

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN
MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MIS LAMGUGOB BANDA ACEH**

SKIRPSI

Diajukan Oleh :

**NURHAYATI
NIM. 150209017**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
1441 H/ 2019 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MIS LAMGUGOB
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh,

NURHAYATI
NIM. 150209017

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Mainisa, S.Pd.I, M.Pd

Untitled.pdf - Nitro Pro

File Home Convert Review Page Layout Forms Share Erase Protect Help

Hand Edit Zoom

Insert Rotate Delete Crop

Extract Replace Split

Header & Watermark Footer

Page Marks

Bates Number

Bookmark Link

Navigation

Auto De-skew Document

Bookmarks

- LAMPIRAN AWAL.pdf (p.1-10)
- BAB I.pdf (p.11-22)
- BAB II.pdf (p.23-59)
- BAB III.pdf (p.60-67)
- BAB IV.pdf (p.68-99)
- BAB V.pdf (p.100-101)
- DAFTAR PUSTAKA SKRIPSI.pdf (p.102-105)

Untitled x

ABSTRAK

Nama : Nurhayati
NIM : 150299017
Fakultas/prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Langgoh Banda Aceh
Tanggal sidang : 3 Januari 2020
Tehal skripsi : 162 Halaman
Pembimbing I : Mubshoh Jannah, M.Pd, Ph.D
Pembimbing II : Mainissa S.Pd, M.Pd

4 OF 178

EN 11:52 PM

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Nurhayati
NIM : 150209017
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Menggunakan Media Gambar untuk Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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, 26 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Nurhayati

ABSTRAK

Nama : Nurhayati
NIM : 150209017
Fakultas/prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh
Tanggal siding : 3 Januari 2020
Tebal skripsi : 162 Halaman
Pembimbing I : Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D
Pembimbing II : Mainisa S.Pd.I, M.Pd
Kata kunci : Model pembelajaran Make A Match, media gambar, kreativitas dan hasil belajar, tema selalu berhemat energi.

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 *make a match* dan media gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi di MIS Lamgugob Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent* dengan desain *pretest-posttest Control Group design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik *purposive sampling* yaitu kelas IV_a yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV_b yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian tersebut dikumpulkan melalui (1) rubrik penilaian kreativitas siswa. (2) Soal tes berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan analisis data diperoleh (1) hasil kreativitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make A match* dengan menggunakan media gambar mencapai skor yaitu 80.83 % dengan kategori sangat aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai skor yaitu 67.11 % dengan kategori kreatif, Sedangkan perolehan (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 $3,60 > 2,02$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi di MIS Lamgugob Banda Aceh. Tahun Ajaran 2020/2021.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada hamba-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh**”. Shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliaulah 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 baik moril maupun material. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Suhirman dan Ibunda Sakda yang telah bersusah payah mendidik, membiayai, mendo'akan, memberi motivasi dan dukungan kepada Ananda sehingga Ananda tetap semangat dalam menjalani perkuliahan dari awal sampai saat ini. Terima kasih juga untuk Abang Suhelmi, kakak Ronita, dan adik Darwati, Rosita, Ermianti, Aswandi, Elviana

serta seluruh keluarga besar atas doa, nasihat dan motivasi yang telah kalian berikan.

2. Bapak Prof.Dr.H.WarulWalidin AK, M.A selaku Rektor UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr.Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UINAr-Raniry.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag.,M.Pd selaku ketua prodi PGMI, beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D sebagai pembimbing pertama dan Ibu Mainisa, S.Pd.I, M.Pd sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Bapak Drs. Mahdi, M.A selaku kepala sekolah MIS Lamgugob Banda Aceh dan wali kelas IV Ibu Helmi Zanova S.Pd dan ibu Mardiah S.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di Madrasah tersebut.
7. Terima kasih juga kepada sahabat tersayang Khairul Raziqin, Rahmaya Anjelita, Nofita Silfiana, Yanti S.Pd, Chalilati, Riwati, MisiAlesyah, S.Kel, Esi Monita, A.Md, dan teman teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah leting 2015 khususnya unit I atas segala motivasi dan do'anya.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 10 Desember 2019
Penulis,

Nurhayati

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN SAMPUL JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN | |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Hipotesis | 7 |
| F. Definisi Operasional | 8 |
| | |
| BAB II : LANDASAN TEORITIS | |
| A. Model Pembelajaran <i>cooperative Tipe Make A Match</i> | 12 |
| B. Media Gambar | 21 |
| C. Kreativitas..... | 29 |
| D. Hasil Belajar | 36 |
| E. Materi sifat-sifat cahaya..... | 43 |
| | |
| BAB III : METODE PENELITIAN..... | |
| A. Rancangan Penelitian | 51 |
| B. Populasi dan Sampel..... | 53 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 53 |
| D. Instrumen Penelitian | 54 |
| E. Teknik Analisis Data | 55 |
| | |
| BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian..... | 57 |
| B. Analisis Data Kreativitas Hasil Belajar | 58 |
| 1. Analisis Data Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen | |

| | |
|--|------------|
| (Kelas IVa) | 58 |
| 2. Analisis Data Kreativitas Siswa Kelas Kontrol (Kelas IV _b)..... | 61 |
| 3. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Kelas IVa)..... | 65 |
| 4. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol (Kelas IV _b)..... | 66 |
| BAB V : PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 92 |
| B. Saran | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | 94 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 99 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 158 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| Gambar 2.1 : Cahaya merambat lurus..... | 46 |
| Gambar 2.2 : Cahaya dapat menembus benda bening | 46 |
| Gambar 2.3 : Cahaya dapat dipantulka | 47 |
| Gambar 2.4 : Cahaya dapat dibiaskan..... | 47 |
| Gambar 4.1 : Skor presentase kreativitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.... | 61 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|--------------|--|----------------|
| Tabel 2.1 | : Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Menurut Rusman | 17 |
| Tabel 2.2 | : Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Miftahul Huda..... | 18 |
| Tabel 2.3 | : Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Menurut Komalasari..... | 19 |
| Tabel 2.4 | : Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Menurut Miftahul Huda | 21 |
| Tabel 2.5 | : Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Menurut Istarani..... | 21 |
| Tabel 2.6 | : Langkah-Langkah Media Gambar Menurut Zainuddin Dan Tahmid Sabri..... | 24 |
| Tabel 2.7 | : Langkah-Langkah Media Gambar Menurut R. Angkowo Kokasih. | 25 |
| Tabel 2.8 | : Kelebihan Dan Kekurangan Media Gambar Menurut Arief Sadiman | 26 |
| Tabel 2.9 | : Indikator Hasil Belajar Menurut Kenneth D. Moore | 39 |
| Tabel 2.10 | : Indikator Hasil Belajar Menurut Dimyanty | 41 |
| Tabel 2.11 | : Indikator Hasil Belajar Menurut Muhibin Syah | 42 |
| Tabel 3.1 | : Desain Penelitian | 49 |
| Tabel 3.2 | : Kreativitas Siswa Dengan Kegiatan Analisis Objektif Akhir..... | 51 |
| Tabel 3.3 | : Kategori Penilaian Tingkat Kreativitas Siswa | 54 |
| Tabel 4.1 | : Hasil Kreativitas Belajar siswa kelas eksperimen | 59 |
| Tabel 4.2 | : Hasil Kreativitas Siswa Kelas Kontrol | 62 |
| Tabel 4.3 | : Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa kelas Eksperimen (Kelas IV _a) | 66 |
| Tabel 4.4 | : Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas Kontrol (Kelas IV _b)..... | 67 |
| Tabel 4.5 | : Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas IV _a (Kelas Eksperimen)..... | 69 |
| Tabel 4.6 | : Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai <i>pre_Test</i> Siswa Kelas IV _a (Kelas Eksperimen)..... | 70 |
| Tabel 4.7 | : Hasil perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat | 71 |

| | |
|---|----|
| Tabel 4.8 : Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas V _b (Kelas Kontrol)..... | 73 |
| Tabel 4.9 : Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai <i>pre-Test</i> Siswa Kelas IV _b (Kelas Kontrol)..... | 74 |
| Tabel 4.10 : Hasil perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat..... | 75 |
| Tabel 4.11 : Hasil Pengujian Homogenitas <i>Pre-test</i> Data Siswa..... | 77 |
| Tabel 4.12 : Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas IV _a (Kelas Eksperimen)..... | 78 |
| Tabel 4.13 : Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas IV _b (Kelas Kontrol)..... | 81 |
| Tabel 4.14 : Distribusi Frekuensi Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> | 82 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | | Halaman |
|-----------------|---|----------------|
| Lampiran 1 | : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.... | 98 |
| Lampiran 2 | : Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry | 99 |
| Lampiran 3 | : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIS Lamgugob Banda Aceh..... | 100 |
| Lampiran 4 | : Lembar Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa kelas Eksperimen .. | 101 |
| Lampiran 5 | : Lembar Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa Kontrol..... | 103 |
| Lampiran 6 | : RPP kelas ekperimen..... | 106 |
| Lampiran 7 | : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)..... | 122 |
| Lampiran 8 | : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol..... | 126 |
| Lampiran 9 | : Soal <i>Pre-test</i> dan Jawaban | 138 |
| Lampiran 10 | : Soal <i>Post-test</i> dan Jawaban | 145 |
| Lampiran 11 | : Pengelolaan Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 152 |
| Lampiran 12 | : Tabel Distribusi Uji Normalitas Data | 152 |
| Lampiran 13 | : Tabel Distribusi Data Varians..... | 155 |
| Lampiran 14 | : Dokumentasi | 159 |
| Lampiran 15 | : Daftar Riwayat Hidup | 162 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di MI seharusnya menggunakan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang. Pembelajaran tematik merupakan upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya.¹ Pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, maka pembelajaran lebih bermakna². Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan antara satu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain sehingga akan³ saling berkaitan dan berkesinambungan dalam satu tema pembelajaran tersebut

Pembelajaran tematik dapat diterapkan dengan berbagai model pembelajaran dimana model pembelajaran terpadu melalui pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

¹Abd. Kadir dan Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 5

²Abd. Kadir dan Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*,... h. 6

keterkaitan antara keduanya yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan

Guru dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara aktif dan efisien.⁴ Selanjutnya pembelajaran tematik dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman yang lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan yang lainnya sehingga pengalaman pembelajaran itu menarik, oleh karena itu dengan adanya model pembelajaran maka dapat membangkitkan kreatif dan minat siswa dalam pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relafan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal.⁵ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kaitan antara pembelajaran tematik dengan berbagai model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kreatif siswa dalam pembelajaran dan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat menjadi pembelajaran yang bermakna agar membangkitkan minat siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan adanya model-model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti laksanakan pada siswa MIS Lamgugob Banda Aceh pada tanggal 24 Oktober 2018, diperoleh informasi bahwa kurangnya penerapan model dalam proses pembelajaran, guru hanya berpatokan pada satu buku pelajaran saja, kemudian tidak adanya media

⁴Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 123

⁵⁵Abd. Kadir dan Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*,...h. 7

pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok sehingga terkesan kurang menarik dan siswa tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru sehingga akan berdampak pada kreativitas dan hasil belajar tidak meningkat. Kemudian peneliti melakukan observasi ulang pada tanggal 05 Juli 2019, karena subjek penelitian sebelumnya naik kelas V. Hasil observasi ditemukan bahwa secara keseluruhan permasalahan pada subjek sebelumnya masih sama dengan yang sekarang. Namun perbedaan lebih banyak siswa yang aktif ketika dilakukan pembelajaran.

Selanjutnya hasil wawancara dengan guru di MIS Lamgugob Banda Aceh diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung disaat guru menjelaskan pembelajaran sebagian besar siswa bermain dengan teman disampingnya, dikarenakan pembelajarannya sangat monoton dan siswa terlihat sangat bosan dan kurang tertarik dengan penjelasan yang diberikan guru. Sedangkan hasil pembelajaran yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk kompetensi dasar di MIS Lamgugob Banda Aceh adalah $\geq 80\%$ akan tetapi masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Selanjutnya hasil kreativitas belajar siswa dilihat dari kemampuan dalam berpikir dan kreatif dalam pembelajaran sehingga dapat dilihat apakah siswa itu kreatif dalam proses belajar mengajarnya, kreativitas siswa tidak bisa diukur dengan angka tetapi

bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat suatu karya yang bagus dan siswa akan lebih kreatif.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar menjadi pembelajaran yang bermakna dan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Model tersebut salah satunya adalah model pembelajaran *cooperative tipe make a match*.

Rusman mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru menyediakan kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban, setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu soal yang ia pegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh temannya dengan waktu yang ditentukan.⁶ Sedangkan Suprijono mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* yaitu mencari kartu pasangan, Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut.⁷ Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara menyediakan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban, setiap siswa akan mendapatkan satu kartu baik kartu soal maupun kartu jawaban.

⁶Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 138

⁷Suprijono, *penerapan model make a match berbantuan media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS*, vol 2, No 2, September 2015 (158-169), diakses 08 November 2018, <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>

Lalu guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu soal yang ia pegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh temannya dalam jangka waktu yang ditentukan oleh guru.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan berkenaan dengan model pembelajaran *make a match* dan media gambar, di antaranya oleh Dahniati menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *make a match* itu dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.⁸ Selanjutnya hasil penelitian Rina Ananda mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.⁹ Sedangkan hasil penelitian Halidayani bahwa penerapan model *make a match* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan hasil belajarnya sudah mencapai KKM.¹⁰

Hasil dari beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang meneliti tentang kreativitas dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Kebanyakan peneliti terdahulu masih menerapkan penelitian tentang model *cooperative tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa.

⁸Dahniati, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sains di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar*, (UIN Ar-Raniry. Darussalam, Banda Aceh 2014)

⁹ Rina Ananda, *Penerapan Model Make A Match terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*, (UIN Ar-Raniry. Darussalam, Banda Aceh 2018)

¹⁰Halidayani, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Baku Dan Tidak Baku Di Kelas IV MIN 16 Aceh Besar*, (UIN Ar-Raniry. Darussalam, Banda Aceh 2018)

Berdasarkan masalah di atas, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model *make a match* berbatuan media gambar dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran seperti halnya yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh”**.

B. Rumusan masalah

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

1. Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis adalah hasil penelitian ini dapat memberikan masukan-masukan dalam penyusunan proses belajar mengajar kedepan, sehingga pendidikan di Indonesia semakin maju dan mengikuti perkembangan zaman, dengan tidak meninggalkan nilai-nilai moral Bangsa.

2. Manfaat praktis meliputi:

- a. Bagi peserta didik,

Khususnya pada siswa melalui model pembelajaran *make a match* dan media gambar dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

- b. Bagi guru,

Dapat menjadi bahan masukan untuk cara belajar yang efektif dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar

c. Bagi sekolah,

Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui model pembelajaran *make a match* dan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kinerja guru.

d. Bagi peneliti,

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses belajar mengajar.

E. Hipotesis.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis I

H_a : Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh.

H_o : Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh

F. Definisi operasional

Definisi operasional terhadap judul dimaksudkan untuk memperjelas istilah-istilah dan sekaligus batasan, sehingga tidak menimbulkan penafsiran lain. Beberapa istilah yang didefinisikan dalam penelitian adalah:

1. Model *make a match*

Make a match (mencari pasangan) adalah salah satu dari model-model pembelajaran kooperatif learning yang efektif diterapkan dalam pembelajaran.¹¹ Yang dimaksud model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini siswa harus mencari kartu pasangan untuk mencocokkan kartu pasangan yang merupakan jawaban dan soal sebelum batas waktunya. Adapun langkah-langkah model *make a match* dalam penelitian ini hal pertama yang harus guru lakukan adalah menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban. Kemudian guru membagikan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban kepada setiap siswa, sehingga ada sebagian siswa yang mendapatkan kartu berisi pertanyaan dan sebagian lagi mendapat kartu yang berisi jawaban. Lalu setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak selesai, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

2. Media gambar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, gambar berarti tiruan barang yang meliputi orang, tumbuhan, binatang, alam dan sebagainya. Gambar merupakan

¹¹Yatim Rianto, *paradigma baru pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2012), h. 270

media visual dua dimensi di atas bidang yang tidak transparan.¹² Adapun media gambar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah gambar daur hidup hewan. Dengan adanya media gambar ini maka akan membuat siswa lebih mengerti bagaimana proses daur hidup hewan terjadi, serta membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, karena media gambar tersebut dapat dilihat dan diamati oleh siswa secara langsung.

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluasan dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan.¹³ Jadi mengembangkan kreativitas diharapkan siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya berdasarkan dari data dan informasi yang diperolehnya. Adapun Kreativitas dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana kreativitas siswa dalam menemukan atau mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai, kemudian setiap siswa mengurutkan gambar sesuai dengan tahapan proses daur hidup hewan yang telah disediakan guru. Dari situlah kita dapat melihat bagaimana kreativitas yang nampak pada diri siswa.

