

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE  
MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA INTERAKTIF PADA  
MATERI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**Nur Aulia Rohmah**

1903096087

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2022/2023**

# PERNYATAAN KEASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aulia Rohmah

NIM : 1903096087

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya peneliti sendiri kecuali bagi yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 September 2023

Pembuat pernyataan



Nur Aulia Rohmah

1903096087

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon  
024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

## PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul skripsi : **"Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Make a Match Berbantu Media Interaktif Pada Materi Sumber Daya Alam Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV"**

Nama : Nur Aulia Rohmah

NIM : 1903096087

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 26 September 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.  
NIP. 197601302005012001

Sekretaris Sidang/Penguji

Mohammad Rofiq, M.Pd.  
NIP. 199101152019031013

Penguji Utama I

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.  
NIP. 198107182009122002

Penguji Utama II

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.  
NIP. 196112051993032001



Pembimbing

Zuanita Adriyani, M.Pd.  
NIP. 198611222016012901

## NOTA PEMBIMBING

### NOTA PEMBIMBING

Semarang, 13 September 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTU MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV**  
Nama : Nur Aulia Rohmah  
NIM : 1903096087  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pembimbing



Zuanita Adriyani M.Pd

NIP: 198611222016012901

## ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV**

Peneliti : Nur Aulia Rohmah

NIM : 1903096087

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa kelas IV dengan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional. Populasi pada kelas ini yaitu semua kelas IV MI Taufiqiyah Semarang. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, menggunakan kelas kontrol dan eksperimen dengan uji *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada materi sumber daya alam. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis regresi linear yaitu 0,581 dibulatkan menjadi 60%. dengan kategori kuat. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa menggunakan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada materi sumber daya alam kelas IV MI Taufiqiyah Semarang.

Kata kunci : *pengaruh, model make a match, media interaktif, hasil belajar*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan kesempatan yang diberikan oleh-Nya sehingga penulis dapat diberikan kemudahn serta kelanaran dalam menyelesaikan dan menyusun skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media Interaktif Pada Materi Sumber daya Alam Terhadap hasil Beelajar Siswa Kelas IV ” dengan baik. Shalawat serta salam semoga senatiasa terurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita senantiasa mendapatkan syafa’atnya. Aamiin

Selesainya skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islamm Negeri Walisongo Semarang. Selama penyusunan skripsi ini, peneliti banyak pendapatkan bimbingan, arahan, motivasi, saran dan semangat dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu dengan rendah hati dan rasa syukur, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, bapak Dr. KH. Ahmad Ismail, M. Ag. M. Hum
2. Kepala jurusan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.,
3. Sekertaris jurusan Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Walisongo Semmarang, ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si, M.Pd.

4. Dosen Pembimbing, ibu Zuanita Adriyani, M.Pd., yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, tenaga untuk senantiasa memberikan bimbingan serta arahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dosen Wali, bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd., yang telah memberikan arahan, semangat dan motivasi selama peneliti menempuh Pendidikan di UIN Wallisongo Semarang.
6. Bapak ibu dosen, pegawai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan telah memberikan ilmu dan bantuan.
7. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Taufiqiyah Semarang, Ibu Siti Arofah AR M.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di MI Taufiqiyah Semarang.
8. Guru kelas, Ibu Siti Maghfiroh S.Pd dan Pak H. Moh Soleh S.Ag. yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di kelas.
9. Kepada orang tua tersayang Bapak Mulyono dan Ibu Nurlaelah yang selalu mendo'akan, memberikan dukungan baik moral dan materi sehingga penulis dapat melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi dan dapat menyelesaikan skripsi ini
10. Kepada teman-teman, sahabat yang telah menemani peneliti dari maba sampai peneliti menyelesaikan skripsi.
11. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan halangan yang telah dilewati dan tidak memutuskan untuk berhenti dan menyerah sekalipun apapun pada proses penyusunan skripsi ini dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

