.
- Hamalik Oemar, 2004, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda Miftakhul, 2013, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda Miftahul, 2012, *Cooperative Learning Metode, Tehnik, Struktur dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, 2014, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada.
- Kadir.Abd.dan Asrorah, Hanun 2014, *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kokom Komalasari, 2010, *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama.
- Nata Abuddin, 2011, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: kencana.

- Nailul Sakdah, 2008, *Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Make-A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa arab di MIN Bukit Baro II UIN Ar-Raniry, Darusalam, Banda Aceh.*
- Purwanto Rudy, Retnowati Epi, Nurihsan Agus, Nugroho Ervan, 2010, *Buku Anti Remedial IPA Terpadu*, Jakarta: Wahyumedia.
- Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rohani, A, 2004, *Pengelolaan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana Nana, 2004, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algnido offset.
- Slameto, 2003, *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono, 2004, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, 1992, *Metode Statistik*, 1992, Bandung: Tarsino.
- Sudjana Anas, 2000, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Sudjono, 2009, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Zainal Berlian, Kurratul Aini dan Siti Nurhikmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make –A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi". *Jurnal Ilmiah Bioilmi*, Vol.3, No.1, Edisi Januari 2017.
- Wina Sanjaya, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Widodo, Dkk, 2004, *Alamku. Sains 4*, Jakarta: Bumi Aksara.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
**Nomor: B-8778/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2018**

**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 11 Desember 2017

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-698/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2018  
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D sebagai pembimbing pertama
2. Al Juhra, S. Sos.I, M.S.I sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Ikrima Pitri  
NIM : 140209143  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar

- KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019
- KELIMA : 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 : 07 September 2018





**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.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10751/Un.08/Tu-FTK/TL.00/10/2018

18 Oktober 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -  
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Ikrima Fitri  
N I M : 140 209 143  
Prodi / Jurusan : PGMI  
Semester : IX  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.  
A l a m a t : Jl.Lingkar Kampus Lr.Bakti No.6 B Tj.Selamat Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

**MIN 8 Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



An. Dekan,  
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali

BAG UMUM BAG UMUM

Kode 5933

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 ACEH BESAR**  
**KABUPATEN ACEH BESAR**

*Jln. Ulee Lheu – Sp. Rima, desa Lamumpu, Kecamatan Peukan Bada Kab. Aceh Besar*  
**NSM : 111111060031**

---

**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**

*Nomor : MI.01.04.8/PP.01.1/272/2018*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amatan Azizah, S. Ag  
Nip : 19630608 198703 2003  
Jabatan : Kepala MIN 8 Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : IKRIMA PITRI  
NIM : 140 209 143  
PRODI : PGMI

Sesuai dengan surat Nomor B-1075 /Un.08/Tu-FTK/TL.00/10/2018, Tanggal 05 Oktober 2018 Permohonan Izin Penelitian, yaitu “ *Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar* ” untuk penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Prodi/Jurusan PGMI, maka dengan ini Kepala MIN 8 Aceh Besar, menyatakan bahwa yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian tersebut **mulai tanggal 22 dan 23 Oktober 2018** di Madrasah kami dengan baik.

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Peukan Bada, 24 Oktober 2018  
Kepala MIN 8 Aceh Besar

**Amatan Azizah, S. Ag**  
Nip. 19630608 198703 2003



Lampiran 1

**KELAS EKSPERIMEN**  
**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

**Nama Sekolah** : MIN 8 Aceh Besar  
**Kelas/ Semester** : V<sub>a</sub> / 1 (Ganjil)  
**Tema** : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar  
**Nama Observer/Pengamat** : Fauziah  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 23 Oktober 2018

---

**A. Pengantar** : Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan penggunaan model *kooperatif tipe make a match*. Aktivitas yang perlu di perhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk** : Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penggunaan model *kooperatif tipe make a match* dalam proses pembelajaran yang di lakukan guru didalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

- 4 : Sangat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Tidak Baik

**C. Lembar Pengamat**

kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Nilai			
		4	3	2	1
Awal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menjawab salam dari guru, berdo'a, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib. (<i>emotional activities</i>)</li></ul>				
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah. (<i>motor activities</i>)</li></ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru. (<i>listeningactivities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>listeningactivities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran. (<i>listeningactivities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan gambar yang ditempel oleh guru. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seorang siswa membaca teks bergambar yang di sediakan oleh guru.(<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. (<i>oral activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. (<i>listeningactivities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempraktikan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda yang ada pada gambar. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi. (<i>mental activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
Tahap I Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan serta membantu guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				

kartu					
Tahap 2 Pembagian kelompok dan kartu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa mendapatkan jawaban dan separuhnya mendapatkan soal. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menerima kartu yang di bagikan guru kepada setiap siswa. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
Tahap 3 Menemukan pasangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang ada pada mereka dengan teman yang lain dan siswa duduk berdekatan, serta siswa tidak memberitahukan kepada siswa lain materi yang mereka dapatkan. (<i>mental activities</i>)</li> </ul>				
Tahap 4 Pemberian Point.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendapatkan point setelah mendapatkan pasangan lebih dahulu. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
Tahap 5 Menyajikan solusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjelaskan penemuan mereka dari mencocokkan kedua kartu yang telah di berikan oleh guru. (<i>emotional activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengulang kembali mencari pasangan setelah guru mengocok serta membagikan kembali kartu kepada masing-masing siswa. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menerima reward dari guru. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami. (<i>oral activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum</li> </ul>				

	dipahami. ( <i>listeningactivities</i> )				
Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. ( <i>motor activities</i> )				
	• Siswa mendengarkan penguatan dari siswa. ( <i>emotional activities</i> )				
	• Siswa mengisi kartu tersebut tentang perasaannya ketika mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. ( <i>motor activities</i> )				
	• Siswa mendengar pesan belajar dan pesan moral yang di sampaikan oleh guru. ( <i>listeningactivities</i> )				
	• Siswa berdo'a dan menjawab salam. ( <i>emotional activities</i> )				
	<b>Jumlah Skor</b>				
	<b>Persentase Nilai Keseluruhan</b>				