¹²Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cet. III, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 375.

¹³Agus Makmur, *Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Two Stay Two Stray pada Siswa SMP Negeri 10 Padangsidimpuan*, Vol 2 No. 2 September 2016, Diakses 21 November 2018, <http://www.neliti.com/id/publications/58880/upaya-Meningkatkan-Kreativitas-dan-Hasil-Belajar-Matematika-dengan-Metode-Two-Stay-Two-St>

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.¹⁴ Adapun yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa mampu memahami materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pertanyaan tertentu yang diberikan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga siswa mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan setelah pembelajaran dilakukan.

¹⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 3.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match*

1. Definisi Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match*

Model *cooperative tipe Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran, Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan dan jawaban dari materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana menyenangkan.¹ Selanjutnya Rusman mengatakan bahwa model *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru menyediakan kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban, setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu soal yang ia pegang dengan kartu jawaban yang dipegang oleh temannya dengan waktu yang ditentukan.²

Model pembelajaran *cooperative tipe Make a Match* juga suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan siswa untuk berpikir bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model ini memiliki unsur permainan sehingga menyenangkan,

¹ Muhammad Fathurrohman, *model-model pembelajaran inovatif*,..., h. 88

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, ..., h. 138

meningkatkan motivasi belajar siswa.³ Model pembelajaran 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 kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.⁴ Guru dalam proses belajar hanya berperan sebagai fasilitator dalam menyelenggarakan pembelajaran.

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

³ Zainal Berlian, Kurratul Aini Dan Siti Nughikmah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi*, *Jurnal Ilmiah Bioimi*, Vol 3 No, 1, Edisi Januari 2017, h. 15

⁴ 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 28 Desember 2018, Dari Situs [Http://:Eprints.Uny.Ac.Id.](http://Eprints.Uny.Ac.Id.), h. 5

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 135

Model pembelajaran ini juga lebih menekankan kerjasama antar siswa dalam mempelajari suatu materi dengan Suasana menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, model ini juga mengkombinasikan keunggulan pembelajaran *cooperative* dan pembelajaran individual sehingga siswa dapat belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative tipe make a match* adalah 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 pembelajaran juga lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal yang dilakukan guru dengan cara menyediakan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban, setiap siswa akan mendapatkan satu kartu baik kartu soal maupun kartu jawaban.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini sangat mempengaruhi dalam model pembelajaran. Ada tiga tujuan penerapan model *make a match* yaitu.

⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h. 56

Pertama untuk pendalaman materi, kedua menggali materi dan yang ketiga adalah untuk selingan.⁷

Adapun tujuan pembelajaran model *cooperative 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 yang terbaik, meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja sama secara efektif dan juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah serta juga dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.⁸

Pembelajaran yang menggunakan model *cooperative tipe make a match* juga bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap materi pokok sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Selanjutnya tujuan model pembelajaran *make a match* dengan bertujuan untuk mempermudah dalam menguasai konsep dalam suatu materi pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

Tujuan dari pembelajaran dengan model *Make A Match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi

⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2013), h.135

⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*,..., h. 114

pokok. Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berintraksi sosial. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa senang dalam permainan. Kesenangan tersebut mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahawa tujuan model pembelajaran *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, serta dapat melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok, siswa dilatih berpikir cepat dalam memahami pembelajaran yang telah di jelaskan oleh guru-gurunya dan dapat mempermudah dalam menguasai konsep dalam materi pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

3. Langkah-langkah model *make a match* dalam proses pembelajaran.

- a. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Rusman⁹ yaitu:

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran, ...*,h. 138

Table 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match* menurut Rusman

| No | Kegiatan pembelajaran | Langkah-langkah |
|----|-----------------------|--|
| 1. | Persiapan | a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. b. Mempelajari buku petunjuk penerapan model. c. Menyiapkan dan mengatur peralatan model yang akan digunakan. d. Guru menyiapkan siswa dalam 3 kelompok yang heterogen. |
| 2. | Pelaksanaan/penyajian | a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu pertanyaan dan berisi kartu jawaban. b. Setiap siswa mendapatkan kartu yang bertuliskan soal dan jawaban. c. Setiap siswa memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang dipegang. d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. |
| 3. | Penutupan | a. Setelah satu babak, kartu dikocok kembali agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. b. Begitu juga seterusnya. c. Siswa bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. d. Siswa dan guru memberikan kesimpulan setelah pembelajaran berakhir. |

- b. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Miftakhul Huda¹⁰ adalah:

Table 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match* menurut Miftakhul Huda

| No | Kegiatan pembelajaran | Langkah-langkah |
|----|--|---|
| 1. | Orientasi | Tahap ini guru menyampaikan tujuan dan motivasi dalam pembelajaran |
| 2. | Pembagian kelompok | Guru membagikan siswa dalam dua kelompok misalnya, kelompok A dan kelompok B atau kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban kedua kelompok diminta untuk berhadapan. |
| 3. | Pembagian kartu pertanyaan dan kartu jawaban | Guru membagikan kartu pasangan, Kartu pertanyaan kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B. |
| 4. | Menemukan kartu pasangan | Guru menyampaikan kepada siswa harus mencari dan mencocokkan kartu pertanyaan maupun kartu jawaban yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyediakan batasan waktu yang ia berikan pada siswa. |
| 5. | Melaporkan penemuan kartu pasangan | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B, jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing setiap kelompok untuk melaporkan diri kepada guru. Kemudian guru mencatat mereka pada kertas yang telah disediakan. |
| 6. | Pemberian waktu | Jika waktu sudah habis maka guru memberitahukan kepada siswa waktu telah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul kembali. |
| 7. | Menyajikan hasil | Guru memanggil satu pasangan untuk |

¹⁰ Miftakhul Huda, *Cooperatif learning metode tehnik struktur dan model penerapan*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2012), h. 251-252

| | | |
|----|--------------------|---|
| | | mempresentasikan, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap pasangan itu cocok atau tidak cocok. |
| 8. | Mengevaluasi hasil | Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi |

Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut komalasari¹¹ adalah sebagai berikut:

Table 2.3 Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Komalasari

| No | Langkah/sintaks Pembelajaran | Langkah-langkah |
|----|--|--|
| 1 | Persiapan | Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainya kartu jawaban. |
| 2 | Pembagian kartu pertanyaan dan jawaban | Guru membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. |
| 3 | Mencari dan menemukan pasangan | Guru menyuruh siswa untuk memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang di pegang kemudian mencari atau menemukan pasangan kartu yang cocok dengannya. |
| 4 | Pemberian penghargaan | Guru memberikan point atau hadiah kepada siswa yang telah menemukan pasangannya dengan batas waktu yang ditentukan oleh guru. |

¹¹ Komalasari, Kokom, *Pemebelajaran Kosektual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 83-84

| | | |
|---|--------------|---|
| 5 | Menyimpulkan | Guru mengocok kembali kartu tersebut kemudian dibagikan kembali pada siswa agar mendapat kartu yang berbeda. Begitu juga dengan seterusnya. |
|---|--------------|---|

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas mengenai langkah-langkah model pembelajaran *make a match*, maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran langkah-langkah oleh Miftakhul Huda dikarenakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miftakhul Huda sangat jelas dan rinci kemudian mudah diterapkan pada siswa.

4. Kelebihan dan kekurangan model *make a match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Istarani model pembelajaran *Make A Match* baik digunakan manakalah guru menginginkan kreativitas berpikir siswa. Sebab, mulai pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu.¹²

¹² Mistahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 245

Table 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match* Menurut Miftahul Huda

| Kelebihan | Kekurangan |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa. c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. d. Dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendiri. e. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media yang digunakan oleh guru. | <ul style="list-style-type: none"> 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 yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja d. Sulit untuk mengkonsentrasikan anak. |

Dari uraian diatas mengenai kelebihan dan kekurangan model kooperatif tipe *Make A Match* bahwa hal itu dapat dicegah dan dihindari dengan kreativitas dari guru dengan menetapkan pasangan siswa mana yang harus pindah sehingga pembelajaran tetap tercapai dengan baik. Penggunaan model ini juga memerlukan pengaturan waktu yang tepat dalam mengelola pembelajaran.

B. Media gambar

1. Definisi media gambar

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar

sumber pesan dengan menerima pesan. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan adanya intraksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dengan adanya media yang digunakan, pendidik atau pengajar akan lebih mudah berinteraksi terhadap anak didik atau siswa

Dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan alat saluran komunikasi. Diantaran media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Basyiruddin Usman dan Asnawir media gambar termasuk media pembelajaran yang berbasis visual. Gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan lebih kongkret dan realistic (bersifat nyata atau real).¹³ Selanjutnya Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sabagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, *potret*, *slide*, *film*, *strip*,

¹³ Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2009), h. 6

dan lain-lain.¹⁴ Kemudian Media gambar juga merupakan media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.¹⁵ Media gambar juga berarti peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan.

Dalam pembelajaran Media gambar dapat menampilkan pembelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (buku atau majalah) sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas sehingga membuat siswa menjadi kreatif dalam proses belajar mengajar dan siswa juga mudah untuk mengerti serta memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru tersebut.¹⁶

Penggunaan media gambar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, maka dari itu peneliti memilih media gambar yang termasuk dalam media visual gambar sebagai upaya meningkatkan proses belajar siswa. Dalam pembelajaran di sekolah media gambar sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul

¹⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 29

¹⁵ Arif Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), h. 29

¹⁶Yuswanti, *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Dikelas IV SD PT. Lestariyani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4 ISSN 2354-614x

motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang gambar yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gambar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan perwujudan dari hasil peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi dan dalam bentuk kongkret dan realistik. Media gambar juga sangat diperlukan pada proses belajar mengajar dengan begitu siswa sangat memahami apa yang telah dijelaskan oleh gurunya, Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar tersebut.

2. Langkah-Langkah Media Gambar

Menurut Zainuddin Dan Tahmid Sabri langkah-langkah media gambar

Table 2.5 Langkah-langkah Media Gambar menurut Zainuddin dan Tahmid Sabri

| No | Indikator | Kegiatan |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Pendahuluan | a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. ¹⁷ b. Mempelajari buku petunjuk penggunaan media. c. Penyiapan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan |
| 2. | Pelaksanaan/ penyajian | a. Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan b. Menjelaskan tujuan akan dicapai c. Gambar yang ditampilkan harus jelas. d. Menampilkan gambar didepan agar dilihat siswa. Memilih gambar yang sesuai dengan |

¹⁷ Zainuddin dan tahmid sabri, *Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD*, diakses 25 November 2018, <http://www.gogle.co.id/url?sa=t&urce=web&rct=j&url=http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdb/rticle/viewfile/10408>,

| | | |
|--|---------------|--|
| | | materi pembelajaran e. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung f. Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa g. Siswa mengerjakan tugas melalui gambar. |
| | Tindak lanjut | a. Memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. |

Langkah-langkah media gambar menurut R. Angkowo Kosasih¹⁸ sebagai

berikut:

Table 2.6 Langkah-langkah Media Gambar menurut R. Angkowo Kokasih.

| No | Kegiatan | Langkah-langkah |
|----|---|---|
| 1. | Persiapan | a. Menyiapkan media yang diperlukan. b. Menempelkan media kedepan kelas. c. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran. |
| 2. | Penyajian atau pelaksanaan pembelajaran | a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. b. Guru memperhatikan gambar kepada siswa di depan kelas. c. Guru menerangkan pembelajaran dengan menggunakan gambar. d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu. |

¹⁸ R. Angkowo Kokasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2013), h. 23

| | | |
|----|---------|---|
| 3. | Penutup | e. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan manfaat dan tujuan menggunakan media gambar. f. Guru memberikan tugas kepada siswa |
|----|---------|---|

Berdasarkan dari para ahli di atas tentang langkah-langkah media gambar maka peneliti tertarik menerapkan media gambar yang dikemukakan oleh R. Angkowo Kosasih. Dikarenakan media yang diterapkan sangat jelas dan mudah dilaksanakan dalam pembelajaran selain dari media gambar yang dikemukakan oleh Zainuddin Dan Tahmid Sabri.

3. Kelebihan dan kekurangan media gambar

Media gambar merupakan media yang tepat dan baik digunakan dalam pembelajaran di MI, tetap ada saja kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh media gambar tersebut.¹⁹

Table 2.7 Kelebihan Dan Kekurangan Media Gambar menurut Arief Sadiman

| Kelebihan | Kekurangan |
|--|---|
| a. Sifatnya kongkret, gambar realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata. a. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. b. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan anak didik c. Dapat memperjelas suatu masalah, | a. Hanya menekankan pada persepsi indra mata b. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran c. Gambar mati tidak dapat menunjukkan gerak d. Ukurannya sangat terbatas |

¹⁹ Arief Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h.29-31

| | |
|--|---|
| d. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus | e. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif dalam pembelajaran. ²⁰ |
|--|---|

5. Manfaat media gambar

Manfaat media gambar adalah:²¹ (1). Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik. (2). Metode pembelajaran lebih bervariasi. (3). Siswa lebih aktif melakukan beragam aktifitas. (4). Pembelajaran lebih menarik. (5). Mengatasi keterbatasan ruang. (6). Bahan belajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (7). Dengan menggunakan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar ini sebagai media dengan penggunaan media pembelajaran yang umumnya, hal ini mengacu pada penggunaan yang baik dan jelas dapat berguna untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

²⁰ Aristo Rahdi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud, 2003), h. 28

²¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 234

Manfaat yang diperoleh dari media gambar pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaatnya yang diperolehnya sama. Manfaat media gambar adalah (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.(2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. (3) penggunaan media yang bervariasi dan tepat mengatasi sikap pasif dari siswa. (4) dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

Media gambar salah satu unsur yang harus tersedia dalam proses belajar. Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan²². Manfaat media gambar berarti mengusahakan media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Utami mengatakan bahwa media mempunyai kedudukan yang sama pentingnya dengan guru, karena media merupakan bagian integral dalam mengajar, manfaat media gambar sebagai berikut: (1) menimbulkan daya tarik pada siswa. (2) mempermudah pengertian atau pemahaman siswa. (3) mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak. (4) memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati. (5) menyingkat suatu uraian, informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

²² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2005, h. 329

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media gambar sangat diperlukan dalam pembelajaran sehingga dapat memudahkan dalam proses belajar mengajarnya kemudian siswa mudah dalam memahami pembelajarannya dan guru juga dapat mudah dalam mentransfer ilmunya selanjutnya siswa dapat meningkatkan motivasi belajar.

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu²³. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya. Kreativitas juga merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungan yang tercermin dalam pikiran, perasaan serta sikap atau perilakunya, Implikasinya terdapat dalam kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Kreativitas siswa ditandai dengan peningkatan kreativitas dalam mencetuskan gagasan yang relatif baru seperti cara memecahkan masalah, menguraikan sesuatu dengan lancar, mengalihkan persoalan yang lain secara luwes. Di setiap sekolah, setiap siswa mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Siswa yang cerdas biasanya mempunyai kreativitas yang tinggi, meskipun ada siswa yang kecerdasannya biasa saja, tetapi memiliki kreativitas yang tinggi.

²³ Trisno Yuwono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arkola), H. 330

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu intraksi antara individu dan lingkungannya sehingga dapat mengembangkan kreatif siswa dan dapat menuangkan gagasan yang kreatif dalam segala hal termasuk dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang ada, dalam meningkatkan kreativitas siswa bisa didapatkan dari pendidikan. Oleh karena itu, kreativitas siswa-siswanya sangat berbeda-beda ada yang memiliki kecerdasan yang tinggi dan ada juga kecerdasan rendah tetapi memiliki kreativitas yang tinggi serta dalam kemampuan siswa dapat menciptakan atau menemukan hal-hal baru yang berbeda dari sebelumnya.

Salah satu konsep penting dalam kreativitas adalah hubungan intraksi antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut Psikolog Humanistic Abraham Maslow dan Carl Rogers menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasi dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu jadikan, mengaktualisasi atau mewujudkan potensinya.²⁴

Kreativitas yang merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Utami Munandar mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan²⁵. Pertama dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (self actualization), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa

²⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 19

²⁵ Didin Wahyudin <http://didin-uinus.blogspot.com/2009/03/berpikir-kreatif.html>. diakses tanggal 31 Desember 2018 pukul 11.10

keaktivitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan sendiri. Keempat, kreativitas yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu dasar bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas berarti konsep paling penting dalam bidang kreativitas siswa, dalam kreativitas siswa dapat mengembangkan bakat yang ada pada diri siswa masing-masing dan dapat mengaktualisasikan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri, kemudian kreativitas sangat penting dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari karena dapat mewujudkan apa yang telah ada pada dirinya sehingga dapat untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Indikator Kreativitas Belajar

Ciri-ciri siswa kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Pertama, aspek kognitif, ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berfikir lancar (fluency), berfikir terbuka (flexibel), berfikir original (originality), keterampilan

memerinci (elaboration), dan keterampilan menilai (evaluation). Semakin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan melekat dalam dirinya.²⁶

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu:²⁷ (1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot. (3) Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah. (4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu. (5) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh dengan orang lain. (6) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kuat. (7) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain. (8) Dapat bekerja sendiri. (9) Senang mencoba hal-hal baru. (10) Mampu mengembangkan dan memerinci suatu ide atau gagasan.