Terimakasih banyak atas doa'a bantuan dan semangatnya dari pihak yang telah disebutkan. Semoga kebahagiaan kesehatan selalu

dilimpahkan oleh Allah dan semoga Allah membalas dan melimpahkan pahala atas kebbaikannya. Amin

Peneliti menyadari bahwa sepenuhnya skripsi ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat menyempurnakan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 13 September 2023

Peneliti



**Nur Aulia Rohmah**

**NIM.1903096087**



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>9</b>
<b>MODEL KOOPERAIIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA INTERAKTIF MATERI SUMBER DAYA ALAM HASIL, BELAJAR SISWA .....</b>	<b>9</b>
<b>A. Deskripsi Teori .....</b>	<b>9</b>
<b>B. Kajian Pustaka Relevan.....</b>	<b>27</b>

C. Rumusan Hipotesis.....	30
<b>BAB III .....</b>	<b>31</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu .....	32
C. Populasi dan Sample .....	32
D. Variabel dan Indikator .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Instrument Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV.....</b>	<b>55</b>
<b>DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Data .....	55
B. Analisi Data .....	58
C. Pembahasan.....	77
D. Keterbatasan penelitian .....	80
<b>BAB V .....</b>	<b>82</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	82

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Taksonomi Ranah Kognitif, 24
Tabel 3.1	Tabel Penelitian, 31.
Tabel 3.2	Tabel Data Sample Penelitian, 33.
Tabel 3.3	Tabel Kriteria Tingkat Kesukaran Soal, 38.
Tabel 3.4	Tabel Kriteria Daya Pembeda, 39.
Tabel 3.5	Tabel Uji Validasi Soal, 40.
Table 3.6	Tabel Uji Validasi Materi, 42.
Tabel 3.7	Tabel Interpretasi Pengaruh Dua Variable, 52.
Table 4.1	Tabel Hasil Validitas Butir Soal Uji Coba, 59.
Tabel 4.2	Tabel Hasil Tingkat Kesukaran Soal, 60.
Tabel 4.3	Tabel Hasil Daya Pembeda, 61.
Tabel 4.4	Tabel Kriteria Validitas Media, 62.
Tabel 4.5	Tabel Nilai Pretetst Kelas Kontrol dan Eksperimen, 63.
Tabel 4.6	Tabel Normalitas Pretest Kontrol, 64.
Tabel 4.7	Tabel Normalitas Pretest Eksperimen, 65.
Tabel 4.8	Tabel Uji Homogenitas Data Awal, 66.

Tabel 4.9	Tabel Uji Persamaan Rata-rata, 67.
Tabel 4.10	Tabel Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen, 68.
Tabel 4.11	Tabel Uji Normalitas Data Akhir Kelas Kontrol, 70.
Tabel 4.12	Tabel Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen, 71.
Tabel 4.13	Tabel Uji Homogenitas Data Akhir, 72.
Tabel 4.14	Tabel Uji Perbedaan Rata-rata, 74.
Tabel 4.15	Tabel Uji Pengaruh Kedua Variable, 75.
Table 4.16	Tabel Uji Analisis Regresi Linear Sederhana, 76.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profile Sekolah.
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 3	Surat Keterangan Izin Riset
Lampiran 4	Daftar Nama Siswa Uji Coba Instrumen
Lampiran 5	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen
Lampiran 6	Kisi-kisi Soal
Lampiran 7	Soal Uji Coba
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas dan Uji Coba Tingka Kesukaran Soal
Lampiran 9	Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Uji Coba dan Tingka Kesukaran
Lampiran 10	Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba
Lampiran 11	Hasil Analisis Uji Coba Soal
Lampiran 12	Soal Posttest
Lampiran 13	Kunci Jawaban Uji Soal dan Posttest
Lampiran 14	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 15	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 16	Lembar Validasi Media Pembelajaran
Lampiran 17	Lembar Validasi Materi
Lampiran 18	Hasil Posttes Kelas Kontrol
Lampiran 19	Hasil Posttest Kelas Eksperimen