#### D. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 23 Oktober 2018

Observer

Fauziah

NIM. 140219123

## Lampiran 2

**KELAS KONTROL**  
**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

**Nama Sekolah** : MIN 8 Aceh Besar  
**Kelas/ Semester** : Vc / Ganjil  
**Tema Pembelajaran** : 1. Benda-Benda di Lingkungan Sekitar  
**Nama Observer/Pengamat** : Ikrima Pitri  
**Hari/Tanggal** : Senin, 22 oktober 2018

**A. Pengantar** : Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas tanpa penggunaan model *kooperatif tipe make a match*. Aktivitas yang perlu di perhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk** :Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penggunaan model *kooperatif tipe make a match* dalam proses pembelajaran yang di lakukan guru didalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

2 : Tidak Baik

**C. Lembar Pengamat**

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Nilai			
		4	3	2	1
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam dari guru, berdo'a, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib. (<i>emotional activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca teks yang ada di buku siswa.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. (<i>oral activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. (<i>emotional activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempraktikan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda yang ada pada gambar. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui. (<i>visual activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami. (<i>oral activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum dipahami. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengerjakan LKPD yang di berikan oleh guru. (<i>motor activities</i>)</li> </ul>					

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempersentasikan hasil kerja kelompok nya di depan kelas. (<i>emotional activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menerima reward dari guru setelah selesai mempersentasikan hasil kerja kelompok mereka. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. (<i>emotional activities</i>)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penguatan dari guru. (<i>listening activities</i>)</li> </ul>				
	<b>Jumlah Skor</b>				
	<b>Pesentase Nilai Keseluruhan</b>				

#### D. Saran Dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 22 Oktober 2018

Observer

Ikrima Pirti  
NIM. 140209143

*Lampiran 3*

**KELAS ESPERIMEN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 8 Aceh Besar  
Kelas / Semester : V<sub>a</sub>/I  
Tema : 1. Benda-benda di lingkungan sekitar  
Sub tema : 1. Wujud Benda dan Cirinya  
Pembelajaran : ke -5  
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

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

## **B. Kompetensi Dasar**

### **PJOK**

- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan olahraga tradisional bola kecil.
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

### **IPA**

- 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.
- 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

## **C. Indikator**

### **PJOK**

- 3.2.1 Mengamati berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil
- 3.2.2 Menyebutkan berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil
- 4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik
- 4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan atau dilemparkan dengan tepat

### **IPA**

- 3.4.1 Menjelaskan berbagai perubahan wujud pada benda di lingkungan sekitar
- 3.4.2 Menyebutkan berbagai perubahan wujud benda
- 3.4.3 Menentukan berbagai perubahan wujud dan cirinya pada benda
  - i. Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati gambar dengan seksama siswa dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari.
2. Dengan memperhatikan teks siswa memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti dengan penuh sikap disiplin.
3. Dengan mempelajari teknik dasar bermain bola kasti siswa terampil dalam mempraktekan teknik dasar bermain bola kasti dengan benar dan sportif.
4. Dengan proses pengamatan secara seksama, siswa dapat mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya dengan pemikiran logis.

#### **E. Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran terlampir dibelakang RPP.

#### **F. Pendekatan dan metode pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik  
Model : Kooperatif Tipe *Make -a Match*  
Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

#### **G. Media, alat dan sumber pembelajaran**

1. Media
  - a. Karton bergambar
2. Alat
  - Spidol
  - Papan tulis
  - Lem
  - Gunting
  - Bola kasti

### 3. Sumber

- a. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014.:*Benda-benda di Lingkungan Sekitar* : buku guru. Tema 1 SD/MI Kelas V. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- b. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014.:*Benda-benda di Lingkungan Sekitar* : buku siswa. Tema 1 SD/MI Kelas V. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- c. Prabandi Eko, 2004, *Alamku Sains*, Jakarta : Bumi Aksara.
- d. Budi Wahyono, 2008, *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Pusat Pembakuan Departemen Agama.

### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar, mengkondisikan kelas dan menyiapkan siswa untuk siap belajar.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi dengan menyuruh siswa mengingat kembali aktivitas yang dilakukan sebelum mereka berangkat ke sekolah.</li> <li>• Guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab salam dari guru, berdo'a, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib.</li> <li>• Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah.</li> <li>• Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru.</li> <li>• Siswa mendengarkan</li> </ul>	5 menit

	<p>pembelajaran yang akan dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan proses atau langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ul>	<p>tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menempelkan gambar yang akan di pelajari.</li> <li>• Guru menyuruh seorang siswa membaca teks bacaan yang telah disediakan oleh guru di papan tulis. (<i>mengamati</i>)</li> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang teks bacaan yang telah mereka amati. (<i>bertanya</i>)</li> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Guru menjelaskan kembali tentang pertanyaan yang di tanyakan oleh siswa.</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk mempraktikan melakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan gambar yang ditempel oleh guru.</li> <li>• Seorang siswa membaca teks bergambar yang di sediakan oleh guru.</li> <li>• Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. (<i>menanya</i>)</li> <li>• Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Siswa mempraktikan keterampilan-</li> </ul>	25 menit

	<p>keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>mencoba</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan gambar-gambar tentang wujud benda dan menyuruh siswa membayangkan apa yang akan terjadi pada benda yang ada pada gambar.</li> <li>• Guru memberi pertanyaan pada siswa tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi.</li> <li>• Guru mengambil contoh beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui.</li> </ul>	<p>keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>mencoba</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda yang ada pada gambar. (<i>Mencoba/Menemukan</i>)</li> <li>• Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi.</li> <li>• Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui.</li> </ul>	
Tahap I Persiapan kartu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas. Lalu mengisi kertas-kertas tersebut dengan jawaban atau soal sesuai materi yang telah diberikan kemudian guru mengumpulkan semua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan serta membantu guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas</li> </ul>	

	kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.		
Tahap 2 Pembagian kelompok dan kartu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta semua siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa akan mendapatkan jawaban dan separuhnya akan mendapatkan soal.</li> <li>Guru membagikan kartu pada Setiap siswa sehingga setiap siswa mendapat satu buah kartu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membentuk huruf U atau berhadapan. Separuh siswa mendapatkan jawaban dan separuhnya mendapatkan soal.</li> <li>Siswa menerima kartu yang di bagikan guru kepada setiap siswa</li> </ul>	
Tahap 3 Menemukan pasangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa menemukan pasangan mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan, serta diberitahukan kepada siswa agar mereka tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. (<i>Mengasosiasikan/Menalar.</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang ada pada mereka dengan teman yang lain dan siswa duduk berdekatan, serta siswa tidak mem beritahukan kepada siswa lain materi yang mereka dapatkan. (<i>Mengasosiasikan/Menalar</i>)</li> </ul>	
Tahap 4 Pemberian Point.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan point/nilai kepada siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendapatkan point setelah mendapatkan pasangan lebih dahulu.</li> </ul>	