Sedangkan indikator kreativitas belajar menurut Guilford adalah sebagai berikut:²⁸ (1) Kemampuan beradaptasi dalam kelompok (fleksibilitas) (2) Kemampuan menghasilkan ide atau gagasan yang bervariasi (fluensitas) (3) Kemampuan bekerjasama dengan anggota kelompok (originalitas) (4) Kemampuan menanggapi dan menjawab pertanyaan yang diajukan (elaborasi) (5) Kemampuan mempresentasikan dan menyajikan data di depan kelas (klarifikasi)

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Kreatif*, (Jakarta: Gramedia Utama, . 2009), h. 262.

²⁷ Depdiknas, *Kurikulum Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, . 2014), h. 36.

²⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 12.

Selanjutnya indikator kreativitas menurut Slameto²⁹ merupakan (1) memiliki dorongan (drive) yang tinggi (2) memiliki keterlibatan yang tinggi (3) memiliki rasa ingin tahu yang besar (4) penuh percaya diri atau percaya diri sendiri (5) memiliki kemandirian yang tinggi (6) berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.

Berdasarkan dari uraian di atas indikator kreativitas belajar terdiri indikator kreativitas. (1). Kemampuan beradaptasi dalam kelompok (fleksibilitas), (2). Kemampuan menghasilkan ide atau gagasan yang bervariasi (fluensitas), (3). Kemampuan bekerjasama dengan anggota kelompok (originalitas) (4) kemampuan menanggapi dan menjawab pertanyaan yang diajukan (elaborasi) (5) Kemampuan mempresentasikan dan menyajikan data di depan kelas (klarifikasi), Pada penelitian ini peneliti tertarik pada indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford. Dikarenakan pada indikator yang dipakai oleh Guilford lebih rinci dan jelas dengan langkah-langkah yang digunakan Diknas dan Slameto.

3. Faktor-Faktor Kreativitas Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa menurut Hurlock dalam buku Psikologi Pendidikan menyatakan bahwa sebagai berikut:

1. Jenis kelamin. Anak laki-laki menunjukkan kreativitas lebih besar dari pada anak perempuan. Hal ini disebabkan karena perbedaan perlakuan terhadap

²⁹ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 17

anak laki-laki, dimana mereka lebih diberi kesempatan mandiri dan didesak guru atau orang tua untuk menunjukkan originalitas, inisiatif, kebebasan berpikir dan bertindak laku kreatif daripada anak perempuan.

2. Status sosial ekonomi, anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok sosial yang lebih rendah karena pola kesempatan memperoleh pengalaman dan pengetahuan.
3. Urutan kelahiran. Studi menunjukkan bahwa anak dari berbagai urutan kelahiran yang berbeda menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda pula.
4. Ukuran keluarga. Anak dari keluarga kecil bila dalam kondisi yang sama cenderung lebih kreatif dari keluarga besar.
5. Lingkungan kota dan desa. Anak dari lingkungan perkotaan cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.
6. Intelegensi. Anak pandai menunjukkan kreativitas lebih tinggi dari yang kurang pandai.³⁰

Menurut Davis dan Slameto, menyatakan ada tiga faktor yang perlu diperhatikan didalam pengembangan kreativitas yaitu meliputi:

1. Sikap individu. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang

³⁰ Wiwit Vitriyanto, "Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejubo Kudus", Skripsi, Semarang, Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, 2011. hlm. 12.

seutuhnya dengan konsep diri yang positif, sehingga siswa dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

2. Kemampuan dasar yang diperlukan. Mencakup berbagai kemampuan berpikir pemecahan masalah yang kreatif misalnya:
 - a. Tahap permasalahan.
 - b. Memilah masalah yang perlu dipecahkan.
 - c. Informasi dan sumber-sumber yang mendukung.
 - d. Antisipasi kemungkinan yang terjadi.
 - e. Mengambil keputusan.
3. Teknik-teknik yang digunakan. Teknik-teknik yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas adalah:
 - a. Pendekatan inquiry (pencaritahuan) untuk meningkatkan fungsi intelegensi siswa.
 - b. Sumbang saran/brain storming untuk membantu siswa mengemukakan gagasan-gagasan.
 - c. Penghargaan terhadap siswa yang berprestasi.

Berdasarkan dari para ahli di atas mengenai faktor-faktor kreativitas terdiri dari faktor: (1). Sikap individu, (2). Kemampuan dasar yang diperlukan, (3). Teknik yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti mengikuti faktor-faktor kreativitas oleh Davis dan Slameto, dikarenakan faktor-faktor yang dipakai oleh Davis dan Slameto lebih rinci dan jelas dibandingkan dengan kreativitas oleh Hurlock.

Menurut Utami ciri-ciri kreativitas sebagai berikut ini: (1). Mempunyai daya imajinasi yang kuat, (2). Mempunyai inisiatif, (3). Mempunyai kreativitas yang luas, (4). Bebas dalam berpikir, (5). Bersifat ingin tahu, (6). Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, (7). Percaya pada diri sendiri, (8). Berani mengambil risiko, (9). Penuh semangat, (10). Berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu menyatakan pendapat meskipun mendapatkan kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang diutamakan dalam kreativitas ini adalah kemampuan siswa sehingga dapat menciptakan hal-hal baru. Dalam hal ini siswa mempunyai ciri khusus yaitu memiliki imajinasi yang kuat dalam pembelajaran, mempunyai inisiatif dalam hal-hal baru yang diketahui dalam pembelajaran serta memiliki kreativitas tersendiri yang luas.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan alat ukur yang digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran.³¹ Hasil belajar juga merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar pada

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 196

hakikatnya perubahan tingkah laku baik bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.³² Selanjutnya hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

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

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mempelajari hasil belajar yang telah direncanakan sebelumnya, hasil belajar yang dicapai siswa dapat mencerminkan kemampuan dasar yang siswa miliki.³³ Hasil belajar pada diri seseorang tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya.³⁴

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku meliputi pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, keterampilan mencakup kemampuan kognitif, afektif,

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), h. 3

³³ Abdul Mujid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 229

³⁴ Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2005), h. 34

dan psikomotorik. Perubahan terjadi karena adanya perubahan perilaku dari peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Dalam belajar kita harus mempunyai sebuah tujuan yang ingin dicapai dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauhmana keberhasilan siswa. hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan untuk melihat sejauh mana siswa sudah memahami pelajaran yang sudah diberikan baik secara tertulis maupun lisan, tingkat keberhasilah siswa dapat dilihat dalam tiga aspek penilaian yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan adanya hasil belajar yang diperoleh, siswa dapat melihat tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

a. Indikator hasil belajar menurut Kenneth D. Moore

Pada perinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau

di ukur.³⁵ Menurut Kenneth D. Moore indikator hasil belajar dibagi tiga yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.8 Indikator Hasil Belajar menurut Kenneth D. Moore

| No | Ranah | Indikator |
|----|---|---|
| 1. | Ranah kognitif | Mengidentifikasi, mendefinisikan, mendaftar, mencocokkan, menetapkan, menyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih. |
| | a. Pengetahuan (<i>knowledge</i>) | |
| | b. Pemahaman (<i>komperehension</i>) | Menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan. |
| | c. Penerapan (<i>application</i>) | Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/ membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan. |
| | d. Analisis (<i>analysis</i>) | Membedakan, memilih, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan. |
| | e. Menciptakan (<i>Synthesis</i>) | Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan. |
| | f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, merangkum, mengevaluasi. |
| 2 | Ranah Efektif | Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti. |
| | a. Penerimaan (<i>Receiving</i>) | |

³⁵Kenneth D. Moore, *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*, (London: Publications, 2005) h.13

| | | |
|---|--|--|
| | b. Menjawab/Menanggapi (<i>Responding</i>) | Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempratekkan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu. |
| | c. Penilaian (<i>Valuing</i>) | Memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat. |
| | d. Organisasi (<i>Organization</i>) | Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan. |
| | e. Menentukan Ciri-Ciri Nilai (<i>Characterization by a value or value complex</i>) | Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan. |
| 3 | Ranah Psikomotorik | Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari. |
| | a. Gerakan Pokok (<i>Fundamental Movement</i>) | |
| | b. Gerakan umum (<i>Generic Movement</i>) | Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan. |
| | c. Gerakan Ordinat (<i>Ordinative Movement</i>) | Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis. |
| | d. Gerakan kreatif (<i>Creative Movement</i>) | Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun. |

4. Indikator Hasil Belajar Menurut Dimiyanti

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yakni: Aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.³⁶

Tabel 2.9 Indikator Hasil Belajar Menurut Dimiyanti

| No | Ranah Hasil Belajar | Indikator |
|----|---------------------|--|
| 1 | Aspek Kognitif | a. Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana. b. Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep. c. Penggunaan/Penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar. d. Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar. e. Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. |
| 2. | Aspek afektif | Menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi. |
| 3. | Aspek psikomotorik | Gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara. |

³⁶ Dimiyanti, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta,2006), h. 202

5. Indikator hasil belajar menurut Muhibin Syah

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak digunakan atau diukur.³⁷ Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga yakni sebagai berikut:

Tabel 2.10 Indikator hasil belajar menurut Muhibin Syah

| No | Ranah Hasil Belajar | Indikator |
|--------------------------------------|--|---|
| 1. | Ranah Kognitif | |
| | a. Ingatan, pengetahuan (<i>Knowledge</i>) | Dapat menyebutkan, dan dapat menunjukkan kembali. |
| | b. Pendahuluan (<i>Komprehension</i>) | Dapat menjelaskan dan dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri. |
| | c. Penerapan (<i>Application</i>) | Dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat. |
| | d. Analisis (<i>Analysis</i>) | Dapat menguraikan dan dapat mengklasifikasikan/ memilih. |
| | e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>) | Dapat menghubungkan materi-materi, dapat menyimpulkan, dan dapat menggeneralisasikan. |
| f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | Dapat menilai, dapat menjelaskan /menafsirkan, dan dapat menyimpulkan. | |
| 2. | Ranah Afektif | |
| | a. Penerimaan (<i>Receiving</i>) | menunjukkan sikap menerima dan menunjukkan sikap menolak. |
| | b. Sambutan | Kesediaan berpartisipasi, kesediaan memanfaatkan, |

³⁷Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011) , h.39

| | | |
|----|---|---|
| | c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>) | Menganggap penting dan bermanfaat, menganggap indah dan harmonis, dan mengagumi. |
| | d. Pendalaman (<i>Internalisasi</i>) | Mengakui dan menyakini, dan mengingkari. |
| | e. Penghayatan (<i>Karakterisasi</i>) | Melembagakan atau meniadakan, dan menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari. |
| 3. | Ranah Psikomotorik | |
| | a. Keterampilan bergerak dan bertindak | Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh lainnya. |
| | b. Kecapakan ekspresi verbal dan non-verbal | Kefasihan melafalkan/ mengucapkan, dan kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani. |

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai indikator hasil belajar umumnya terdiri dari tiga ranah yaitu: (1). kognitif, (2), psikomotorik, dan (3) afektif. Pada penelitian ini peneliti memilih indikator menurut Kenneth D. Moore dikarenakan menurut peneliti indikator yang digunakan jelas, terperinci, dan sangat cocok digunakan pada penerapan model *make a match* dengan media gambar.

E. Materi Pembelajaran Selalu Berhemat Energi

Pada pembelajaran tematik kelas IV terdapat tema 2 Selalu Berhemat Energi kelas IV semester I yang terdiri dari 3 subtema yang diuraikan kedalam 6 pembelajaran. 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 kali pertemuan. Pada penelitian ini, peneliti meneliti tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 macam-macam energi pada pembelajaran 6 dengan penerapan model *make a match* dan menggunakan media gambar.

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja atau usaha, energi manusia diperoleh dari makanan, sehingga makanan disebut sumber energi.³⁸ Sumber energi terbesar yang digunakan dalam kehidupan adalah matahari, matahari memberikan energi panas pada berbagai benda di bumi. Pada gejala pancaran radiasi, panas matahari dapat merambat ke bumi yang dapat langsung baik melalui media perantara ataupun tanpa media perantara.

Dari pembahasan diatas adapun tema yang diambil yaitu Tema 2 Selalu Berhemat Energi Sub-tema 1 macam-macam energi pada pembelajaran 6 adapun fokus pembelajaran ini yaitu pada pembelajaran tentang Sifat-sifat Cahaya. Pada pembahasan ini akan dijelaskan apa itu sifat-sifat cahaya contoh dari sifat cahaya dan bagaimana Proses terjadinya serta melakukan sebuah percobaan membuat alat praga sifat-sifat cahaya

A. Sifat-sifat Cahaya

Cahaya merupakan pancaran elektromagnetik yang dapat terlihat oleh mata manusia. Cahaya juga dapat diartikan sebagai radiasi elektromagnetik baik itu dengan panjang gelombang kasat mata maupun yang tidak, sedangkan benda yang memancarkan cahaya disebut dengan sumber cahaya.³⁹ panjang gelombang kasat

³⁸ Buku Guru Tema : 2 *Selalu Berhemat Energi Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

³⁹ Heri Sulistyanto, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008) h. 125

mata maupun yang tidak, sedangkan benda yang memancarkan cahaya disebut dengan sumber cahaya.⁴⁰

1. Cahaya merambat lurus

Untuk dapat membuktikan bahwa cahaya itu merambat lurus, itu dapat dilihat dari cahaya matahari yang masuk lewat celah-celah atau melalui jendela yang terdapat di rumah kamu. Dan jika kamu amati lampu kendaraan bermotor saat malam hari, cahaya lampu kendaraan bermotor tersebut merambat lurus. Banyak sekali kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan yang dapat membuktikan bahwa cahaya memiliki sifat yang dapat merambat lurus.



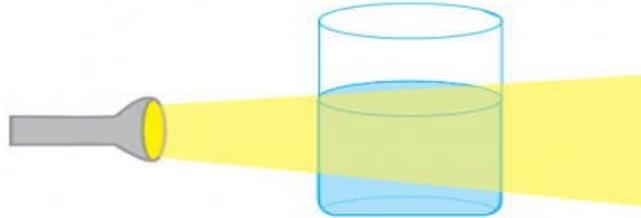
Gambar 2.1 Cahaya Merambat Lurus

2. Cahaya dapat menembus benda bening

Sifat cahaya selanjutnya, cahaya dapat masuk ke dalam sebuah rumah melalui jendela yang memiliki kaca. Kaca jendela yang bening dapat ditembus oleh cahaya

⁴⁰ Heri Sulistyanto, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008) h. 125

matahari, jika kaca jendela itu di tutup dengan menggunakan kain warna hitam maka cahaya tidak dapat menembus kaca jendela tersebut, peristiwa tersebut dapat membuktikan sifat dari cahaya yang dapat menembus benda bening.⁴¹



Gambar 1.2 Cahaya Dapat Menembus Benda Bening

3. Cahaya dapat dipantulkan

Sifat cahaya yang lainnya yaitu dapat di pantulkan, terdapat 2 jenis pemantulan cahaya diantaranya pemantulan baur dan pemantulan teratur. Pemantulan baur terjadi jika cahaya mengenai permukaan yang tidak rata, biasanya pemantulan ini sinar hasil pemantulannya tak beraturan. Dan pemantulan teratur terjadi jika cahaya mengenai permukaan yang rata, mengkilap atau licin seperti misalnya cahaya yang mengenai cermin yang datar dan sinar hasil yang dipantulkannya memiliki arah yang teratur

⁴¹ Maryanto Purwanto, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009) h. 199



Gambar 2.2 Cahaya Dapat Dipantulkan

4. Cahaya dapat dibiaskan

Pembiasan adalah peristiwa pembelokan arah rambat dari cahaya saat melewati medium rambatan yang berbeda. Kalau cahaya yang datang berasal dari zat yang kurang kerapatannya, ke zat lebih kerapatannya maka cahaya tersebut akan dibiaskan mendekati garis normal. Seperti contohnya cahaya dari udara ke air. Sebaliknya kalau cahaya yang datang dari zat yang lebih kerapatannya ke zat yang kurang kerapatannya, maka cahaya tersebut akan dibiaskan menjauhi garis normal. Seperti contohnya cahaya dari air ke udara. Contoh peristiwa pembiasan cahaya: Pensil yang dimasukkan ke air yang ada dalam gelas, maka pensil tersebut akan terlihat bengkok



Gambar 2.3 Cahaya Dapat Dibiaskan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat cahaya merupakan salah satu macam-macam energi yang sangat penting dalam kehidupan, cahaya adalah suatu bentuk energi yang sangat bermanfaat baik bagi manusia, hewan dan juga tumbuhan karena cahaya adalah sumber dari segala energi yaitu energi matahari karena memiliki peran penting untuk proses pertumbuhan tanaman. Serta memiliki banyak sifatnya seperti cahaya merambat lurus, cahaya dapat dipantulkan, cahaya dapat dibiaskan, dan dapat menembus benda bening.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group design*¹. penelitian ini menggunakan dua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dimulai perlakuan diberi test awal atau *pretest* selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model kooperatif tipe *make a match* dan media gambar, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah selesai pembelajaran diberi perlakuan pada kelas eksperimen test akhir berupa *posttest*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Table 3.1 Desain Penelitian

| Group | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|--------------|----------------|------------------|-----------------|
| Eksperimen | X ₁ | XE | X ₃ |
| Kontrol | X ₂ | XK | X ₄ |

¹ Sugiyono, *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dn R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 107

Keterangan:

- X1: *pretest* (test awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen)
- X2 : *Pretest* (test awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol)
- X3 : *Posttest* (test akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen)
- X4 : *Posttest* (test akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol)
- XE : *Treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*
- EK : Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan desain di atas, eksperimen ini menggunakan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengetahui kelompok eksperimen diberikan pretest, kemudian perlakuan berupa penerapan model *make a match* dan media gambar dan diberikan posttest setelah perlakuan. Sedangkan kelompok kontrol diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa tanpa perlakuan *make a match* dan media gambar.

B. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh terdiri dari 2 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVb sebagai kelas kontrol.

C. Teknik pengumpulan data

1. Rubrik penilaian Kreativitas

Pada penilaian ini, peneliti menggunakan rubrik penilaian kreativitas untuk mengukur kreativitas siswa. Pengujian kreativitas siswa pada penelitian ini sebanyak 1 kali, yaitu dengan pengukuran kreativitas siswa dengan kegiatan analisis objektif akhir yang dilakukan dengan cara mem berikan semua bahan-bahan yang disediakan oleh guru untuk membuat sebuah proyek kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran *make a match* dan media gambar terlebih dahulu, untuk mengukur kreativitas siswa dengan kegiatan analisis objektif akhir.²

Tabel 3.2 kreativitas siswa dengan kegiatan analisis objektif akhir

| Nilai | Kriteria |
|--------------|-----------------|
| 80 – 100 | Sangat kreatif |
| 66 – 79 | Kreatif |
| 56 – 65 | Cukup kreatif |
| 40 – 55 | Kurang kreatif |
| 30 – 39 | Gagal |

² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Ajaksara, 2007), h. 245

2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran yang bertujuan mengetahui seberapa besar kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. *Posttest* adalah yang diberikan setelah pembelajaran untuk melihat hasil belajar akibat adanya perlakuan.

D. Instrumen penelitian

1. Rubrik penilaian Kreativitas

Rubrik penilaian kreativitas siswa adalah untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa mengikuti pembelajaran berlangsung. Lembaran ini berupa daftar ceklis yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut kreativitas siswa pada tema 2 selalu berhemat energi dan subtema 1 macam-macam energi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar.

2. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes awal (*pre-tes*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*, (Jakarta: Rineka cipta, 2010), h. 193

Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa. *Post-test* merupakan tes yang diberikan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan intelektual (tingkat penguasaan materi) siswa. Soal tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal, setiap soal terdiri dari empat pilihan jawaban A, B, C dan D. Sebelum soal tes diberikan kepada siswa, butir soal terlebih dahulu dilakukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

E. Teknik Analisis Data.

1. Analisis Data Hasil Kreativitas Siswa

Untuk menganalisis tingkat kreativitas siswa dapat di hitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Bilangan tetap⁴

Peneliti menilai kreativitas siswa dengan menggunakan kriteria penilaian yang dimodifikasi dari Purwanto yang dapat dilihat sebagai berikut:

⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar Evaluasi Pendidikan...*, h. 281

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Tingkat Kreativitas Siswa

| Nilai | Kriteria |
|----------|----------------|
| 80 – 100 | Sangat kreatif |
| 66 – 79 | Kreatif |
| 56 – 65 | Cukup kreatif |
| 40 – 55 | Kurang kreatif |
| 30 – 39 | Gagal |

2. Tes

Sebelum analisis data dan menguji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas⁵

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

Keterangan:

χ^2 = Statistik Chi-Kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 3

k = Banyak data

2. Uji homogenitas varians⁶

Fungsi homogenitas varians adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berhasil dengan varians yang sama, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi populasi, rumus yang digunakan dalam uji ini yaitu:

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

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = varians dari nilai kelas interval

S_2^2 = varians dari nilai kelas kelompok

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hipotesis yang telah dirumuskan tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penerapan model *make a match* dengan media gambar dengan yang tidak ada penerapan model *make a match* dengan media gambar dapat digunakan rumus sebagai berikut:

⁶ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h.250

$$t = \frac{x_1 - x_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = harga yang dicari

x_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

x_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

S = simpangan baku gabungan

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian perlu terlebih dahulu dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

Hipotesis 1

H_a : Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh.

H_o : Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media gambar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Lamgugob Banda Aceh pada tanggal 20 juli 2019 sampai dengan 29 juli 2019 yang terletak di jalan Kayee Adang Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh..Sekolah ini memiliki 12 kelas dan juga memiliki sarana dan prasarana seperti ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang tata usaha, perpustakaan dan kantin. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas IV_a yang berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV_b berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan berupa model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make-a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi pada subtema macam-macam energi sebanyak satu kali pertemuan, sedangkan pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar pada materi yang sama yaitu macam-macam energi

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

match dan media gambar kemudian diakhir pembelajaran siswa diberikan soal *post-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang macam-macam energi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar serta rubrik penilaian siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran yang diberikan tidak menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar tetapi subtema yang dibelajarkan sama yaitu subtema macam-macam energi, pada awal pembelajaran diberikan soal *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran dan kemudian pada akhir pertemuan diberikan soal *post-test*. Serta rubrik penilaian siswa pada kelas kontrol.

B. Analisis Data Kreativitas Hasil Belajar

1. Analisis data kreativitas siswa kelas eksperimen (kelas IV_a)

Berdasarkan hasil rubrik kreativitas yang telah diteliti pada tema selalu berhemat energi dan subtema macam-macam energi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar pada subtema macam-macam energi di kelas eksperimen berlangsung sangat aktif. Berikut pemaparan analisis kreativitas siswa yang diajarkan pada kelas eksperimen dan dapat di lihat pada tabel 4.1 yaitu sebagai berikut.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-----------------|--|---|--|--|---|--|--|---|--|---|--|---|--|--|--|--|---|-----------|--------------|-----------|----|
| 17. | S ₁₇ | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | |
| 18. | S ₁₈ | | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | |
| 19. | S ₁₉ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | 19 | 95 | SK |
| 20. | S ₂₀ | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21. | S ₂₁ | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 22. | S ₂₂ | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | |
| 23. | S ₂₃ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 24. | S ₂₄ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 25. | S ₂₅ | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | 20 | 100 | SK | |
| 26. | S ₂₆ | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 27. | S ₂₇ | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | |
| 28. | S ₂₈ | | | | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | |
| 29. | S ₂₉ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 30. | S ₃₀ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 97 | 80.83 | SK | |

Sumber : hasil penelitian di MIS Lamugob Banda Aceh tahun ajaran 2019/2020

Berdasarkan tabel 4.1 diatas bahwa keseluruhan jumlah skor kreativitas siswa pada kelas eksperimen mencapai 97. Sedangkan angka presentase jumlah skor pada kreativitas siswa mencapai 80.83 % dengan kategori sangat kreatif. Pada kelas eksperimen ini penilaiannya persiswa akan tetapi saat pelaksanaan simulai dilakukan dengan kelompok akan tetapi saat menilai tingkat kreativitasnya persiswa, cara penilaiinya yaitu siswa pertama mengguting karton sedangkan siswa lainnya melakukan kegiatan lainnya, Sedangkan pada kelas kontrol sama halnya dengan kelas eksperimen pada saat penilaian kreativitasnya. Pada kelas ini mencapai 29 siswa yang tuntas dan 1 orang siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa tidak memperhatikan saat proses belajar mengajar berlangsung. Walau demikian, perolehan presentase kreativitas belajar siswa untuk kelas eksperimen (kelas IV_a) dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dan media gambar termasuk kategori sangat kreatif. Kategori yang telah disebutkan sesuai dengan sebagaimana yang telah tercantum didalam bab III.

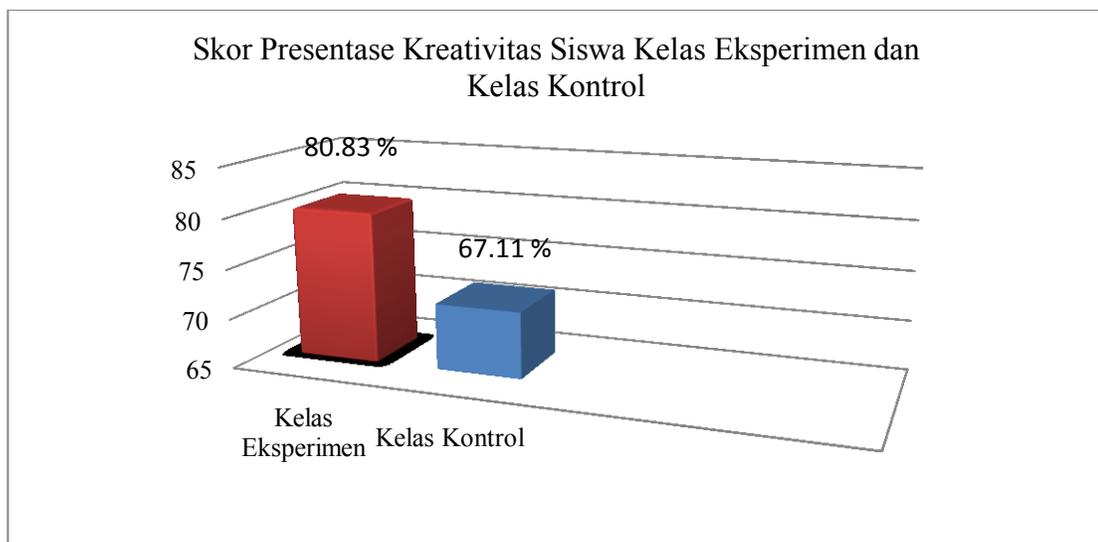
2. Analisis kreativitas siswa kelas kontrol (kelas IV_b)

Berdasarkan hasil rubrik kreativitas siswa yang telah diteliti pada tema selalu berhemat energi dan subtema macam-macam energi pada kelas kontrol berlangsung dengan baik. beikut pemaparanan analisis data hasil kreativitas yang diajarkan pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu sebagai berikut

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-----------------|---|--|--|--|---|--|---|--|---|--|--|--|--|--|--|-----------|--------------|----------|----|----|----|
| 17. | S ₁₇ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | 17 | 85 | SK |
| 18. | S ₁₈ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 19. | S ₁₉ | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20. | S ₂₀ | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21. | S ₂₁ | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | |
| 22. | S ₂₂ | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | |
| 23. | S ₂₃ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 24. | S ₂₄ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 25. | S ₂₅ | √ | | | | | | | | | | | | | | | | | | 14 | 70 | K |
| 26. | S ₂₆ | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 27. | S ₂₇ | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | | | |
| 28. | S ₂₈ | | | | | | | | | √ | | | | | | | | | | | | |
| 29. | S ₂₉ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| 30. | S ₃₀ | | | | | | | | | | | | | | | | | √ | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | 81 | 67.11 | K | | | |

Sumber : hasil penelitian di MIS Lamgugob Banda Aceh tahun ajaran 2019/2020

Berdasarkan tabel 4.2 diatas bahwa keseluruhan jumlah skor kreativitas siswa pada kelas kontrol mencapai 81. Sedangkan angka presentase jumlah skor pada kreativitas siswa mencapai 67.11 % dalam kategori kreatif. Pada kelas kontrol mencapai 24 siswa yang memiliki ketuntasan saat proses belajar mengajar dan 6 siswa yang tidak tuntas dalam proses belajar mengajar sehingga perolehan presentase kreativitas siswa untuk kelas kontrol (kelas IV_b) tanpa menerapkan model pembelajaran *make a match* dan media gambar termasuk kategori kreatif. Kategori yang telah disebutkan sesuai dengan sebagaimana yang telah tercantum di dalam bab III. Untuk memperjelas rata-rata presentase setiap indikator kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di MIS Lamgugop Banda Aceh pada kelas IV_a dan kelas IV_b dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 diagram skor presentase kreativitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan perbedaan presentase kreativitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana skor kreativitas siswa dikelas eksperimen adalah 80.83 % dengan kategori sangat kreatif, sedangkan skor kreativitas belajar siswa kelas kontrol adalah 67.11 % dengan kategori kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar yang cenderung rendah.

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran pembelajaran *make a match* dan media gambar di kelas eksperimen (kelas IV_a) dan tanpa menggunakan model pembelajaran pembelajaran *make a match* dan media gambar di kelas kontrol (kelas IV_b). 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 IV_a)

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

Tabel 4.3 Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen (kelas IV_a)

| No. | Inisial Siswa | Nilai | |
|-----|-----------------|-----------------|------------------|
| | | <i>pre-test</i> | <i>post-test</i> |
| 1. | S ₁ | 55 | 70 |
| 2. | S ₂ | 60 | 75 |
| 3. | S ₃ | 55 | 95 |
| 4. | S ₄ | 70 | 100 |
| 5. | S ₅ | 30 | 75 |
| 6. | S ₆ | 30 | 65 |
| 7. | S ₇ | 30 | 75 |
| 8. | S ₈ | 35 | 75 |
| 9. | S ₉ | 35 | 75 |
| 10. | S ₁₀ | 40 | 80 |
| 11. | S ₁₁ | 45 | 85 |
| 12. | S ₁₂ | 55 | 85 |
| 13. | S ₁₃ | 45 | 90 |
| 14. | S ₁₄ | 40 | 85 |
| 15. | S ₁₅ | 40 | 80 |
| 16. | S ₁₆ | 40 | 85 |
| 17. | S ₁₇ | 40 | 90 |
| 18. | S ₁₈ | 40 | 85 |
| 19. | S ₁₉ | 40 | 80 |
| 20. | S ₂₀ | 45 | 80 |
| 21. | S ₂₁ | 40 | 90 |
| 22. | S ₂₂ | 40 | 80 |
| 23. | S ₂₃ | 45 | 85 |
| 24. | S ₂₄ | 45 | 90 |
| 25. | S ₂₅ | 50 | 80 |
| 26. | S ₂₆ | 45 | 90 |
| 27. | S ₂₇ | 50 | 80 |
| 28. | S ₂₈ | 50 | 90 |
| 29. | S ₂₉ | 50 | 90 |
| 30. | S ₃₀ | 50 | 90 |

Sumber : hasil penelitian di MIS Banda Aceh tahun ajaran 2019/2020

b. Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol (Kelas IV_b)

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

Tabel 4.4 Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol(Kelas IV_b)

| No. | Inisial Siswa | Nilai | |
|-----|-----------------|-----------------|------------------|
| | | <i>pre-test</i> | <i>post-test</i> |
| 1. | S ₁ | 40 | 70 |
| 2. | S ₂ | 55 | 85 |
| 3. | S ₃ | 55 | 80 |
| 4. | S ₄ | 55 | 85 |
| 5. | S ₅ | 60 | 90 |
| 6. | S ₆ | 40 | 80 |
| 7. | S ₇ | 45 | 65 |
| 8. | S ₈ | 35 | 60 |
| 9. | S ₉ | 45 | 70 |
| 10. | S ₁₀ | 50 | 80 |
| 11. | S ₁₁ | 70 | 95 |
| 12. | S ₁₂ | 40 | 70 |
| 13. | S ₁₃ | 30 | 70 |
| 14. | S ₁₄ | 30 | 60 |
| 15. | S ₁₅ | 40 | 70 |
| 16. | S ₁₆ | 50 | 85 |
| 17. | S ₁₇ | 40 | 70 |
| 18. | S ₁₈ | 35 | 65 |
| 19. | S ₁₉ | 40 | 70 |
| 20. | S ₂₀ | 50 | 85 |
| 21. | S ₂₁ | 50 | 85 |
| 22. | S ₂₂ | 40 | 70 |
| 23. | S ₂₃ | 30 | 65 |
| 24. | S ₂₄ | 55 | 80 |
| 25. | S ₂₅ | 50 | 85 |
| 26. | S ₂₆ | 40 | 75 |
| 27. | S ₂₇ | 45 | 80 |
| 28. | S ₂₈ | 40 | 75 |
| 29. | S ₂₉ | 45 | 75 |
| 30. | S ₃₀ | 40 | 75 |

Sumber : hasil penelitian di MIS Banda Aceh tahun ajaran 2019/2020

1. Teknik analisis Data *Pre-test*

a. Pengolahan Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen (Kelas IV_a)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, nilai *Pre-Test* kelas eksperimen memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Pengolahan data *pre-test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 30 | 30 | 30 | 35 | 35 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 55 | 55 | 55 | 60 | 70 |

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 70 - 30 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

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 :

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

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

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

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas IV_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. | 30-36 | 5 | 33 | 1089 | 165 | 5445 |
| 2. | 37-43 | 10 | 40 | 1600 | 400 | 16000 |
| 3. | 44-50 | 10 | 47 | 2209 | 470 | 22090 |
| 4. | 51-57 | 3 | 54 | 2916 | 162 | 8748 |
| 5. | 58-64 | 1 | 61 | 3721 | 61 | 3721 |
| 6. | 65-71 | 1 | 68 | 4624 | 68 | 4624 |
| | | 30 | | | 1326 | 60628 |

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk $\sum F_i x_i = 1326$, $\sum F_i = 30$ dan $\sum F_i x_i^2 = 60628$, Sehingga dapat di peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan Nilai Rata-Rata (Mean)

$$(\bar{x}) = \frac{\sum Fixi}{n} = \frac{1326}{30} = 44,2$$

- b. Menentukan Varians (S²)

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

$$S_1^2 = \frac{30(60628) - (1326)^2}{30(30-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{30(60628 - (1758276))}{30(30-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{1818840 - 1758276}{870}$$

$$S_1^2 = \frac{60564}{870} \quad s_1^2 = 69,61$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$s = \sqrt{69,61}$$

$$s = 8,34$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas eksperimen adalah (rata-rata $\bar{x} = 44,2$), variansnya adalah ($s_1^2 = 69,61$) dan standar deviasinya adalah ($s = 8,34$).