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia. Agar dapat terciptanya manusia yang cerdas dan maju, maka diperlukan peningkatan pada mutu pendidikan. Karena pendidik merupakan garda terdepan dalam upaya pendidikan, maka terdapat korelasi yang kuat antara mutu pendidikan dan mutu guru. Jika guru dapat merencanakan dari pelaksanaan hingga evaluasi, maka proses pembelajaran akan lebih maksimal. Menurut Suryosubroto, guru terlibat dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut program proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Jenjang pendidikan formal yang paling mendasar adalah sekolah dasar. Setiap guru sekolah dasar harus berhadapan dengan berbagai situasi yang menantang untuk melaksanakan proses pembelajaran, yang semuanya memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, seorang guru harus peka terhadap berbagai situasi yang dihadapinya agar

---

<sup>1</sup> Sulhan, Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran darah dan Fungsinya, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol. 4, No. 1, tahun. 2020), hlm 2

dapat menyesuaikan metode pengajarannya dengan keadaan tersebut.<sup>2</sup>

Demi mewujudkan proses pembelajaran yang baik, seorang guru diharapkan sanggup menjadi pendidik yang profesional. Salah satu kompetensi yang harus dipunyai oleh guru profesional yaitu pedagogik yang mana guru dituntut perlu mengimplementasikan berbagai model, pendekatan, strategi, teknik dan metode pembelajaran yang dapat mendidik siswa dengan cara kreatif pada semua mata pelajaran.<sup>3</sup>

Guru harus mampu memasukkan pembelajaran sains ke dalam cara yang menarik dan bermakna bagi siswa karena pentingnya mata pelajaran dalam pendidikan dasar. Model pembelajaran inovatif dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu metode. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, siswa akan menjadi lebih terlibat, yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun masih banyak kita lihat pembelajaran disekolah dasar kebanyakan masih berpusat pada guru atau menggunakan metode ceramah yang mana guru menerangkan materi dan siswa hanya mendengarkan, kurangnya inovasi guru dalam dalam proses

---

<sup>2</sup> Yudi Wijarnoko, Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan, *Jurnal Taman Cendikia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2014), hlm. 1

<sup>3</sup> Pt. Anggraeni Astawa, I Md. Tegeh, Pengaruh Model Kooperatif tipe Make a Match Berbantuan Media Power Point Terhadap hasil Belajar IPA, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, ( Vol. 3, No. 1 , tahun 2019), hlm 99



pembelajaran yang berlangsung seperti penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan kurangnya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran siswa. Masalah tersebut membuat siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan tidak adanya interaksi antara guru dan siswa dan juga siswa dengan siswa yang lainnya yang akhirnya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar pada siswa. <sup>4</sup>

Model *teacher centered* masih digunakan di kelas IV MI Taufiqiyah Semarang. Artinya, kegiatan dalam proses pembelajaran difokuskan pada guru. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menyelesaikan tugas. Keaktifan antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa masih belum terlihat pada proses pembelajaran, hal tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran IPA terasa membosankan. Hal itu diperkuat dengan hasil wawancara di kelas IV.

Hasil wawancara dan observasi di kelas IV MI Taufiqiyah didapatkan bahwa problematika yang dihadapi pada pelajaran IPA yaitu terlalu banyak materi yang harus dihafalkan pada buku cetak. Jika guru tersebut hanya mengandalkan buku saja maka pembelajaran yang berlangsung akan cenderung membuat siswa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran dikarenakan materi yang disampaikan terlalu banyak. Pada hari berikutnya proses pelaksanaan pembelajaran

---

<sup>4</sup> Pt. Anggreni Astawa dan Imd. Tegeh, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol.3, No. 1, tahun. 2019), hlm. 99

guru menggunakan media yaitu berupa power point, namun power point yang disajikan terlalu monoton dan tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan siswa disibukkan dengan aktivitasnya sendiri sehingga perlu adanya perbaikan pada proses pembelajaran baik dari model ataupun media yang digunakan. Suasana pembelajaran yang monoton membuat siswa menjadi pasif dan dapat mengurangi interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa pada saat pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar yang akan didapat oleh siswa.<sup>5</sup>