<p>Tahap 5</p> <p>Menyajikan solusi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa dalam mempersentasikan hasil temuan mereka kepada teman yang lain. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjelaskan penemuan mereka dari mencocokkan kedua kartu yang telah di berikan oleh guru. (<i>mengkomunikasikan</i>)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi dua babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.</li> <li>Guru memberi reward pada siswa.</li> <li>Guru memberikan soal <i>pre test</i> pada siswa untuk di kerjakan. (<i>menalar/ mengasosiasikan</i>)</li> <li>Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum di pahami.</li> <li>Guru menjelaskan kembali tentang materi yang belum mereka pahami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengulang kembali mencari pasangan setelah guru mengocok serta membagikan kembali kartu kepada masing-masing siswa.</li> <li>Siswa menerima reward dari guru</li> <li>Siswa mengerjakan soal <i>pre test</i> yang diberikan oleh guru.</li> <li>Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami.</li> <li>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum dipahami.</li> </ul>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang telah dipelajari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.</li> </ul>	<p>5 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru melakukan refleksi hasil belajar dengan membagikan kartu kepada siswa.</li> <li>• Guru memberi pesan belajar dan pesan moral sebagai pencerahan kepada siswa.</li> <li>• Guru mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran hari ini dan mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penguatan dari siswa.</li> <li>• Siswa mengisi kartu tersebut tentang perasaannya ketika mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.</li> <li>• Siswa mendengar pesan belajar dan pesan moral yang di sampaikan oleh guru.</li> <li>• Siswa berdo'a dan menjawab salam.</li> </ul>	
--	---	---	--

## I. Penilaian Pembelajaran

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Bekerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1.													
2.													
3.													..
4.													,
5.													

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

## 2. Prosedur Penilaian

- a. Penilaian afektif
- b. Sikap sosial
- c. Penilaian hasil belajar (pengetahuan)
  - a. Pilihan Ganda
  - b. LKPD
- d. Penilaian psikomotorik (keterampilan)

### RUBRIK PENILAIAN

#### Penilaian Sikap Spritual

No.	Nama	Aspek yang Dinilai.															
		Berdo'a sebelum memulai aktivitas				Khusyuk dalam berdo'a				Beribadah tepat waktu				Prilaku bersyukur Dan jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

### Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama	Percaya Diri				Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Ket:

1 = BT (Belum Terlihat)

2 = MT (Mulai Terlihat)

3 = MB (Mulai Berkembang)

4 = SM (Sudah Membudaya)

### Penilaian Psikomotor :

No.	Nama kelompok	Aspek penilaian	Skor
1.		Melakukan keterampilan sesuai yang sesuai dengan yang di ajarkan oleh guru.	
		Mengamati perubahan wujud benda pada saat percobaan berlangsung.	
		Membuat laporan dari hasil percobaan.	
2.		Melakukan keterampilan sesuai yang sesuai dengan yang di ajarkan oleh guru.	
		Mengamati perubahan wujud benda pada saat percobaan	

		berlangsung.	
		Membuat laporan dari hasil percobaan.	

Keterangan:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

**Penilaian Kognitif :**

No.	Nama siswa	Mengidentifikasi berbagai aktivitas gerak pada permainan bola kecil				Menjelaskan berbagai perubahan yang terjadi di alam hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.				Mengamati berbagai perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

Mengetahui,  
Wali Kelas

Nuraliyah S.Pd  
NIP.196306142000032001

Banda Aceh, 23 Oktober 2018  
Guru Praktikan

Ikrima Pitri  
NIM . 140209143

Lampiran 4

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**(LKPD)**

Tanggal	:	
Nama Anggota	:	
	1.	.....
	2.	.....
	3.	.....
	4.	.....
	5.	.....

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

**Kompetensi Dasar**

**PJOK**

3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan olahraga tradisional bola kecil.

4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

**Indikator**

**PJOK**

3.2.1 Mengamati berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil

3.2.2 Menyebutkan berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil

4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik

4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan atau dilemparkan dengan tepat.

**IPA**

- 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.
- 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

### **Indikator**

#### **IPA**

- 3.4.1 Menjelaskan berbagai perubahan wujud pada benda di lingkungan sekitar
- 3.4.2 Menyebutkan berbagai perubahan wujud benda
- 3.4.3 Menentukan berbagai perubahan wujud dan cirinya pada benda
- 4.7.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda.

### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati gambar dengan seksama siswa dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari.
2. Dengan memperhatikan teks siswa memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti dengan penuh sikap disiplin.
3. Dengan mempelajari teknik dasar bermain bola kasti siswa terampil dalam mempraktekan teknik dasar bermain bola kasti dengan benar dan sportif.
4. Dengan proses pengamatan secara seksama, siswa dapat mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya dengan pemikiran logis.



Mari Berdiskusi

**Diskusikan dan ikutilah langkah-langkah dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban dibawah ini!**

**Persiapan Kartu**

Gunting beberapa kartu yang telah disediakan sesuai dengan soal atau jawaban yang kalian dapatkan dari guru. Kemudian tulis soal atau jawaban yang kalian dapatkan pada kartu yang telah digunting!

**Pembagian Kelompok dan kartu**

Bagikan kartu jawaban atau soal yang telah di tulis kepada setiap teman yang ada di kelompokmu!

**Menemukan Pasangan**

Carilah dan cocokkan kartu jawaban atau soal dengan temanmu pada kelompok lain. Jika telah berhasil mendapatkan pasangan kartu, maka tempelkan pada nomor dibawah ini!