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

Berdasarkan perhitungan data pada daftar distribusi frekuensi, lebih lanjut dilakukan pengujian kenormalan data tersebut. 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 4.6 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas IV_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) | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|----------|-----------------|--------|---------------------------------|--------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| | 29,5 | -1,76 | 0,4608 | | | | |
| 30-36 | | | | 0,1396 | 4,188 | 5,00 | 0,15 |
| | 36,5 | -0,92 | 0,3212 | | | | |
| 37-43 | | | | 0,2893 | 8,679 | 10,00 | 0,19 |
| | 43,5 | -0,08 | 0,0319 | | | | |
| 44-50 | | | | 0,2415 | 7,245 | 10,00 | 1,04 |
| | 50,5 | 0,75 | 0,2734 | | | | |
| 51-57 | | | | 0,1707 | 5,121 | 3,00 | 0,87 |
| | 57,5 | 1,59 | 0,4441 | | | | |
| 58-64 | | | | 0,0484 | 1,452 | 1,00 | 0,14 |
| | 64,5 | 2,43 | 0,4925 | | | | |

| | | | | | | | |
|--------|---|------|--------|-------|------|-----------------|------|
| 65-71 | | | | 0,007 | 0,21 | 1,00 | 0,27 |
| | 71,5 | 3,27 | 0,4995 | | | | |
| Jumlah | x^2 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 $5,26 < 11,01$ 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 4.7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat

| A | Banyak Kelas | x^2_{hitung} | x^2_{tabel} | Kesimpulan |
|------|--------------|----------------|---------------|----------------------|
| 0,05 | 6 | 5,26 | 11,01 | 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 $5,26 < 11,01$ 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 IV_b)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, nilai *Pre-Test* kelas kontrol memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Pengolahan data *pre-test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 30 | 30 | 30 | 35 | 35 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 45 | 45 | 45 | 45 | 50 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 55 | 55 | 55 | 55 | 60 | 70 |

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 70 - 30 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

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 :

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

= 6,6 (diambil 7 setelah dibulatkan)

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-Test* siswa kelas V_c(Kelas Kontrol)

| No. | Interval | F _i | x _i | x _i ² | Fixi | F _i x _i ² |
|-----|----------|----------------|----------------|-----------------------------|------|--|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| 1 | 30-36 | 5 | 33 | 1089 | 165 | 5445 |
| 2 | 37-43 | 10 | 40 | 1600 | 400 | 16000 |
| 3 | 44-50 | 9 | 47 | 2209 | 423 | 19881 |
| 4 | 51-57 | 4 | 54 | 2916 | 216 | 11664 |
| 5 | 58-64 | 1 | 61 | 3721 | 61 | 3721 |
| 6 | 65-71 | 1 | 68 | 4624 | 68 | 4624 |
| | | 30 | | | 1333 | 61335 |

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk $\sum F_i x_i = 1333, \sum F_i = 30$ dan $\sum F_i x_i^2 = 61335$. Sehingga dapat di peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi untuk kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Rata-Rata Mean

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum Fixi}{n} \\ &= \frac{1333}{30} \\ &= 44,4\end{aligned}$$

b. Menentukan Varians (S^2)

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n\sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(61335) - (1333)^2}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(61335 - (1776889))}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{1840050 - 1776889}{870} \\ S_1^2 &= \frac{63161}{870}\end{aligned}$$

$$s_1^2 = 72,59$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

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

$$s = 8,51$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas kontrol adalah (rata-rata $\bar{x} = 44,4$), variansnya adalah ($s_1^2 = 72,59$) dan standar deviasi adalah ($s = 8,51$).

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

Berdasarkan perhitungan data pada daftar distribusi frekuensi, lebih lanjut dilakukan pengujian kenormalan data tersebut. Pengujian uji normalitas ini disajikan pada. 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 4.9 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas IV_b (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) | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|----------|-----------------|--------|---------------------------------|--------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| | 29,5 | -1,75 | 0,4599 | | | | |
| 30-36 | | | | 0,1387 | 4,161 | 5,00 | 0,16 |
| | 36,5 | -0,92 | 0,3212 | | | | |
| 37-43 | | | | 0,2814 | 8,442 | 10,00 | 0,28 |
| | 43,5 | -0,10 | 0,0398 | | | | |
| 44-50 | | | | 0,2213 | 6,639 | 9,00 | 0,83 |
| | 50,5 | 0,71 | 0,2611 | | | | |
| 51-57 | | | | 0,1759 | 5,277 | 4,00 | 0,30 |
| | 57,5 | 1,53 | 0,4370 | | | | |

| | | | | | | | |
|--------|---|------|--------|--------|-------|-----------------|------|
| 58-64 | | | | 0,062 | 1,86 | 1,00 | 0,39 |
| | 64,5 | 2,36 | 0,4909 | | | | |
| 65-71 | | | | 0,0084 | 0,252 | 1,00 | 2,22 |
| | 71,5 | 3,18 | 0,4993 | | | | |
| Jumlah | $x^2 \text{ Hitung} = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$ | | | | | $\sum f_i = 30$ | 4,18 |

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 $\chi_{tabel}^2 = \chi_{1-\alpha;dk}^2 = \chi_{0,95;5}^2 = 11,01$. Karena $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $4,18 < 11,01$ 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 4.10 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Chi-Kuadrat

| A | Banyak Kelas | x_{hitung}^2 | x_{tabel}^2 | Kesimpulan |
|------|--------------|----------------|---------------|----------------------|
| 0,05 | 6 | 4,18 | 11,01 | Berdistribusi Normal |

Nilai x_{tabel}^2 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.

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

$$H_0 = O_i > E_i \text{ (Data tidak berdistribusi normal)}$$

Oleh karena itu, $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $4,18 < 11,01$ 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 $\bar{x} = 44,2$ dan $S^2 = 69,61$ untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol $\bar{x} = 44,4$ dan $S^2 = 72,59$. 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 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Homogenitas *Pre-Test* Data Siswa

| Data | Nilai varians | F_{hitung} | F_{tabel} | Interpretasi | Kesimpulan |
|------------------|---------------|--------------|-------------|--------------------------|--------------------|
| Kelas eksperimen | 59,61 | 1,04 | 1,84 | $F_{hitung} < F_{tabel}$ | Kedua data homogen |
| Kelas Kontrol | 72,59 | | | 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. Teknik analisis Data *Post-Test*

a. Pengolahan Data *Post-Test* Kelas Ekperimen (Kelas IV_a)

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, nilai *Post-Test* kelas eksperimen memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Pengolahan data *Post-Test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 65 | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 80 | 80 | 80 |
| 80 | 80 | 80 | 80 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 |
| 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 95 | 100 |

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 100 - 65 \end{aligned}$$

$$= 35$$

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 :

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{BanyakKelas (K)}} \\ &= \frac{35}{6} \\ &= 5,83 \text{ (diambil } P = 6) \end{aligned}$$

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Post-Test* siswa kelas IV_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 | 65-70 | 2 | 67,5 | 4556,25 | 135 | 9112,5 |
| 2 | 71-76 | 5 | 73,5 | 5402,25 | 367,5 | 27011,25 |
| 3 | 77-82 | 7 | 79,5 | 6320,25 | 556,5 | 44241,75 |
| 4 | 83-88 | 6 | 85,5 | 7310,25 | 513 | 43861,5 |
| 5 | 89-94 | 8 | 91,5 | 8372,25 | 732 | 66978 |
| 6 | 95-100 | 2 | 97,5 | 9506,25 | 195 | 19012,5 |
| | | | | | 2499 | 210217,5 |

Setelah dilakukan pengolahan data diatas, bahwa hasil yang di peroleh untuk $\sum F_i x_i = 2499$, $\sum F_i = 30$ dan $\sum F_i x_i^2 = 210217,5$. Sehingga dapat di peroleh nilai rata-rata (mean), varians, standar deviasi kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Rata-Rata (Mean)

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum Fixi}{n} \\ &= \frac{2499}{30} \\ &= 83,3\end{aligned}$$

b. Menentukan Varians (S^2)

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n\sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(210217,5) - (2499)^2}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(210217,5 - 6245001)}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{6306525 - 6245001}{870} \\ S_1^2 &= \frac{61524}{870} \\ s_1^2 &= 70,71\end{aligned}$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}s &= \sqrt{70,71} \\ s &= 8,40\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai pada kelas eksperimen adalah (rata-rata $\bar{x} = 83,3$), variansnya adalah ($s_1^2 = 70,71$) dan simpangan bakunya adalah ($s = 8,40$).

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

Berdasarkan data yang diperoleh melalui tes yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, nilai *Post-Test* kelas kontrol memiliki rentang data dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Pengolahan data *Post-Test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 60 | 60 | 65 | 65 | 65 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 |
| 70 | 70 | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 | 80 | 80 | 80 |
| 80 | 80 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 85 | 90 | 95 |

a. Menghitung rentang (R) dapat menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\
 &= 95 - 60 \\
 &= 35
 \end{aligned}$$

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 :

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\
 &= \frac{35}{6} \\
 &= 5,83 \text{ (diambil 6 setelah dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Post-Test* Siswa Kelas IV_b(Kelas Kontrol)

| No. | Interval | F _i | x _i | x _i ² | Fixi | F _i x _i ² |
|-----|----------|----------------|----------------|-----------------------------|-------|--|
| (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)

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

b. Menentukan Varians (S²)

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

$$s_1^2 = 92,06$$

c. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

$$s = \sqrt{92,06}$$

$$s = 9,59$$

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 4.14 di bawah ini:

Tabel 4.14 Distribusi Nilai Data *Pretest* dan *Posttest*

| Kelas | | Mean (\bar{x}) | Varians (S^2) | Standar Deviasi |
|------------------|----------------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|
| Kelas Eksperimen | <i>Pretest</i> Eksperimen | 44,2 | 69,61 | 8,34 |
| | <i>Posttest</i> Eksperimen | 83,3 | 70,71 | 8,40 |
| Kelas Kontrol | <i>Pretest</i> Kontrol | 44,4 | 72,59 | 8,51 |
| | <i>Posttest</i> Kontrol | 75,5 | 92,06 | 9,59 |

Berdasarkan Tabel 4.15 terlihat bahwa nilai mean *post-test* kelas eksperimen adalah 83,3 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 pembelajaran *make a match* dan media gambar di MIS Lamgugob.

3. 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:

$$\begin{array}{llll} \bar{x}_1 = 83,3 & s_1^2 = 70,71 & s_1 = 8,40 & n = 30 \\ \bar{x}_2 = 75,5 & s_2^2 = 92,06 & s_2 = 9,59 & n = 30 \end{array}$$

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

$$\begin{aligned} s^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\ s^2 &= \frac{(30-1)(70,71) + (30-1)(92,06)}{30+30-2} \\ s^2 &= \frac{2050,59 + 2669,74}{58} \\ s^2 &= \frac{4720,33}{58} \\ s^2 &= 81,38 \\ s &= \sqrt{81,38} \\ s &= 9,02 \end{aligned}$$

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

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{83,3 - 75,5}{9,02 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{7,8}{9,02 \sqrt{0,06}}$$

$$t_{hitung} = \frac{7,8}{9,02 \cdot 0,24}$$

$$t_{hitung} = \frac{7,8}{2,1648}$$

$$t_{hitung} = 3,60$$

Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

H_a = Penerapan model pembelajaran *make-a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

H_o = Penerapan model pembelajaran *make-a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,60$. 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 $(1 - \frac{1}{2} 0.05) = 0,975$. Sehingga, $t_{(0,975)}$ maka, dari tabel distribusi (t) diperoleh nilai $t_{(0,975)(58)} = 2,00$.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,60 > 2,00$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make-a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi 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. Kreativitas belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis rubrik kreativitas pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 diketahui bahwa hasil pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar lebih tinggi dikelas eksperimen di bandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai presentase kreativitas belajar siswa dikelas eksperimen yang diperoleh mencapai 80.83 % pada kategori sangat kreatif. Dikarenakan proses pembelajarannya sangat menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga siswa mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar pada materi yang dikemas sangat menarik sehingga membantu siswa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini Senada

dengan pendapat Yusufhadi Miarso yang mengatakan bahwa fungsi model adalah dapat membangkitkan motivasi dan merangsang belajar siswa.¹

Sedangkan nilai presentase kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol hanya mencapai 67.11 % dengan kategori kreatif. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa memperhatikan saat guru menjelaskan walaupun tidak menggunakan model dan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Komalasari mengatakan bahwa siswa yang sudah terbiasa belajar tidak menggunakan model dan media akan tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Karena Setiap siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang tidak dipahami.² Dengan demikian, proses penyerapan pengetahuan kurang diserap oleh siswa dan siswa juga kurang memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapatnya terhadap permasalahan yang diajukan guru. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol.

Kreativitas dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting karena kreativitas yang efektif akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan pembelajaran sendiri atau melakukan kreativitas sendiri, dan juga sebagaimana yang di nyatakan oleh Rohani bahwa berhasilnya suatu pembelajaran adalah yang dapat menyediakan kesempatan belajar sendiri atau

¹ Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Kencana, 2004), h. 458-560

² Komalasari, *Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung:Refika Aditama, 2011), h. 85

melakukan kreativitas sendiri.³ Dengan demikian, melalui kreativitas siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kreativitas belajar siswa dikelas eksperimen dapat dijelaskan bahwa siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media gambar mencapai persentase nilai 80,83% dengan kategori sangat kreatif. Hal ini disebabkan siswa dikelas 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.⁴ Dengan demikian, hasil yang di peroleh pada kelas 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 *non equivalent*, dimana sampel diambil dari dua kelas yaitu kelas IV_a dengan jumlah peserta didik 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV_b dengan jumlah peserta didik 30 orang sebagai kelas kontrol. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk

³Rohani, A, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 9.

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar...*, h. 174.

mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* dan media gambar pada tema selalu berhemat energi. Model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini terdiri atas delapan fase yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, persiapan kartu, pembagian kartu pertanyaan dan kartu jawaban, , melaporkan penemuan pasangan, pemberian waktu, menyajikan hasil, mengevaluasi hasil.⁵ 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 44,2 menjadi 83,3. Berbeda dengan kelas kontrol yaitu meningkat sebesar 28,3 yaitu dari 44,4 menjadi 75,5. Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 7,8. Hal ini dilihat berdasarkan rata-rata nilai hasil *post-test* kedua kelas, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,3 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 di lingkungan sekitar yaitu 70 dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas

⁵ Miftahul Huda, *Cooperatif Learning Metode Teknik Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2012), h. 251-252

eksperimen sebesar 83,3 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 1 orang. Dapat diasumsikan bahwa satu 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* dan media gambar. Hal ini sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Zainal Berlian dimana model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* ini 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.⁶ Kemudian Miftahul Huda menyatakan juga bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-a Match* dapat mengajarkan siswa memahami konsep-konsep

⁶Zainal 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.

secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan sehingga konsep mudah di pahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif.⁷ 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.⁸ 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.

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.⁹ 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.

⁷Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*, (Yogyakarta: 2013), h. 135.

⁸ Lie, Anita, *Cooperative Learning Metode: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo.2002), h 55.