Untuk dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi semakin menarik minat dan perhatian siswa, maka di dalam penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* perlu dilengkapi dengan penggunaan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media interaktif yang akan membantu proses penyampaian materi sebelum dimulai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.<sup>6</sup>

Media yang baik seharusnya mampu digunakan secara aktif oleh kedua pihak (guru dan siswa) atau yang bersifat interaktif. Adanya media interaktif power point dapat menghadirkan suasana yang baru dalam proses pembelajaran yaitu siswa akan lebih antusias, tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media interaktif yaitu

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 5 Mei 2023

<sup>6</sup> Pt. Anggreni Astawa dan Imd. Tegeh, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Power Point Terhadap hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol.3, No. 1, tahun. 2019), hlm. 100

bentuk dari pembelajaran multimedia. Yang mana media tersebut dapat menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti adanya teks, gambar, video, animasi dan masih banyak lagi. Dengan adanya media interaktif pembelajaran dikelas bisa berjalan secara dua arah atau adanya interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran sehingga mampu memahami materi dengan lebih mudah serta diharapkan juga mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Oleh karena itu media interaktif sangat penting dalam melengkapi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.<sup>7</sup>

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni dalam proses belajar dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil. Dalam model pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan yang merupakan soal atau jawaban yang sesuai pada kartu sebelum batas waktunya. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini yaitu siswa dapat belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan dan akan adanya interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya. Model dan media tersebut dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi karena proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan dan adanya interaksi antar guru dan siswa dan hal tersebut dapat membuat siswa mendapatkan hasil belajar yang

---

<sup>7</sup> Aulia Handini, dkk, Pengaruh media Interaktif terhadap Hasil belajar siswa Kelas 2 Se-Gugus I Kecamatan Narmada, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (Vol. 7, No. 1, tahun. 2022), hlm. 164

diinginkan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan menimbulkan rasa jenuh pada siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, materi kurang dipahami dan menjadi pembelajaran yang monoton atau hanya berjalan secara satu arah, tidak ada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.<sup>8</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah yang akan di bahas sebagai berikut :  
Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Kooperatif Tipe Make a Match* Berbantu Media Interaktif Materi Sumber daya Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### a. Tujuan

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *kooperatif tipe make a match* pada hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam.

### b. Manfaat

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi

---

<sup>8</sup> Sulhan, Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, (Vol 4, No. 1, tahun 2020), hlm. 3

1. Bagi Guru

Menjadi pengetahuan bagi guru sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model dan media yang tepat

2. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam aktivitas belajar dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman materi belajar siswa

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan salah satu acuan dalam merancang peningkatan proses pembelajaran aktif yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memilih model dan media yang tepat dalam pembelajaran.



## BAB II

# MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA INERAKTIF MATERI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Model Pembelajaran *Kooperatif*

##### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

Model pembelajaran menurut pendapat Joyce & Weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>10</sup> Trianto dalam Gunarto berpendapat bahwa model pembelajaran yaitu salah satu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan model

---

<sup>9</sup> Rudi Hermawan, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021). Hlm. 9

<sup>10</sup> Yudi Wijarnoko, *Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*, hlm. 53

pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.<sup>11</sup> Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat. <sup>12</sup>

Slavin mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu dalam menyumbang pencapaian tujuan bersama. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dan memaksimalkan tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama.<sup>13</sup>

Sugianto dalam Hartanto berpendapat pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu pembelajaran yang bersifat kerjasama atau kooperatif yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar yang baik.

---

<sup>11</sup> Shilpy A dan A. Octavia , *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama,2020),hlm. 13

<sup>12</sup> Ibid,hlm.14

<sup>13</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2015),hlm.45



Pembelajaran kooperatif adalah suatu adalah suatu sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa.<sup>14</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif yaitu proses pembelajaran dengan adanya kerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya pada kelompok kecil guna mendapatkan tujuan pembelajaran yang baik. Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk saling menghargai pendapat-pendapat yang yang diberikan oleh teman yang lainnya.