Kartu Soal

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Kartu Jawaban

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

**Pemberian Point**

Setelah selesai, kompromikan dengan teman kelompok mu ketepatan dari pasangan soal serta jawaban yang telah kalian peroleh.

**Menyajikan Solusi**

Berdasarkan pada kegiatan yang telah dilakukan. Tuliskan kesimpulan dari kegiatan tersebut !

1. ....
2. ....
3. ....

### Kartu Soal

1. Salah satu aktivitas yang dilakukan dalam melempar bola kecil adalah....
2. Dalam permainan bola kecil bisa dilakukan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan dan memperhatikan bola harus ada dalam penguasaan hal ini merupakan aktivitas dalam....
3. lilin jika dibakar akan mengalami peristiwa perubahan dari benda.... menjadi....
4. Perubahan benda padat menjadi gas dinamakan....

### Kartu Jawaban

1. Genggam bola dengan kuat dan pandangan fokus ke arah yang dituju.
2. Menangkap bola kecil
3. Padat menjadi cair
4. Menyublim
5. Berubah-ubah

*Lampiran 5*

**KELAS KONTROL  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: MIN 8 Aceh Besar
Kelas / Semester	: V <sub>c</sub> /I
Tema	: 1. Benda-benda di lingkungan sekitar
Subtema	: 1. Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran	: ke -5
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar****PJOK**

- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan olahraga tradisional bola kecil.
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

### **IPA**

- 3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar.
- 4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

### **C. Indikator**

#### **PJOK**

- 3.2.1 Mengamati berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil
- 3.2.2 Menyebutkan berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil
- 4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik
- 4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan atau dilemparkan dengan tepat

### **IPA**

- 3.4.1 Menjelaskan berbagai perubahan wujud pada benda di lingkungan sekitar
- 3.4.2 Menyebutkan berbagai perubahan wujud benda
- 3.4.3 Menentukan berbagai perubahan wujud dan cirinya pada benda
- 4.7.1 Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati gambar dengan seksama siswa dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari.
2. Dengan memperhatikan teks siswa memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti dengan penuh sikap disiplin.
3. Dengan mempelajari teknik dasar bermain bola kasti siswa terampil dalam mempraktekan teknik dasar bermain bola kasti dengan benar dan sportif.

4. Dengan proses pengamatan secara seksama, siswa dapat mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya dengan pemikiran logis.

#### **E. Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran terlampir dibelakang RPP.

#### **F. Metode pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan.

#### **G. Media, alat dan sumber pembelajaran**

##### 1. Alat

- Spidol
- Papan tulis

##### 2. Sumber

- a. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014.:*Benda-benda di Lingkungan Sekitar* : buku guru. Tema 1 SD/MI Kelas V. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- b. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014.:*Benda-benda di Lingkungan Sekitar* : buku siswa. Tema 1 SD/MI Kelas V. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- c. Prabandi Eko, 2004, *Alamku Sains*, Jakarta : Bumi Aksara.
- d. Budi Wahyono, 2008, *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Agama.

## H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar.</li> <li>• Mengkondisikan kelas dan menyiapkan siswa untuk siap belajar.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi dengan menyuruh siswa mengingat kembali aktivitas yang dilakukan sebelum mereka berangkat ke sekolah.</li> <li>• Guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menjelaskan proses atau langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab salam dari guru, berdoa, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib.</li> <li>• Siswa menyiapkan diri untuk belajar.</li> <li>• Siswa melakukan apersepsi dengan mengingat kembali tentang aktivitas yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah.</li> <li>• Siswa mendengarkan tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru.</li> <li>• Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>• Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan di lakukan pada saat proses pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyuruh siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks</li> </ul>	

	<p>membaca materi yang ada dalam buku siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang teks bacaan yang telah mereka amati. (<i>bertanya</i>)</li> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Guru menjelaskan kembali tentang pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa.</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Guru memperlihatkan gambar-gambar tentang wujud benda dan menyuruh siswa membayangkan apa yang akan terjadi pada benda yang ada pada gambar.</li> </ul>	<p>yang ada di buku siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya kepada guru tentang bacaan yang mereka amati. (<i>menanya</i>)</li> <li>• Salah satu siswa menjawab pertanyaan dari siswa yang bertanya.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Siswa mempraktikkan keterampilan-keterampilan dalam menggunakan bola kecil dalam permainan. (<i>mencoba</i>)</li> <li>• Siswa memperhatikan gambar dan membayangkan apa yang terjadi pada benda yang ada pada gambar. (<i>Mencoba/Menemukan</i>)</li> </ul>	
--	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi pertanyaan pada siswa tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi.</li> <li>• Guru mengambil contoh beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui.</li> <li>• Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum di pahami.</li> <li>• Guru menjelaskan kembali tentang materi yang belum mereka pahami.</li> <li>• Guru memberikan LKPD kepada siswa.</li> <li>• Guru menyuruh siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan.</li> <li>• Guru memberi reward pada siswa yang telah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru tentang perubahan wujud benda yang akan terjadi.</li> <li>• Siswa memperhatikan contoh yang beberapa jenis wujud benda dan perubahannya yang telah mereka ketahui.</li> <li>• Siswa bertanya tentang materi yang belum di pahami.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang belum dipahami.</li> <li>• Siswa menjawab LKPD yang di berikan oleh guru.</li> <li>• Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok nya di depan kelas.</li> <li>• Siswa menerima reward dari guru setelah selesai</li> </ul>	
--	--	---	--



5.														
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

### Prosedur Penilaian

1. Penilaian afektif
2. Sikap social
3. Penilaian hasil belajar (pengetahuan)
  - Pilihan Ganda
  - LKPD
4. Penilaian psikomotorik (keterampilan)

### RUBRIK PENILAIAN

#### Sikap Spritual

No.	Nama	Aspek yang Dinilai.															
		Berdo'a sebelum memulai aktivitas				Khusyuk dalam berdo'a				Beribadah tepat waktu				Prilaku bersyukur Dan jujur			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	

Keterangan :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

### Sikap Sosial

No	Nama	Percaya Diri				Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan:

5 = BT (Belum Terlihat)

6 = MT (Mulai Terlihat)

7 = MB (Mulai Berkembang)

8 = SM (Sudah Membudaya)

### Penilaian Psikomotor :

No.	Nama kelompok	Aspek penilaian	Skor
1.		Melakukan keterampilan sesuai yang sesuai dengan yang di ajarkan oleh guru.	
		Mengamati perubahan wujud benda pada saat percobaan berlangsung.	
		Membuat laporan dari hasil percobaan.	
2.		Melakukan keterampilan sesuai yang sesuai dengan yang di ajarkan oleh guru.	
		Mengamati perubahan wujud benda pada saat percobaan berlangsung.	