⁹Dahniati, *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)

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make-a match* dan media gambar memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, dibandingkan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *make-a match* dan media gambar. 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-teste* eksperimen dan kontrol dimana kriterianya $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh nilai $t_{(0,975)(58)} = 2,02$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,60 > 2,02$, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make-a match* dan media gambar pada selalu berhemat energi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media gambar pada selalu berhemat enegi dengan subtema macam-macam energi dikelas IV_a dan IV_b di MIS Lamgugob Banda Aceh, maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

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

1. Kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dan media gambar berada pada kategori sangat aktif yaitu 80.83% dikelas eksperimen dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang berada pada kategori kreatif yaitu 67.11 %.
2. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diselesaikan, maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,60$. 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* dan media gambar pada selalu berhemar energi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen

dibandingkan dengan kelas kontrol di MISS Lamgugob Banda Aceh Tahun Ajaran 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* dan media gambar dapat membawa dampak positif terhadap siswa yaitu dapat meningkatkan kreativitas 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* dan media gambar 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 selalu berhemar energi dengan subtema macam-macam energi

DAFTAR PUSTAKA

- A, Rohani. (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____, (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Ajaksara.
- _____, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*. Jakarta : Renika Cipta
- Ananda,Rina. (2018). *Penerapan Model Make A Match terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Azhar, Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Berlian, Zainal, kurratul aini,dkk. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi*. *Jurnal Ilmiah Biome*. Vol 3 No .
- B. Hamzah. Uno, dkk. (2011). *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dahniati. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sains Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry. Darussalam. Banda Aceh.
- Depdiknas. (2014). *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Halidayani. (2018).*Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku di kelas IV MIN 16 aceh besar*. UIN Ar-Raniry Darussalam. Banda aceh
- Huda, Miftakhul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.

- Hartini Sam's, Rosma. (2005). *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Indriyanto. (2008). *Ekologi Hutan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kadir, Abd. dan Hanun Asrorah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Komalasari, dan Kokom. (2010). *Pembelajaran Kosektual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindopersada.
- Kokasih,. R. Angkowo (2013). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Moore, Kenneth D. (2005). *Effective Instructionel Strategies From Theory to Practice*. London: Publications.
- Lie, Anita. (2004). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar,Utami, (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Mujid, Abdul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdkarya.
- Midjiono, Dimyanti. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Makmur, Agus. (2016). *Upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode two stay two stray pada siswa SMP Negeri 10 padang sidimpuan. Vol 2. No 2 september. Diakses 21*

- november 2018. http://www.neliti.com/id/publications/58880/upaya_meningkatkan_kreativitas-dan-hasil_belajar-matematika-two-stay-two-stary.
- Munandar, Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto, Maryanto. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman, (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____, (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rahdi, Aristo. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud
- Rianto, yatim. (2012). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta : kencana.
- Sudjono, Anas. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syamsuri, Istamar. (2004). *Sains Biologi SMP*. Jakarta: Erlangga.
- SB, Mamat, dkk. (2005). *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Departemen Agama.
- _____, (2012). *Cooperatif learning metode tehnik struktur dan model penerapan*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.
- Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____, (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Sumarwan. (2004). *Sain Biologi SMP*. Jakarta: Erlangga.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-17214/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2019

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 Januari 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- PERTAMA** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-882/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2019
- KEDUA** : Menunjuk Saudara:

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

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Nurhayati
- NIM : 150209017
- Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada M1S Lamugob Banda Aceh

- KETIGA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
- 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 : 04 Desember 2019

An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali





KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA LANGUGOB
KOTA BANDA ACEH

Jalan Kaye e Adang Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Telp. (0651) 7552694
BANDA ACEH 23115

SURAT KETERANGAN

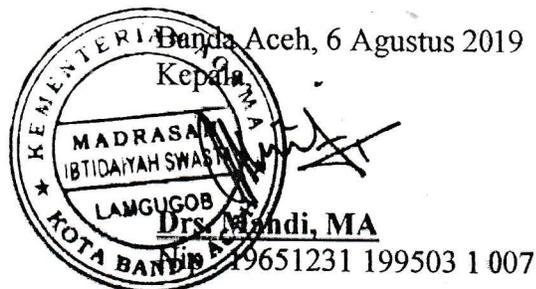
Nomor : ML.01.12/PP.00.4/318/ 2019

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar Raniry Nomor B-10408/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019 tanggal 12 Juli 2019 tentang Izin Untuk Mengumpul Data Menyusun Skripsi pada MIS Lamgugob Kota Banda Aceh, maka kami menerangkan bahwa :

Nama : Nurhayati
NIM : 150209017
Prodi/Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Alamat : Jl. Lingkar Kampus UIN Lr. Bakti No. 6, Tanjung
Selamat, Kab. Aceh Besar

Telah mengadakan penelitian Skripsi pada MIS Lamgugob Kota Banda Aceh pada tanggal **20 Juli 2019** dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu beban SKS untuk menyelesaikan studinya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul ***"Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Lamgugob Banda Aceh"***

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





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

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10408/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019

12 Juli 201

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun 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 : NURHAYATI
N I M : 150209017
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t : Jln Lingkar Kampus UIN, Lr Bakti, No. 06. Kab. Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

MIS Lamgugop

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

Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada MIS Lamgugop Banda Aceh

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan menggunakan angka 1, 2, 3 atau 4 pada kolom skor dengan ketentuan pada pedoman penskoran kreativitas, sebagai berikut:

Skor 1 : Perlu bimbingan dalam aspek kreativitas.

Skor 2 : Cukup baik dalam aspek kreativitas.

Skor 3 : Baik dalam aspek kreativitas.

Skor 4 : Sangat baik dalam aspek kreativitas.

| No | Nama siswa | Aspek diamati | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | | |
|----|----------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|-------|---|---|---|----|
| | | Kemampuan merencanakan | | | | Kemampuan melaksanakan | | | | Kemampuan mempresentasikan produk | | | | | | | | | | | | |
| | | Kemampuan mengguntingkan karton sebagai media sifat-sifat cahaya | | | | Kemampuan melubangi karton sebagai media sifat-sifat cahaya | | | | Kemampuan menyusun media percobaan sifat-sifat cahaya dengan langkah-langkah yang benar | | | | Kemampuan menjelaskan hasil percobaan sifat-sifat cahaya | | | | | Kemampuan mempresentasikan hasil percobaan sifat-sifat cahaya | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | S ₁ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | 18 |
| 2 | S ₂ | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 3 | S ₃ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 4 | S ₄ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | ✓ | | 18 |
| 5 | S ₅ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | 19 |
| 6 | S ₆ | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | ✓ | | 13 |
| 7 | S ₇ | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | 14 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----|---|---|---|---|--|---|---|--|---|--|---|--|---|--|---|----|
| 8 | S8 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | 14 |
| 9 | S9 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | 16 |
| 10 | S10 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 14 |
| 11 | S11 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | | | 17 |
| 12 | S12 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 14 |
| 13 | S13 | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 19 |
| 14 | S14 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 15 | S15 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 16 | S16 | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | 14 |
| 17 | S17 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | 17 |
| 18 | S18 | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 18 |
| 19 | S19 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | 17 |
| 20 | S20 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 21 | S21 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 18 |
| 22 | S22 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 19 |
| 23 | S23 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 14 |
| 24 | S24 | ✓ | | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 25 | S25 | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 19 |
| 26 | S26 | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 15 |
| 27 | S27 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 14 |
| 28 | S28 | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 29 | S29 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 17 |
| 30 | S30 | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | 18 |

Banda Aceh, ²⁰⁻⁷2019 Jumlah 481
 % 80.16 %

Pengamat

Mardiah

(.....MARDIAH, S.Pd.1.....)

Nip. 1963231994032014

RUBRIK PENILAIAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan menggunakan angka 1, 2, 3 atau 4 pada kolom skor dengan ketentuan pada pedoman penskoran kreativitas, sebagai berikut:

Skor 1 : Perlu bimbingan dalam aspek kreativitas.

Skor 2 : Cukup baik dalam aspek kreativitas.

Skor 3 : Baik dalam aspek kreativitas.

Skor 4 : Sangat baik dalam aspek kreativitas.

| No | Nama siswa | Aspek diamati | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | | |
|----|----------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|-------|---|---|---|----|
| | | Kemampuan merencanakan | | | | Kemampuan melaksanakan | | | | Kemampuan mempresentasikan produk | | | | | | | | | | | | |
| | | Kemampuan mengguntingkan karton sebagai media sifat-sifat cahaya | | | | Kemampuan melubangi karton sebagai media sifat-sifat cahaya | | | | Kemampuan menyusun media percobaan sifat-sifat cahaya dengan langkah-langkah yang benar | | | | Kemampuan menjelaskan hasil percobaan sifat-sifat cahaya | | | | | Kemampuan mempresentasikan hasil percobaan sifat-sifat cahaya | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | S ₁ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | 17 |
| 2 | S ₂ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | 10 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----|--|---|---|--|---|---|--|---|--|--|---|--|---|--|----|
| 27 | S27 | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | 4 |
| 28 | S28 | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | 13 |
| 29 | S29 | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | 14 |
| 30 | S30 | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | 12 |

Jumlah 430
 Presentase 71,67%

Banda Aceh, 23-7-2019

Pengamat

Helmi Zanova, S.Pd.
 (.....*Helmi Zanova, S.Pd.*.....)
 Nip. 19781101 200710 2002

*Lampiran 6***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD/ MIN
Kelas/Semester : IV/1
Tema 2 : Selalu berhemat energi
Subtema 1 : macam-macam energi
Pembelajaran : 6
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|---|
| IPA 3.6 Memahami sifat-sifat cahaya melalui pengamatan dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari | 3.6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. |

| | |
|--|--|
| <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat</p> | <p>3.6.2 Mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengamatan.</p> <p>4.6.1 Melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan</p> |
| <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> | <p>3.1.1 Menjeleskan informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya.</p> <p>4.1.1 Menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya.</p> |

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Siswa mampu mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengamatan dengan tepat.
3. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya secara tulisan.
4. Siswa mampu melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Sifat-Sifat Cahaya (terlampir)

E. Pendekatan, model & Metode

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan)
2. Metode : Diskusi, Tanya jawab, Ceramah dan Eksperimen.
3. Model : *Make A Match*

F. Media, Alat, dan Sumber Pelajaran

1. Media : LKPD dan gambar sifat-sifat cahaya.
2. Alat/bahan : Percobaan IPA (Karton, kertas HVS, kertas laminating, Lilin, Senter, gelas, cermin datar, pensil atau pulpen dan sendok).
3. Buku Guru Tema : 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
4. Buku Siswa Tema : 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

G. Langkah-langkah pembelajaran

| Sintak Pembelajaran Model <i>Make A Match</i> | Kegiatan guru | Kegiatan siswa | Alokasi waktu |
|---|---|---|-----------------|
| <p>Kegiatan awal</p> | <p>a. Guru menyapa siswa dengan salam dan mempersiapkan dengan berdo'a mengecek siswa dan mengkondisikan lingkungan belajar siswa</p> <p>b. Guru menyampaikan appersepsi : Dengan menanyakan "anak-anak ibu siapa yang pernah membuka jendela rumah ketika pagi hari?" dan untuk apa kita harus membuka jendela ketika pagi hari.</p> <p>c. Guru menyampaikan</p> | <p>a. Siswa menjawab salam guru dan membaca do'a bersama-sama , mendengarkan guru mengabsen dan merapikan tempat duduk</p> <p>b. Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru dan menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki</p> <p>c. Siswa mendengarkan</p> | <p>10 menit</p> |

| | | | |
|---|--|--|-------------|
| Menyampaikan tujuan dan motivasi dalam pembelajaran | <p>kan tema yang akan dipelajari.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyanyikan lagu sifat-sifat cahaya.</p> <p>e. Guru menjelaskan tujuan dari mempelajari tema tersebut.</p> | <p>tema pembelajaran yang dipelajari oleh guru.</p> <p>d. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru dan bernyanyi bersama-sama tentang sifat-sifat cahaya</p> <p>e. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p> | |
| Kegiatan inti | <p>a. Guru meminta siswa mengamati gambar sifat-sifat cahaya yang ditempelkan di papan tulis. (mengamati)</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan</p> | <p>a. siswa memperhatikan gambar yang ada didepan kelas (mengamati)</p> <p>b. siswa mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang sifat-sifat cahaya (menalar)</p> | 50 menit |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>sifat-sifat cahaya yaitu: (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apabila kita meletakkan 3 buah karton yang sudah dilubangi sejajar dengan arah cahaya lilin Apakah cahaya dapat merambat lurus?2. Apa yang terjadi jika sorot senter mengenai sebuah cermin?3. Mengapa pensil nampak bengkok ketika sebagian berada di dalam air?4. Coba perhatikan kertas HVS dengan kertas laminating berikut ini, apakah cahaya dapat menembus kedua benda | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|---------------------|---|--|--|
| | <p>tersebut?</p> <p>c. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru sesuai dengan kemampuan siswa.</p> <p>(menanya)</p> <p>d. Sebelum siswa melakukan percobaan, guru mengajak siswa untuk bermain kartu soal dan kartu jawaban.</p> | <p>c. siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan tingkat pengetahuannya</p> <p>(menanya)</p> <p>d. siswa sebelum melakukan percobaan , siswa bermain kartu soal dan kartu jawaban</p> | |
| Pembagian kelompok | <p>e. Guru menyuruh siswa membentuk dalam dua kelompok secara heterogen 5-6 yaitu kelompok A dan B.</p> | <p>e. siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing</p> | |
| Mempersiapkan kartu | <p>f. Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi</p> | <p>f. siswa mengambil kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan oleh</p> | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Pembagian kartu pertanyaan dan kartu jawaban</p> | <p>beberapa konsep materi sifat-sifat cahaya yang cocok untuk sisi pertanyaan, satu bagian kartu soal dan bagian lainya kartu jawaban.</p> <p>g. Guru membagikan kartu kepada setiap anggota kelompok. Kartu pertanyaan pada kelompok A. dan kartu jawaban pada kelompok B.</p> | <p>gurunya</p> <p>g. siswa menerima kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang diberikan oleh gurunya</p> | |
| <p>Menemukan kartu pasangan</p> | <p>h. Guru menyuruh untuk mencari dan menemukan pasangannya masing-masing</p> | <p>h. siswa mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipegang oleh teman kelompoknya</p> | |
| <p>Melaporkan penemuan kartu pasangan</p> | <p>i. Guru menginstruksikan kepada siswa</p> | <p>i. setelah menemukan pasangannya masing-masing setiap kelompok siswa</p> | |

| | | | |
|-------------------------|--|---|--|
| <p>Pemberian waktu</p> | <p>untuk menemukan kartu pertanyaan maupun kartu jawaban yang dipengang dengan kartu kelompok lain.</p> <p>j. Guru mengintruksikan bahwasanya dalam mencocokkan setiap pasangan diberikan waktu tertentu</p> <p>k. Guru memanggil setiap kelompok yang belum menemukan pasangannya setelah habis waktu tang telah ditentukan</p> | <p>melaporkan diri kepada guru</p> <p>j. siswa mencocokkan setiap pasangan kelompok dengan waktu yang telah ditentukan oleh gurunya</p> <p>k. setelah waktu yang ditentukan sudah habis maka tidak menemukan pasangannya, kemudin siswa untuk berkumpul kembali</p> | |
| <p>Menyajikan hasil</p> | <p>l. Guru memanggil satu pasangan untuk mempresentasika</p> | <p>l. Siswa menjelaskan penemuan mereka dari mencocokkan kedua kartu yang telah di berikan oleh guru. Kemudian siswa yang</p> | |

| | | | |
|---------------------------|--|--|--|
| <p>Mengevaluasi hasil</p> | <p>n, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap pasangan itu cocok atau tidak cocok.</p> <p>m. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.</p> <p>n. Untuk menemukan jawabanya lebih tepat lagi mengenai</p> | <p>belum mendapatkan pasangan diharap untuk memberikan tanggapan kepada teman kelompoknya (mengkomunikasika)</p> <p>m. Siswa mendengarkan penjelasan siswa tentang kebenaran jawaban dari pasangan presentasi</p> <p>n. Siswa melakukan percobaan tentang sifat-sifat cahaya (mencoba)</p> | |
|---------------------------|--|--|--|

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>kecocokan antara pertanyaan dan jawaban yang ada dikartu, guru mengajak siswa melakukan percobaan tentang sifat-sifat cahaya.</p> <p>o. Guru membagikan alat/bahan dan LKPD pada setiap kelompok untuk melakukan percobaan.</p> <p>p. Setiap kelompok diminta saling berdiskusi dengan anggota kelompoknya kemudian mencatat hasil diskusi dari percobaan tersebut pada tabel yang telah</p> | <p>o. Siswa mengerjakan LKPD pada setiap kelompok untuk melakukan percobaan</p> <p>p. Siswa mendiskusikan dengan anggota kelompoknya dan mencatat hasil diskusi dari percobaan pada tabel yang telah disiapkan</p> <p>q. Siswa menyampaikan</p> | |
|--|---|---|--|

| | | | |
|-------------------------|--|---|----------|
| | <p>disiapkan.</p> <p>q. Setiap kelompok diminta menyampaikan hasil percobaannya di depan kelas.</p> <p>r. Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan untuk membuat sebuah media tentang sifat-sifat cahaya</p> | <p>hasil diskusi dengan didepan kelas</p> <p>r. siswa membuat sebuah media tentang sifat-sifat cahaya</p> | |
| Kegiatan petutup | <p>a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru memberi penguatan kembali tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>c. Guru membagikan post test</p> <p>d. Refleksi.</p> | <p>a. Siswa menyimpulkan pembelajaran</p> <p>b. Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>c. Siswa mengerjakan posttest</p> <p>d. Siswa melakukan</p> | 10 Menit |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 5. | DILA | | | | | | | | | | | | |
|----|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Ket: BT: Belum Terlihat MT: Mulai Terlihat MB: Mulai Berkembang

SM: Sudah Membudaya

Penilaian (Perskoran) : $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

2. Penilaian Pengetahuan

| No | Nama siswa | Pengetahuan yang dinilai | | | | Jumlah Skor | Rata-rata Nilai Skor |
|----|------------|--|--|---|---|-------------|----------------------|
| | | Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan mendeskripsikan penerapannya untuk memudahkan dalam penelitian | Mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari untuk mempermudah dalam penelitian | | | | |
| 1. | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | |

Keterangan : 1. Belum cukup, 2. Cukup, 3. Bagus, 4. Sangat bagus.