#### **b. Tujuan pembelajaran Kooperatif**

Tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu menciptakan situasi ketika keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan keleompok. Hal ini berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain.<sup>15</sup>

Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu

##### **1. Meningkatkan hasil belajar akademik**

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk

---

<sup>14</sup> Shilphy.A, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama,2020), hlm. 29

<sup>15</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2015),hlm. 48

meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

2. Penerimaan terhadap keragaman

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Mengajarkan pada siswa untuk saling berinteraksi dengan teman yang lain.<sup>16</sup>

Menurut Isjoni Tujuan utama pembelajaran kooperatif yaitu agar peserta didik lebih akrab dengan teman-temannya. Dalam belajar peserta didik dapat bekerja sama dengan teman-temannya sehingga bisa saling menghargai, memberi kesempatan pada oranglain untuk berpendapat serta dapat menyelesaikan tugas secara berkelompok.

**c. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif**

Menurut Rusman unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenaungan.
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya

---

<sup>16</sup> Shilpy A.Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama,2020), hlm.

3. Siswa harus melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompok.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberi hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompoknya.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.<sup>17</sup>

**d. Kelebihan model pembelajaran kooperatif**

Kelebihan pembelajaran kooperatif diantaranya:

1. Pembelajaran kooperat coock untuk menyelesaikan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran bersama.
2. Saling ketergantungan positif .
3. Adanya pengakuan dan merespon perbedaan individu.
4. Siswa dilibatkan perencanaan dan pengelolaan kelas.
5. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.
7. Lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerjasama dengan temannya.

---

<sup>17</sup> Parwanti, *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pelajaran IPS SMP*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2020), hlm.38

8. Memupuk rasa pertemanan dan solidaritas sehingga diantara anggotanya akan terjadi hubungan yang positif.
9. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
10. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
11. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
12. Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat anantara siswa dengan guru.
13. berbagi keterampilan sosial yang diperlukan.
14. meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
15. Meningkatkan kemampuan memamndang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
16. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasa lebih baik.
17. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

**e. Kekurangan model pembelajaran kooperatif**

Kekurangan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif diantaranya:

1. Dalam pembelajaran kooperatif apabila kelompoknya tidak tidak dapat bekerjasama dengan baik dan kompak maka akan terjadi perselisilahn karena adanya berbagai perbedaan.

2. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
3. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.
4. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
5. Saat diskusi kelas terkadang didominasi seseorang sehingga pembagian tugas tidak merata.
6. Karena sebagian pengetahuan didapat dari teman dan menerangkan teman terkadang agak sulit dimengerti, karena pengetahuannya terbatas.<sup>18</sup>

## **2. Model Pembelajaran *Make a Match***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match***

Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil Berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membantu kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Menurut pendapat Rusman model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pola pilihan, yang

---

<sup>18</sup> Ibid, hlm. 32-35

artinya guru diperbolehkan dalam memilih model pembelajaran yang cocok dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lona Curran pada tahun 1994 Miftahul Huda. *Make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mana siswa diminta untuk mencari pasangan pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kaertunya diberi point. Keunggulan dari model pembelajaran *make a match* yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.<sup>19</sup>

#### **b. Langkah-langkah Penerapan Model Make a Match**

Langkah-langkah dalam penerapan penggunaan model *make a match* yaitu sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.

---

<sup>19</sup> Yudi Wijarnoko, Model pembelajaran Make a match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan, *Jurnal Taman Cendekia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 53

5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu yang dimilikinya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal/kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian juga seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi.<sup>20</sup>

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Amri Sofan dkk sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).