		Membuat laporan dari hasil percobaan	
--	--	--------------------------------------	--

Keterangan:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

**Penilaian Kognitif :**

No.	Nama siswa	Mengidentifikasi berbagai aktivitas gerak pada permainan bola kecil				Menjelaskan berbagai perubahan yang terjadi di alam hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.				Mengamati berbagai perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													

Keterangan :

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = baik sekali

Mengetahui,  
Wali Kelas

Banda Aceh, 22 Oktober 2018  
Guru Praktikan

\_\_\_\_\_  
NIP.

Ikrima Pitri  
NIM . 140209143

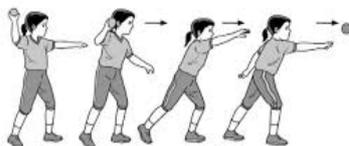
## SOAL PRE TEST

Nama : .....

Kelas : .....

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkan aktivitas apa saja yang dilakukan pada gambar diatas....

- |  |
|--|
| 1. Memegang bola dengan tangan yang paling kuat. |
| 2. mengayunkan bola kedepan                      |
| 3. Menarik bola kebelakang                       |
| 4. Melempar bola ketempat yang dituju.           |

Urutan aktivitas yang sesuai dengan gambar diatas adalah ....

- a. 1,3,2,4                      b. 2,3,1,4  
 b. 1,2,4,3                      c. 4,1,3,2

2. Dalam tata cara melempar bola kecil aktivitas yang harus diperhatikan agar bola dapat masuk ketempat yang dituju adalah....
  - a. Memperhatikan telapak tangan dan jari-jari tangan ketika menjemput bola.
  - b. Menguasai lawan
  - c. Memperhatikan cara memukul bola sehingga bola dapat dikendalikan
  - d. Memperhatikan cara memegang bola agar bola tepat sasaran.
  
3. Berikut adalah bukan cara-cara menangkap bola dalam permainan bola kecil adalah....
  - a. Menangkap bola dengan satu atau dua tangan
  - b. Telapak tangan dan jari-jari tangan telentang
  - c. Menggenggam bola dengan kuat
  - d. Mengikuti arah datang nya bola
  
4. Peralatan yang digunakan dalam permainan bola kecil adalah....
  - a. Ring
  - b. Bola pimpong
  - c. Alat pemukul
  - d. Masker wajah
  
5. Dibawah ini yang bukan tata cara dalam menangkap bola kecil adalah....
  - a. Menangkap bola dilakukan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan.
  - b. Memperhatikan telapak tangan dan jari-jari tangan ketika menjemput bola.
  - c. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks.
  - d. Bola dimasukkan di antara kedua telapak tangan dan jari tangan melekat ke bola dan ditarik ke belakang
  
6. Perubahan yang terjadi pada lilin yang dinyalakan adalah....

- a. Mencair kemudian membeku
- b. Membeku kemudian mencair
- c. Mencair kemudian menguap
- d. Menguap kemudian mengembun

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



(i)

(ii)



(ii)

(iv)

Berikut perubahan yang tidak dapat kembali ke bentuk semula dari gambar diatas adalah....

- a. (ii)
  - b. (i)
  - c. (iv)
  - d. (iii)
8. Plastik tidak dapat kembali ke wujud semula setelah melalui...
- a. Pencampuran dengan air
  - b. Pendinginan
  - c. Pelarutan
  - d. Pembakaran

9. Susu – Es batu – Asap



Secara berurutan benda-benda di atas adalah ....

- a. Cair – cair – gas
- b. Cair – padat – gas
- c. Air – cair – uap
- d. Padat – cair – gas

10. Di bawah ini merupakan sifat suatu benda, yaitu sebagai berikut!

- 1. Bentuknya tidak tetap
- 2. Menekan ke segala arah
- 3. Meresap melalui celah-celah kecil
- 4. Permukaan yang tenang selalu datar

Benda yang memiliki sifat di atas adalah benda....

- a. Cair
- b. Butiran
- c. Padat
- d. Gas

11. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bila air dari dalam botol aqua dimasukkan ke dalam gelas maka isi air akan .....

- a. Sama dengan isi aqua
- b. Berubah dari isi aqua
- c. Sama dengan isi gelas
- d. Berubah dari isi gelas

12. Ada beberapa sifat benda dibawah ini!

- (i) Dapat dimanfaatkan.
- (ii) Bentuk sesuai wadahnya.
- (iii) Tidak dapat mengalir.
- (iv) Ukurannya tetap.

Dari sifat-sifat di atas yang merupakan sifat-sifat benda padat adalah.....

- a. (i) dan (ii)
- b. (ii) dan (iv)
- c. (i) dan (iv)
- d. (iii) dan (iv)

13. Salah satu ciri benda yang sifat perubahannya sementara adalah....

- a. Menghasilkan wujud baru yang berbeda
- b. Menghasilkan zat baru berubah wujud
- c. Tidak dapat kembali ke bentuk semula  
Dapat kembali kewujud semula

14. Ban sepeda yang diletakkan diruang terbuka dan terkena sinar matahari lama kelamaan akan meletus disebabkan oleh udara didalam ban sepeda memuai. Prosedur yang harus dilakukan agar ban sepeda tidak meletus adalah....