Penilaian (Perskoran) : $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

2. Penilaian Keterampilan

IPA

Laporan IPA dinilai dengan rubrik

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

| No | Kriteria | Baik Sekali 4 | Baik 3 | Cukup 2 | Perlu Bimbingan 1 |
|----|------------------|--|---|--|---|
| 1. | Penerapan Konsep | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar. √ | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung tetapi perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas. | Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari. |
| 2. | Komunikasi | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas serta objektif dengan didukung data | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang. | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas tetapi hanya didukung sebagian kecil | Hasil percobaan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data |

| | | | | | |
|----|-----------------------|--|--|---|---|
| | | penunjang. | √ | data penunjang. | penunjang. |
| 3. | Prosedur dan strategi | Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil. | Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis tetapi masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar percobaan berhasil. √ | Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru. | Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat. |
| 4. | Kesimpulan | Seluruh kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data | Sebagian besar kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data | Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data. | Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data namun |

| | | | | | |
|--|--|------------------------|-------------------------|--|---------------|
| | | penunjang dan tepat | penunjang dan tepat. | | kurang tepat. |
|--|--|------------------------|-------------------------|--|---------------|

$$\text{Penilaian (Perskoran)} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

F. Pengayaan

Guru memberikan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai kompetensi sebelum waktu yang telah ditetapkan dengan memberikan beberapa kegiatan terkait masalah sifat-sifat cahaya (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

II. Remedial

Remedial Bagi peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar pada waktu yang telah ditentukan), guru terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang belum dikuasai. Berdasarkan hasil identifikasi, peserta didik kembali mempelajari hal-hal yang belum dikuasai dengan bimbingan guru, dan melakukan penilaian kembali. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam pulang.

Mengetahui

Guru Pengamat

(_____)
Nip:

Banda Aceh,.....2019

Peneliti

(_____)
Nim:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD)

Langkah 1

Menyampaikan
tujuan dan
motivasi

1. Siswa mampu mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa mampu menyajikan teks laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.
4. Siswa mampu melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya

Langkah 2

Pembagian
kelompok

Tanggal :

Nama Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.
6.



Mari Berdiskusi

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



Langkah 3



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!



Langkah 4



Pembagian kartu pertanyaan dan kartu iawaban

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

Langkah 5

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.....

Langkah 6

Melaporkan penemuan kartu pasangan

Setelah menemukan kartu pasangan, setiap pasangan melaporkan kepada guru setelah menyelesaikan pencocokan kartu

Langkah 7

Pemberian waktu

Guru memberitahukan kepada siswa waktu telah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul kembali

Langkah 8

Menyajikan hasil

Memanggil satu pasangan untuk mempresentasikan hasil percobaan yang mereka temukan, pasangan lain memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap pasangan itu cocok atau tidak cocok

Langkah 9

**Mengevaluasi
an hasil!**

Berdasarkan pada kegiatan yang telah dilakukan. Guru memberikan kebenaran dan kecocokkan setiap pertanyaan dan awaban dari masing-masing kelompok dan memberikan kebenaran tentang percobaan sifat-sifat cahaya.

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIS Lamgugob Banda Aceh
Kelas/Semester : IV/1
Tema 2 : Selalu berhemat energi
Subtema 1 : macam-macam energi
Pembelajaran : 6
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

G. Kompetensi Inti

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

H. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- 3.1.1 Menjeleskan informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya.
- 4.1.1 Menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya.

IPA

- 3.6 Memahami sifat-sifat cahaya melalui pengamatan dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
- 4.7 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator

- 3.6.3 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.6.4 Mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengamatan.

- 4.7.1 Melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan.

I. Tujuan Pembelajaran

5. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Siswa mampu mengklasifikasikan sifat-sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengamatan dengan tepat.
7. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang sifat-sifat cahaya secara tulisan.
8. Siswa mampu melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dengan benar.

J. Materi Pembelajaran

Sifat-Sifat Cahaya (terlampir)

K. Pendekatan, model & Metode

4. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan)
2. Metode : Diskusi, Tanya jawab, Ceramah dan Eksperimen.

F. Media, Alat, dan Sumber Pelajaran

5. Media : LKPD dan gambar sifat-sifat cahaya.
6. Alat/bahan : Percobaan IPA (Karton, kertas HVS, kertas laminating, Lilin, Senter, gelas, cermin datar, pensil atau pulpen dan sendok).
7. Buku Guru Tema : 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
8. Buku Siswa Tema : 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

G. Langkah-langkah pembelajaran

| Kegiatan | Kegiatan guru | Kegiatan siswa | Alokasi waktu |
|-------------|--|---|---------------|
| pendahuluan | <p>a. Guru memberi salam, mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar, mengkondisikan kelas dan menyiapkan siswa untuk siap belajar.</p> <p>b. Guru menyampaikan appersepsi: Dengan menanyakan “anak-anak ibu siapa yang pernah membuka jendela rumah ketika pagi hari?” dan untuk apa kita harus membuka jendela ketika pagi hari.</p> <p>c. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.</p> | <p>a. Siswa menjawab salam dari guru, berdoa, menjawab absen, memberikan informasi tentang kabar, dan tertib.</p> <p>b. Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru dan menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki</p> <p>c. Siswa mendengarkan materi pembelajaran yang akan dipelajari</p> | 10 menit |

| | | | |
|------|---|--|----------|
| | <p>d. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyanyikan lagu sifat-sifat cahaya.</p> <p>e. Guru menjelaskan maksud dan tujuan dari mempelajari materi tersebut.</p> | <p>d. Siswa mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru dan bernyanyi bersama-sama tentang sifat-sifat cahaya</p> <p>e. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p> | |
| Inti | <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan sifat-sifat cahaya yaitu:</p> <p>5. Apabila kita meletakkan 3 buah karton yang sudah dilubangi sejajar dengan arah cahaya lilin</p> | <p>a. Siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin tentang sifat-sifat cahaya</p> | 50 menit |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>Apakah cahaya dapat merambat lurus?</p> <p>6. Apa yang terjadi jika sorot senter mengenai sebuah cermin?</p> <p>7. Mengapa pensil nampak bengkok ketika sebagian berada di dalam air?</p> <p>8. Coba perhatikan kertas HVS dengan kertas laminating berikut ini, apakah cahaya dapat menembus kedua benda tersebut?</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</p> <p>c. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok secara heterogen 5-6.</p> <p>d. Guru membagikan</p> | <p>b. Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti</p> <p>c. Siswa duduk dengan kelompok masing-masing</p> <p>d. Siswa mengerjakan</p> | |
|--|---|---|--|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p>alat/bahan dan LKPD pada setiap kelompok untuk melakukan percobaan.</p> <p>e. Siswa diminta menerapkan konsep yang sedang dipelajari dengan pengalaman mereka dalam melakukan percobaan sesuai dengan prosedur yang ada pada LKPD.</p> <p>f. Setiap kelompok diminta berdiskusi dengan anggota kelompoknya kemudian mencatat hasil diskusi dari percobaan tersebut pada tabel yang telah disiapkan.</p> <p>g. Kemudian setiap</p> | <p>LKPD yang telah diberikan oleh guru</p> <p>e. Siswa melakukan percobaan sesuai dengan prosedur dalam LKPD</p> <p>f. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya kemudian mencatat hasil percobaannya</p> <p>g. Siswa</p> | |
|--|--|---|--|

| | | | |
|---------|---|--|----------|
| | kelompok diminta menyampaikan hasil percobaannya di depan kelas. | mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas | |
| penutup | <p>g. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>h. Guru memberi penguatan kembali tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>i. Guru memberikan evaluasi</p> <p>j. Refleksi.</p> <p>k. Guru menyampaikan pesan moral, salam dan mengucapkan do'a</p> | <p>a. siswa menyimpulkan pembelajaran</p> <p>b. siswa mendengarkan penjelasan dari gurunya</p> <p>c. siswa mengerjakan soal evaluasi</p> <p>d. siswa melakukan refleksi</p> <p>e. siswa mendengarkan pesan-pesan moral kemudian menjawab salam dan berdo'a</p> | 10 menit |

H. Penilaian

- Teknik Penilaian
- Penilaian sikap: Percaya Diri, disiplin dan Bekerja Sama.

- Penilaian pengetahuan: Daftar periksa dan Skor
- Penilaian keterampilan: Unjuk kerja.

2. Lembaran Penilaian Sikap

| No | Nama | Percaya Diri | | | | Disiplin | | | | Bekerja sama | | | |
|----|------|--------------|----|----|----|----------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | SM | BT | MT | MB | SM | BT | MT | MB | SM |
| 1. | ISMU | | | | | | | | | | | | |
| 2. | RIKI | | | | | | | | | | | | |
| 3. | RINA | | | | | | | | | | | | |
| 4. | MIRA | | | | | | | | | | | | |
| 5. | DILA | | | | | | | | | | | | |

Ket:

BT: Belum Terlihat

MT: Mulai Terlihat

MB: Mulai Berkembang

SM: Sudah Membudaya

$$\text{Penilaian (Perskoran)} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

3. Penilaian Pengetahuan

| No | Nama siswa | Pengetahuan yang dinilai | | | | Jumlah Skor | Rata-rata Nilai Skor |
|----|------------|-------------------------------------|---|---|---|-------------|----------------------|
| | | Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya | | | | | |
| 1. | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | |

Keterangan : 1. Belum cukup, 2. Cukup, 3. Bagus, 4. Sangat bagus.

$$\text{Penilaian (Perskoran)} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

4. Penilaian Keterampilan

IPA

Laporan IPA dinilai dengan rubrik

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

| No | Kriteria | Baik Sekali 4 | Baik 3 | Cukup 2 | Perlu Bimbingan 1 |
|----|------------------|---|--|--|---|
| 1. | Penerapan Konsep | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung tetapi perlu bantuan saat | Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman | Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang |

| | | | | | |
|----|-----------------------|--|---|---|---|
| | | inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar. √ | menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari | inti dari konsep tidak jelas. | dipelajari. |
| 2. | Komunikasi | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas serta objektif dengan didukung data penunjang. | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang. √ | Hasil percobaan disampaikan dengan jelas tetapi hanya didukung sebagian kecil data penunjang. | Hasil percobaan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data penunjang. |
| 3. | Prosedur dan strategi | Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil. | Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis tetapi masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar percobaan berhasil. √ | Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru. | Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat. |

| | | | | | |
|----|------------|---|---|--|---|
| 4. | Kesimpulan | Seluruh kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat | Sebagian besar kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat. | Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data. | Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data namun kurang tepat. |
|----|------------|---|---|--|---|

$$\text{Penilaian (Perskoran)} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

L. Pengayaan

Guru memberikan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai kompetensi sebelum waktu yang telah ditetapkan dengan memberikan beberapa kegiatan terkait masalah sifat-sifat cahaya (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

III. Remedial

Remedial Bagi peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar pada waktu yang telah ditentukan), guru terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang belum dikuasai. Berdasarkan hasil identifikasi, peserta didik kembali mempelajari hal-hal yang belum dikuasai dengan bimbingan guru, dan melakukan penilaian kembali. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam pulang.

Banda Aceh,.....2029

Peneliti

Nurhayati
Nim: 150209017

SAOL PRETEST

Nama :

Kelas :

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

1. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa dibawah menunjukkan bahwa cahaya.....

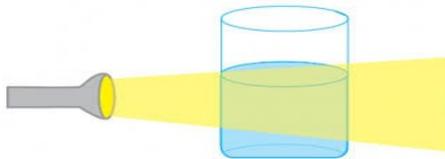


- a. Merambat lurus b. Dipantulkan
c. Dibiaskan d. Diuraikan
2. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan cahaya....



- a. Merambat lurus
b. Diuraikan
c. Dibiaskan
d. Dipantulkan
3. Supaya kita bisa melihat sebuah benda maka kita memerlukan
- a. Cahaya c. Panas
b. Suara d. Gerak

4. Energi matahari yang tidak digunakan secara langsung adalah...
- Mengeringkan ikan asin
 - Pembuatan garam dapur
 - Mengeringkan pakaian
 - Pembangkit listrik tenaga surya
5. Pemantulan teratur terjadi jika cahaya jatuh pada...
- Kaca
 - Aspal
 - Tembok
 - Gundukan pasir
6. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gamabar tersebut menunjukkan cahaya....



- Dipantulkan
 - Merambat lurus
 - Dibiaskan
 - Cahaya menembus benda bening
7. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gamabar tersebut menunjukkan cahaya....



- a. Dipantulkan
 - b. Diuraikan
 - c. Merambat lurus
 - d. Dibiaskan
8. Benda berikut ini yang dapat ditembus cahaya adalah...
- a. Air keruh
 - b. Karton hitam
 - c. Triplek
 - d. Kertas tipis
9. Perhatikan sifat bayangan di bawah ini
1. Sama besar
 2. Tegak
 3. Terbalik
 4. Maya
 5. Diperbesar

Berdasarkan pernyataan di atas, sifat bayangan yang dibentuk oleh cermin datar adalah...

- a. 1, 2 dan 3 c. 2, 3 dan 4
- b. 1, 3 dan 4 d. 3, 4 dan 5

10. Perhatikan nama-nama benda di bawah ini

- 1 Kunang-kunang 3 Bulan
- 2 Matahari 4 Bintang

Berdasarkan pernyataan di atas, benda-benda yang merupakan sumber cahaya adalah...

- a. 1 dan 2 c. 1 dan 3
- b. b. 2 dan 3 d. semua benar

11. Cahaya matahari dapat menembus permukaan air yang bening. Hal ini menunjukkan bahwa cahaya memiliki sifat...
- Merambat lurus
 - Dapat dibiaskan
 - Dapat dipantulkan
 - Menembus benda bening
12. Cermin yang digunakan pada kaca spion atau motor adalah...
- Cermin rias
 - Cermin datar
 - Cermin cekung
 - Cermin cembung
13. Perhatikan contoh-contoh benda dibawah ini.
- (1) Bola
 - (2) Kayu
 - (3) Kertas HVS
 - (4) Kaca

Berdasarkan pernyataan di atas, benda-benda yang dapat ditembus cahaya ditunjukkan pada nomor...

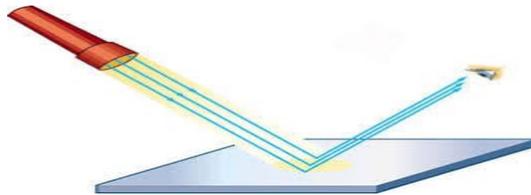
- (1) dan (4)
 - (2) dan (3)
 - (3) dan (4)
 - (2) dan (4)
14. Jarak bayangan benda dengan jarak benda yang berada didepan cermin datar adalah...
- Sama

- b. Lebih jauh
- c. Lebih dekat
- d. Berbeda

15. Dibawah ini merupakan sumber cahaya adalah ...

- a. Matahari
- b. Tanah
- c. Angin
- d. Hujan

16. Perhatikan gambar di bawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan sifat cahaya...



- a. Dipantulkan
- b. Dibiaskan
- c. Diuraikan
- d. Menembus benda bening

17. Warna-warna yang membentuk cahaya putih disebut...

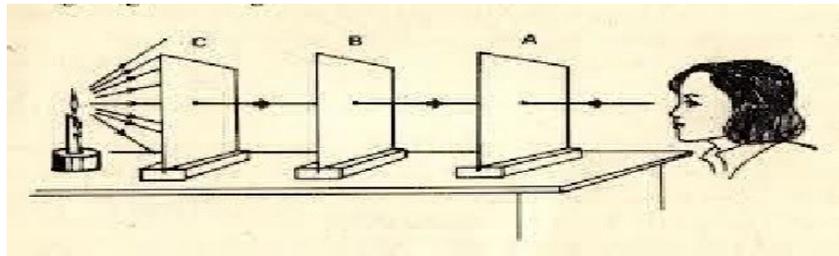
- a. Pelangi
- b. Spektrum cahaya
- c. Warna terang
- d. Warna gelap

18. Dibawah ini yang merupakan benda yang dapat di tembus oleh cahaya, kecuali...

- a. Gelas Bening
- b. Kaca Jendela

- c. Plastik Bening
- d. Kayu

19. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan sifat cahaya...