- a. Meletakkan di dalam gudang tanpa atap
- b. Menutup ban sepeda dengan kain tipis
- c. Menjemur ban sepeda dibawah sinar matahari
- d. Meletakkan ban sepeda di ruang tertutup dan tidak terkena sinar matahari

15. Ketika ingin membekukan es krim agar tidak meleleh di tangan. Maka hal yang harus dilakukan adalah....

- a. Menyimpan es krim pada lemari kaca
- b. Memasukkan es krim ke dalam wadah
- c. Menyimpan es krim rice cooker
- d. Meletakkan es krim pada wadah lalu di masukkan dalam mesin pendingin

## JAWABAN SOAL PRE-TEST

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. B  | 11. C |
| 2. D | 7. B  | 12. C |
| 3. C | 8. D  | 13. A |
| 4. B | 9. B  | 14. D |
| 5. B | 10. A | 15. D |

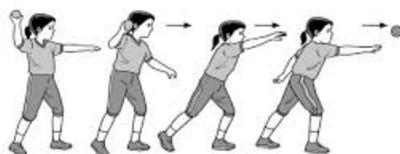
*SOAL POST TEST*

Nama : .....

Kelas : .....

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Berikut adalah bukan cara-cara menangkap bola dalam permainan bola kecil adalah....
  - a. Menangkap bola dengan satu atau dua tangan
  - b. Telapak tangan dan jari-jari tangan telentang
  - c. Menggenggam bola dengan kuat
  - d. Mengikuti arah datangnya bola
  
2. Dibawah ini yang bukan tata cara dalam menangkap bola kecil adalah....
  - a. Menangkap bola dilakukan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan.
  - b. Memperhatikan telapak tangan dan jari-jari tangan ketika menjemput bola.
  - c. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks.
  - d. Bola dimasukan di antara kedua telapak tangan dan jari tangan melekat ke bola dan ditarik ke belakang
  
3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkan aktivitas apa saja yang dilakukan pada gambar diatas....

5. Memegang bola dengan tangan yang paling kuat.
6. mengayunkan bola kedepan
7. Menarik bola kebelakang
8. Melempar bola ketempat yang dituju.

Urutan aktivitas yang sesuai dengan gambar diatas adalah ....

- c. 1,3,2,4            b. 2,3,1,4  
d. 1,2,4,3            c. 4,1,3,2
4. Dalam tata cara melempar bola kecil aktivitas yang harus diperhatikan agar bola dapat masuk ketempat yang dituju adalah....
    - a. Memperhatikan telapak tangan dan jari-jari tangan ketika menjemput bola.
    - b. Menguasai lawan
    - c. Memperhatikan cara memukul bola sehingga bola dapat dikendalikan
    - d. Memperhatikan cara memegang bola agar bola tepat sasaran.
  5. Peralatan yang digunakan dalam permainan bola kecil adalah....
    - a. Ring
    - b. Bola pimpong
    - c. Alat pemukul
    - d. Masker wajah
  6. Perubahan yang terjadi pada lilin yang dinyalakan adalah....
    - a. Mencair kemudian membeku
    - b. Membeku kemudian mencair

- c. Mencair kemudian menguap
- d. Menguap kemudian mengembun

7. Perhatikan gambar dibawah ini!



(iii)

(ii)



(iv)

(iv)

Berikut perubahan yang tidak dapat kembali ke bentuk semula dari gambar diatas adalah....

- a. (ii)
  - b. (i)
  - c. (iv)
  - d. (iii)
8. Plastik tidak dapat kembali ke wujud semula setelah melalui...
- a. Pencampuran dengan air
  - b. Pendinginan
  - c. Pelarutan
  - d. Pembakaran
9. Susu – Es batu – Asap



Secara berurutan benda-benda di atas adalah ....

- a. Cair – cair – gas
- b. Cair – padat – gas

- c. Air – cair – uap
- d. Padat – cair – gas

10. Di bawah ini merupakan sifat suatu benda, yaitu sebagai berikut!

- a. Bentuknya tidak tetap
- b. Menekan ke segala arah
- c. Meresap melalui celah-celah kecil
- d. Permukaan yang tenang selalu datar

Benda yang memiliki sifat di atas adalah benda....

- a. Cair
- b. Butiran
- c. Padat
- d. Gas

11. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bila air dari dalam botol aqua dimasukkan ke dalam gelas maka isi air akan .....

- a. Sama dengan isi aqua
- b. Berubah dari isi aqua
- c. Sama dengan isi gelas
- d. Berubah dari isi gelas

12. Ada beberapa sifat benda dibawah ini!

- (i). Dapat dimanfaatkan.
- (ii). Bentuk sesuai wadahnya.

(iii). Tidak dapat mengalir.

(iv). Ukurannya tetap.

Dari sifat-sifat di atas yang merupakan sifat-sifat benda padat adalah.....

- a. (i) dan (ii)
- b. (ii) dan (iv)
- c. (i) dan (iv)
- d. (iii) dan (iv)

13. Salah satu ciri benda yang sifat perubahannya sementara adalah....

- a. Menghasilkan wujud baru yang berbeda
- b. Menghasilkan zat baru berubah wujud
- c. Tidak dapat kembali ke bentuk semula
- d. Dapat kembali kewujud semula

14. Ban sepeda yang diletakkan diruang terbuka dan terkena sinar matahari lama kelamaan akan meletus disebabkan oleh udara didalam ban sepeda memuai. Prosedur yang harus dilakukan agar ban sepeda tidak meletus adalah....

- a. Meletakkan di dalam gudang tanpa atap
- b. Menutup ban sepeda dengan kain tipis
- c. Menjemur ban sepeda dibawah sinar matahari
- d. Meletakkan ban sepeda di ruang tertutup dan tidak terkena sinar matahari

15. Ketika ingin membekukan es krim agar tidak meleleh di tangan. Maka hal yang harus dilakukan adalah....

- a. Menyimpan es krim pada lemari kaca
- b. Memasukkan es krim ke dalam wadah
- c. Menyimpan es krim rice cooker
- d. Meletakkan es krim pada wadah lalu di masukkan dalam mesin pendingin

## JAWABAN SOAL POST-TEST

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. B  | 11. C |
| 2. B | 7. C  | 12. C |
| 3. A | 8. D  | 13. A |
| 4. D | 9. B  | 14. D |
| 5. B | 10. A | 15. D |

Lampiran 6

**UJI NORMALITAS MENGGUNAKAN CHI-KUADRAT**

**a. Pengolahan Data Uji Normalitas *Pre-Test* Kelas Eksperimen (Kelas V<sub>a</sub>)**

1. Menentukan Nilai Rata-Rata Mean

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum F_{ixi}}{n} \\ &= \frac{1423}{30} \\ &= 47,4\end{aligned}$$