- a. Cahaya dapat dibiaskan
 - b. Cahaya merambat lurus
 - c. Cahaya dapat dipantulkan
 - d. Cahaya dapat di uraikan
20. Gerakan cahaya yang berbalik arah disebut cahaya...
- a. Belok
 - b. Pantul
 - c. Sebar
 - d. Fokus

JAWABAN SOAL PRETEST

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. B | 11. D |
| 2. A | 12. D |
| 3. A | 13. C |
| 4. D | 14. A |
| 5. A | 15. A |
| 6. D | 16. A |
| 7. C | 17. A |
| 8. D | 18. D |
| 9. B | 19. B |
| 10. D | 20. B |

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

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

1. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan

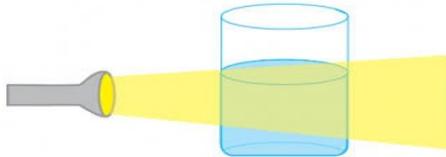


- a. Dipantulkan
 b. Diuraikan
 c. Merambat lurus
 d. Dibiaskan
2. Benda berikut ini yang dapat ditembus cahaya adalah...
- a. Air keruh b. Karton hitam
 c. Triplek d. Kertas tipis
3. perhatikan nama-nama benda di bawah ini
- | | | | |
|---|---------------|---|---------|
| 3 | Kunang-kunang | 3 | Bulan |
| 4 | Matahari | 4 | Bintang |

Berdasarkan pernyataan di atas, benda-benda yang merupakan sumber cahaya adalah...

- a. 1 dan 2 c. 1 dan 3
 b. 2 dan 3 d. semua benar
4. Energi matahari yang tidak digunakan secara langsung adalah...
- a. Mengeringkan ikan asin
 b. Pembuatan garam dapur

- c. Meringkakan pakaian
 - d. Pembangkit listrik tenaga surya
5. Pemantulan teratur terjadi jika cahaya jatuh pada...
- a. Kaca b. Aspal
 - c. Tembok d. Gundukan pasir
6. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan cahaya....



- a. Dipantulkan
 - b. Merambat lurus
 - c. Dibiaskan
 - d. Cahaya menembus benda bening
7. Perhatikan sifat bayangan di bawah ini
- 1. Sama besar
 - 2. Tegak
 - 3. Terbalik
 - 4. Maya
 - 5. Diperbesar

Berdasarkan pernyataan di atas, sifat bayangan yang dibentuk oleh cermin datar adalah...

- a. 1, 2 dan 3 c. 2, 3 dan 4
- b. 1, 3 dan 4 d. 3, 4 dan 5

8. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa dibawah menunjukkan bahwa cahaya.....



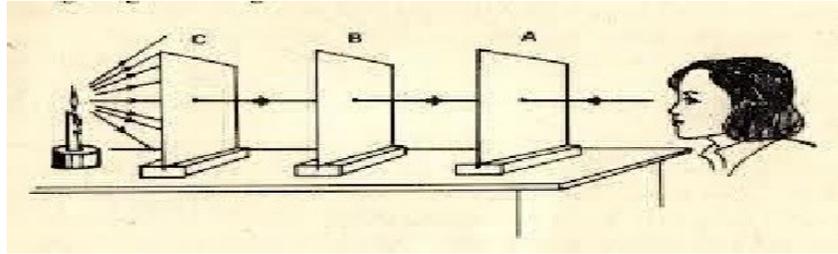
- a. Merambat lurus
 - b. Dipantulkan
 - c. Dibiaskan
 - d. Diuraikan
9. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan cahaya....



- a. Merambat lurus
 - b. Diuraikan
 - c. Dibiaskan
 - d. Dipantulkan
10. Supaya kita bisa melihat sebuah benda maka kita memerlukan
- a. Cahaya
 - b. Suara
 - c. Panas
 - d. Gerak
11. Gerakan cahaya yang berbalik arah disebut cahaya...
- a. Belok
 - b. Pantul

- c. Sebar
- d. Fokus

12. Perhatikan gambar dibawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan sifat cahaya...



- a. Cahaya dapat dibiaskan
 - b. Cahaya merambat lurus
 - c. Cahaya dapat dipantulkan
 - d. Cahaya dapat di uraikan
13. Dibawah ini yang merupakan benda yang dapat di tembus oleh cahaya, kecuali...
- a. Gelas Bening
 - b. Kaca Jendela
 - c. Plastik Bening
 - d. Kayu
14. Warna-warna yang membentuk cahaya putih disebut...
- a. Pelangi
 - b. Spektrum cahaya
 - c. Warna terang
 - d. Warna gelap
15. Dibawah ini merupakan sumber cahaya adalah ...
- a. Matahari
 - b. Tanah

- c. Angin
- d. Hujan

16. Jarak banyangan benda dengan jarak benda yang berada didepan cermin datar adalah...

- a. Sama
- b. Lebih jauh
- c. Lebih dekat
- d. Berbeda

17. Perhatikan contoh-contoh benda dibawah ini.

- (1) Bola
- (2) Kayu
- (3) Kertas HVS
- (4) Kaca

Berdasarkan pernyataan di atas, benda-benda yang dapat ditembus cahaya ditunjukannomor...

- a. (1) dan (4)
- b. (2) dan (3)
- c. (3) dan (4)
- d. (2) dan (4)

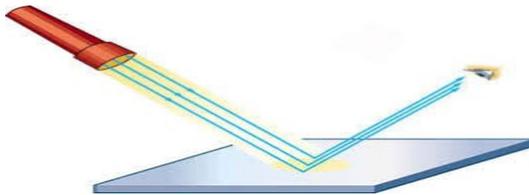
18. Cermin yang digunakan pada kaca spion atau motor adalah...

- a. Cermin rias
- b. Cermin datar
- c. Cermin cekung
- d. Cermin cembung

19. Cahaya matahari dapat menembus permukaan air yang bening. Hal ini menunjukkan bahwa cahaya memiliki sifat...

- a. Merambat lurus
- b. Dapat dibiaskan
- c. Dapat dipantulkan
- d. Menembus benda bening

20. Perhatikan gambar di bawah ini! Peristiwa pada gambar tersebut menunjukkan sifat cahaya...



- e. Dipantulkan
- f. Dibiaskan
- g. Diuraikan
- h. Menembus benda bening

JAWABAN SOAL POST TEST

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. C | 11. B |
| 2. D | 12. B |
| 3. D | 13. D |
| 4. D | 14. A |
| 5. A | 15. A |
| 6. D | 16. A |
| 7. B | 17. C |
| 8. B | 18. D |
| 9. B | 19. D |
| 10. A | 20. A |

Lampiran 11

Uji Normalitas Menggunakan Chi-Kuadrat

a. Pengolahan Data Uji Normalitas *Pre-Test* Kelas Eksperimen (Kelas V_a)

1. Menentukan Nilai Rata-Rata Mean

$$\begin{aligned}(\bar{x}) &= \frac{\sum Fixi}{n} \\ &= \frac{1326}{30} \\ &= 44,2\end{aligned}$$

2. Menentukan Varians (S^2)

$$\begin{aligned}S_1^2 &= \frac{n\sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(60628) - (1326)^2}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{30(60628 - (1758276))}{30(30-1)} \\ S_1^2 &= \frac{1818840 - 1758276}{870} \\ S_1^2 &= \frac{60564}{870} \\ s_1^2 &= 69,61\end{aligned}$$

3. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

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

Lampiran 12

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas IV_a (Kelas Eksperimen)

| Interva l | Batas Kelas (X) | Z- Skor | Batas Luas Kelas Interva l (0-Z) | Luas Kelas Tiap Interva l | Frekue nsi di Harapk an (Ei) | Frekuens i Pengama tan (Oi) | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|--------------|--|------------|--|---------------------------------------|--|---|-----------------------------|
| | 29,5 | -1,76 | 0,4608 | | | | |
| 30-36 | | | | 0,1396 | 4,188 | 5,00 | 0,15 |
| | 36,5 | -0,92 | 0,3212 | | | | |
| 37-43 | | | | 0,2893 | 8,679 | 10,00 | 0,19 |
| | 43,5 | -0,08 | 0,0319 | | | | |
| 44-50 | | | | 0,2415 | 7,245 | 10,00 | 1,04 |
| | 50,5 | 0,75 | 0,2734 | | | | |
| 51-57 | | | | 0,1707 | 5,121 | 3,00 | 0,87 |
| | 57,5 | 1,59 | 0,4441 | | | | |
| 58-64 | | | | 0,0484 | 1,452 | 1,00 | 0,14 |
| | 64,5 | 2,43 | 0,4925 | | | | |
| 65-71 | | | | 0,0007 | 0,21 | 1,00 | 0, |
| | 71,5 | 3,27 | 0,4995 | | | | |
| Jumlah | $\chi^2 \text{ Hitung} = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$ | | | | | $\sum f_i = 30$ | 5,23 |

Keterangan:

a. Menentukan Xi adalah:

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

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

Contoh : Nilai tes 30 - 0,5 = 29,5 (kelas Bawah)

Nilai tes 71 + 0,5 = 71,5 (Kelas Atas)

b. Menghitung Z-Skore

$$\text{Dengan } \bar{x} = 44,2$$

$$s = 8,34$$

Untuk batas kelas 29,5

Untuk batas kelas 71,5

$$\begin{aligned} \text{Z- Skore} &= \frac{x_i - \bar{x}}{s} \\ &= \frac{29,5 - 44,2}{8,34} \\ &= \frac{-14,7}{8,34} \\ &= -1,76 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Z- Skore} &= \frac{x_i - \bar{x}}{s} \\ &= \frac{71,5 - 44,2}{8,34} \\ &= \frac{27,3}{8,34} \\ &= 3,27 \end{aligned}$$

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 O_i Merupakan Banyak Sampel ($n = 30$)e. Menghitung Frekuensi Harapan (E_i) adalah luas daerah dikali banyak sampel

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

$$= 4,188$$

Berdasarkan data diatas maka untuk mencari χ^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:

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

$$\begin{aligned}
 x^2 &= \frac{5-4,188}{4,188} + \frac{10-8,679}{8,679} + \frac{10-7,245}{7,245} + \frac{3-5,121}{5,121} + \frac{1-1,452}{1,452} + \frac{1-0,21}{0,21} \\
 x^2 &= 0,15 + 0,19 + 1,04 + 0,87 + 0,14 + 2,97 \\
 x^2 &= 5,23
 \end{aligned}$$

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 $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $5,23 < 11,07$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 13

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

1. Menentukan Nilai Rata-Rata Mean

$$\begin{aligned}
 (\bar{x}) &= \frac{\sum Fixi}{n} \\
 &= \frac{1333}{30} \\
 &= 44,4
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Varians (S^2)

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n\sum Fixi^2 - (\sum Fixi)^2}{n(n-1)} \\
 S_1^2 &= \frac{30(61335) - (1333)^2}{30(30-1)} \\
 S_1^2 &= \frac{30(61335 - (1776889))}{30(30-1)} \\
 S_1^2 &= \frac{1840050 - 1776889}{870} \\
 S_1^2 &= \frac{63161}{870}
 \end{aligned}$$

$$s_1^2 = 72,59$$

3. Menentukan Simpangan Baku (Standar Deviasi)

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

$$s = 8,51$$

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas IV_b (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) | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|----------|--|--------|---------------------------------|--------------------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| | 29,5 | -1,75 | 0,4599 | | | | |
| 30-36 | | | | 0,1387 | 4,161 | 5,00 | 0,16 |
| | 36,5 | -0,92 | 0,3212 | | | | |
| 37-43 | | | | 0,2814 | 8,442 | 10,00 | 0,28 |
| | 43,5 | -0,10 | 0,0398 | | | | |
| 44-50 | | | | 0,2213 | 6,639 | 9,00 | 0,83 |
| | 50,5 | 0,71 | 0,2611 | | | | |
| 51-57 | | | | 0,1759 | 5,277 | 4,00 | 0,30 |
| | 57,5 | 1,53 | 0,4370 | | | | |
| 58-64 | | | | 0,062 | 1,86 | 1,00 | 0,39 |
| | 64,5 | 2,36 | 0,4909 | | | | |
| 65-71 | | | | 0,0084 | 0,252 | 1,00 | 2,22 |
| | 71,5 | 3,18 | 0,4993 | | | | |
| Jumlah | $\chi^2 \text{ Hitung} = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$ | | | | | $\sum f_i = 30$ | 4,18 |

Keterangan:

a. Menentukan Xi adalah:

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

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

Contoh : Nilai tes 30 – 0,5 = 29,5 (kelas Bawah)

Nilai tes 71 + 0,5 = 71,5 (Kelas Atas)

b. Menghitung Z-Skore

Dengan $\bar{x} = 44,4$

$s = 8,51$

Untuk batas kelas 30,5

Untuk batas kelas 71,5

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

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

$$= \frac{29,5 - 44,4}{8,51}$$

$$= \frac{71,5 - 44,4}{8,51}$$

$$= \frac{-14,9}{8,51}$$

$$= \frac{27,1}{8,51}$$

$$= -1,75$$

$$= 3,18$$

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 = 0,4608- 0,3212 = 0,1396

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

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

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

$$= 4,188$$

Berdasarkan data diatas maka untuk mencari χ^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:

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

$$\chi^2 = \frac{(5-4,161)^2}{4,161} + \frac{(10-8,442)^2}{8,442} + \frac{(9-6,639)^2}{6,639} + \frac{(4-5,277)^2}{5,277} + \frac{(1-1,86)^2}{1,86} + \frac{(1-0,2252)^2}{0,252}$$

$$\chi^2 = 0,16 + 0,28 + 0,83 + 0,30 + 0,30 + 2,22$$

$$\chi^2 = 4,18$$

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 $4,18 < 11,07$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 14 **DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN**



Siswa Sedang Mengerjakan Soal Pretest



Siswa sedang Membaca Doa Belajar



Guru Menyampaikan Appersepsi



Guru sedang Menempelkan Media



Guru Menjelaskan Materi



Siswa Mencocokkan Kartu

Siswa dibagi menjadi dua kelompok saling berhadapan



Siswa Menempelkan Kartu



Siswa Mempresentasikan kartu yang telah dicocokkan



Siswa Melakukan Percobaan Sifat-sifat Cahaya

DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS KONTROL



Guru sedang melakukan appersepsi



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Siswa Melakukan Percobaan sifat-sifat



siswa mempresentasikan hasil Cahaya percobaan

Lampiran 15

RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama : Nurhayati
2. NIM : 150209017
3. Tempat/Tanggal Lahir : Simeulue, 18 April 1997
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Golongan darah : O
6. Agama : Islam
7. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
8. Status : Belum Nikah
9. Telepon/Hp : 082370138489
10. Alamat Rumah : Desa Salur LatunKec. Teupah Barat Kab.Simeulue
11. Pekerjaan : Mahasiswi
12. Email : nurhayatikh9@gmail.com
13. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Suhirman
 - b. Ibu : Sakda
 - c. Pekerjaan ayah : Petani
 - d. Pekerjaan ibu : Ibu Rumah Tangga
 - e. Alamat : Desa Salur Latun Kec. Teupah Barat Kab.Simeulue
14. Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri 13 Teupah Barat
 - b. SMP : SMP Negeri 1 Teupah Barat
 - c. SMA : SMA Negeri 1 Teupah Barat
 - d. PTN : UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Banda Aceh, 16 Desember 2019
Penulis,

Nurhayati

Suprijono. *Penerapan Model Make A Match Berbatuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasl Belajar IPS*. Vol 2. No 2. September 2015 (158-169). Diakses 08 November 2018. <http://journal.uny.ac.id./indeks.php.hsjpi>.

Susanto, Ahmad. (2009). *Teori Belajar Kreatif*. Jakarta: Gramedia Utama.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sulistiyanto, Heri. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. (2015). *Metode pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : alfabeta.

Sadiman, Arif. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Usman, Basyiruddin dan Asnawir. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.