2. Menentukan Varians ( $S^2$ )

$$\begin{aligned}s_1^2 &= \frac{n\sum F_{ixi}^2 - (\sum F_{ixi})^2}{n(n-1)} \\ s_1^2 &= \frac{30(69603) - (1423)^2}{30(30-1)} \\ s_1^2 &= \frac{30(69603) - (2024929)}{30(30-1)} \\ s_1^2 &= \frac{2088090 - 2024929}{870} \\ s_1^2 &= \frac{63161}{870} \\ s_1^2 &= 72,59\end{aligned}$$

3. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}s &= \sqrt{72,59} \\ s &= 8,51\end{aligned}$$

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Va(Kelas Eksperimen)

Interval	Batas Kelas (Xi)	Z-Skor	Batas Luas Kelas Interval (0-Z)	Luas Kelas Tiap Interval	Frekuensi di Harapkan (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	32,5	-1,75	0,4599				
33-39				0,1387	4,161	5,00	0,70
	39,5	-0,92	0,3212				
40-46				0,2774	8,322	10,00	0,33
	46,5	-0,11	0,0438				
47-53				0,2374	7,122	9,00	0,49
	53,5	0,71	0,2812				
54-60				0,1558	4,674	4,00	0,09
	60,5	1,53	0,4370				
61-67				0,0539	1,617	1,00	0,23
	67,5	2,36	0,4909				
68-74				0,0084	0,252	1,00	2,22
	74,5	3,18	0,4993				
Jumlah	$\chi^2$ Hitung = $\sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$					$\sum f_i = 30$	4,06

Keterangan:

a. Menentukan Xi adalah:

Nilai tes terkecil pertama : - 0,5 (Kelas Bawah)

Nilai tes terbesar pertama : + 0,5 (Kelas Atas)

Contoh : Nilai tes 33 - 0,5 = 32,5 (kelas Bawah)

Nilai tes 74 + 0,5 = 74,5 (Kelas Atas)

b. Menghitung Z-Skore

Dengan  $\bar{x} = 47,4$   $s = 8,51$

Untuk batas kelas 32,5

$$Z\text{-Skore} = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Untuk batas kelas 74,5

$$Z\text{-Skore} = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{32,5 - 47,4}{8,51} &= \frac{74,5 - 47,4}{8,51} \\
 &= \frac{-14,9}{8,51} &= \frac{27,1}{8,51} \\
 &= -1,75 &= 3,18
 \end{aligned}$$

c. Menghitung Batas Luas Daerah

Kita lihat daftar luas dibawah lengkung normal standar dari O-Z misalnya Z-Skore = -1,75 dan -0,92

Maka diperoleh = 0,4599 - 0,3212 = 0,1387

d. Frekuensi Pengamatan  $O_i$  Merupakan Banyak Sampel ( $n = 30$ )

e. Menghitung Frekuensi Harapan ( $E_i$ ) adalah luas daerah dikali banyak sampel

$$E_i = 0,1387 \times 30$$

$$= 4,161$$

Berdasarkan data diatas maka untuk mencari  $\chi^2$  (Chi-Kuadrat) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dari data diatas dapat diperoleh  $\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$  bila diuraikan lebih lanjut

maka diperoleh:

$$\begin{aligned}
 \chi^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 \chi^2 &= \frac{(5 - 4,161)^2}{4,161} + \frac{(10 - 8,322)^2}{8,322} + \frac{(9 - 7,122)^2}{7,122} + \frac{(4 - 4,674)^2}{4,674} + \frac{(1 - 1,617)^2}{1,617} + \frac{(1 - 0,252)^2}{0,252} \\
 \chi^2 &= 0,70 + 0,33 + 0,49 + 0,09 + 0,23 + 2,22 \\
 \chi^2 &= 4,06
 \end{aligned}$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan banyak kelas ( $k$ ) = 6, maka derajat kebebasan distribusi Chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = k-1$ , maka  $dk = 6 - 1 = 5$ . Selanjutnya dari tabel diperoleh  $\chi_{tabel}^2 = \chi_{1-\alpha;dk}^2 = \chi_{0,95;5}^2 = 11,07$ . Karena



			(0-z)		(Ei)		
	32,5	-1,76	0,4608				
33-39				0,1396	4,188	5,00	0,15
	39,5	-0,92	0,3212				
40-46				0,2893	8,679	10,00	0,19
	46,5	-0,08	0,0319				
47-53				0,2415	7,245	10,00	1,04
	53,5	0,75	0,2734				
54-60				0,1707	5,121	3,00	0,87
	60,5	1,59	0,4441				
61-67				0,0484	1,452	1,00	0,04
	67,5	2,43	0,4925				
68-74				0,007	0,21	1,00	2,97
	74,5	3,27	0,4995				
Jumlah	$x^2$ Hitung = $\sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$					$\sum f_i = 30$	5,26

Keterangan:

a. Menentukan Xi adalah:

Nilai tes terkecil pertama : - 0,5 (Kelas Bawah)

Nilai tes terbesar pertama : + 0,5 (Kelas Atas)

Contoh : Nilai tes 33 - 0,5 = 32,5 (kelas Bawah)

Nilai tes 74 + 0,5 = 74,5 (Kelas Atas)

b. Menghitung Z-Skore

Dengan  $\bar{x} = 47,2$  s = 8,34

Untuk batas kelas 32,5

$$\begin{aligned} \text{Z- Skore} &= \frac{x_i - \bar{x}}{s} \\ &= \frac{32,5 - 47,2}{8,34} \\ &= \frac{-14,7}{8,34} \\ &= -1,76 \end{aligned}$$

Untuk batas kelas 74,5

$$\begin{aligned} \text{Z- Skore} &= \frac{x_i - \bar{x}}{s} \\ &= \frac{74,5 - 47,2}{8,34} \\ &= \frac{27,3}{8,34} \\ &= 3,27 \end{aligned}$$

c. Menghitung Batas Luas Daerah

Kita lihat daftar luas dibawah lengkung normal standar dari O-Z misalnya Z-

Skore = -1,76 dan -0,92

Maka diperoleh = 0,4608- 0,3212 = 0,1396

d. Frekuensi Pengamatan Oi Merupakan Banyak Sampel (n = 30)

e. Menghitung Frekuensi Harapan (Ei) adalah luas daerah dikali banyak sampel

$$E_i = 0,1396 \times 30$$

$$= 4,188$$

Berdasarkan data diatas maka untuk mencari  $\chi^2$  (Chi-Kuadrat) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dari data diatas dapat diperoleh  $\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$  bila diuraikan lebih lanjut

maka diperoleh:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(5-4,188)^2}{4,188} + \frac{(10-8,679)^2}{8,679} + \frac{(10-7,245)^2}{7,245} + \frac{(3-5,121)^2}{5,121} + \frac{(1-1,452)^2}{1,452} + \frac{(1-0,21)^2}{0,21}$$

$$\chi^2 = 0,15 + 0,19 + 1,04 + 0,87 + 0,04 + 2,97$$

$$\chi^2 = 5,26$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan banyak kelas (k) = 6, maka derajat

kebebasan distribusi Chi-kuadrat besarnya adalah  $dk = k-1$ , maka  $dk = 6 - 1 = 5$ .

Selanjutnya dari tabel diperoleh  $\chi_{tabel}^2 = \chi_{1-\alpha/dk}^2 = \chi_{0,95/5}^2 = 11,07$ . Karena

$\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$  yaitu  $5,26 < 11,07$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data

*pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

## PHOTO HASIL OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN



Gambar 1.1 Kelas Eksperimen Sedang Mengerjakan *Pre-Test*



Gambar 1.2 Kelas Eksperimen Sedang Berdo'a Membuka Pelajaran



Gambar 1.3 Kelas Eksperimen Memperhatikan Tema Yang Di Sampaikan Guru



Gambar 1.4 Guru Sedang Menempelkan Media Pembelajaran



Gambar 1.6 Guru Menjelaskan Kembali Materi Yang Di Baca Oleh Siswa



Gambar 1.7 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



Gambar 1.8 Siswa Dibentuk Menjadi Dua Kelompok Secara Berhadapan



Gambar 1.9 Siswa Mencocokkan Kartu Dengan Siswa Lain



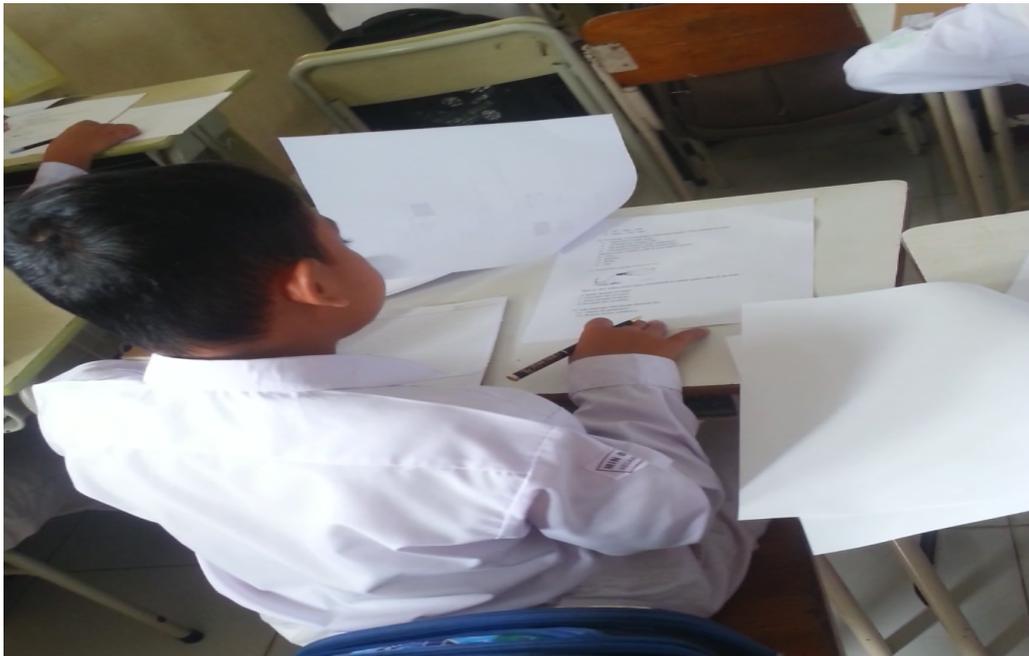
Gambar 1.9 Siswa Menempelkan Di Papan Tulis Kartu Pertanyaan Dan Jawaban



Gambar 1.10 Siswa Mengkomunikasikan Kembali Hasil Kartu Yang Telah Mereka Cocokkan Bersama Pasangan Mereka.



Gambar 1.11 Guru Memberi Point Kepada Siswa Yang Berhasil Menemukan Pasangan Mereka Dengan Benar.



Gambar 1.12 Siswa Sedang Mengerjakan Soal *Post-Test*

**PHOTO HASIL OBSERVASI KELAS KONTROL**



Gambar 1.13 Kelas Control Sedang Mengerjakan Soal *Pre-Test*



Gambar 1.14 Kelas Control Sedang Berdo'a Memulai Pembelajaran



Gambar 1.15 Guru Sedang Menjelaskan Materi



Gambar 1.16 Siswa Sedang Mengerjakan Soal *Post-Test*

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Nama : Ikrima Pitri
2. NIM : 140209143
3. Tempat/Tanggal Lahir : Delung Tue, 01 Januari 1996
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Gayo
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Delung Tue, Simpang Tiga, Bener Meriah
9. Pekerjaan : Mahasiswi
10. Nama Orang tua
  - a. Ayah : Alm. Halidin
  - b. Ibu : Laila Auda
11. Pendidikan
  - a. Ayah : -
  - b. Ibu : Petani
12. Pendidikan
  - a. SD : SDN Delung Tue
  - b. SLTP/SMP : SMPN 2 Bukit, Bener Meriah
  - c. SLTA/SMA : SMAN 1 Bukit, Bener Meriah
  - d. PTN : Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh

Demikian Daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 18 Desember 2018  
Penulis

Ikrima Pitri  
NIM.140209143