---

<sup>20</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media), hlm. 87-88

5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan.<sup>21</sup>

**c. Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match***

Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Menurut Miftahul Huda yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi).
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Amri, Sofan & Khoiri, Lif, Kontruksi Pengembangan Pembelajaran, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 183

<sup>22</sup> Yudi Wijarnoko, Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan, *Jurnal Taman Cendikia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 54-55



#### **d. Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match***

Model pembelajaran *make a match* memiliki kekurangan menurut Isjoni yaitu :

1. Guru harus mempersiapkan alat dan bahan yang memadai.
2. Diperlukan bimbingan guru untuk mengatur jalannya pembelajaran.
3. Waktu dalam menggunakan model ini perlu dibatasi karena siswa tidak hanya bermain saja melainkan harus memahami makna pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru sulit mengelola konsentrasi siswa.<sup>23</sup>

### **3. Media Pembelajaran Interaktif**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya secara harfiah yaitu tenagah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>24</sup>

Menurut Syavira, Media pembelajaran interaktif yaitu media yang dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21 sekarang

---

<sup>23</sup> Serli Utami, dkk., Pengembangan Media Puzzle berbasis *Make a Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ( Vol. 8, No. 4, tahun 2021), hlm. 829-830

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2003), hlm. 3

karena media interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam *men-design* proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>25</sup>

Media interaktif yaitu suatu sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif/ hubungan dua arah atau timbal balik aplikasi dengan pengguna.<sup>26</sup>

#### b. Fungsi Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran disarikan dari Ahmadi memiliki fungsi sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Athiya Luthfiani Rihani, dkk, Media Interaktif Inspiring Suite terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Pendidikan dasar* (Vol.7, No. 2, tahun 2022), hlm. 127

<sup>26</sup> Doni Antoko, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pasa Standar Kompetensi Mengoprasikan Sistem Kendali Elektromagnetik di SMK Raden Patah Mojokerto, *Jurnal Pendidikan teknik Elektro*, ( Vol 4, No. 2, tahun. 2015), hlm. 336

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin
  2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
  3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.
  4. Mampu memberikan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain. <sup>27</sup>
- c. Karakteristik Program pembelajaran Multimedia Inetraktif (Berbasis Komputer)

Disarikan dari Pendapat Ahmadi, karakterusuk multimedia interaktif pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri. <sup>28</sup>

#### **4. Hasil Belajar Kognitif**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan

---

<sup>27</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru,2018), Hlm. 26

<sup>28</sup> Ibid,hlm. 27

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>29</sup> Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan minat yang ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

Menurut Husdarta dan Nurlan perkembangan kognitif adalah proses yang terus menerus, namun pada hasilnya tidak berkelanjutan dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.<sup>30</sup>

Menurut Gagne kognitif yaitu proses internal yang terjadi pada pusa syaraf manuai pada saat berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.<sup>31</sup>

#### **b. Ranah Belajar Kognitif menurut Taksonomi Bloom**

Ranah kognitif berisi perilaku yang menenkankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu: (1) *knowlage* ( pengetahuan, (2) *comprehension* (pemahaman atau presepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraiaian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).

Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme

---

<sup>29</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori* ( Bumi Aksara, 2011), hlm. 48

<sup>30</sup> Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, ( Bandung: Alfaberta, 2010), hlm. 169

<sup>31</sup> Hasan Basri, Kemampuan Kognitif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial bafi Siswa sekolah Dasar, *Jurnal penelitian Pendidikan* (Vol.1 tahun 2018), hlm.3

memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasi pada tahun 2001 dengan nama Revisi taksonomi Bloom. Revisi tersebut meliputi :

32

a. *Understanding* (memahami)

Memahami pada ranah kognitif yaitu kemampuan memahami intruksi atau masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri.

b. *Remembering* (mengingat)

Mengingat pada ranah kognitif yaitu kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali.

c. *Applying* (menerapkan)

Menerapkan pada ranah kognitif yaitu kemampuan menggunakan konsep dalam praktik atau situasi yang baru.

d. *Analyzing* (menganalisis atau mengurai)

Menganalisis atau mengurai pada ranah kognitif yaitu kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas.

---

<sup>32</sup> Ihwan Muhamudi, dkk., “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benjamin S. Bloom”, *Jurnal Multi Disiplin Madani*, (Vol. 2 no. 9, tahun 2022) hlm. 3-6

e. *Evaluating* (menilai)

Penilaian pada ranah kognitif yaitu kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria.

f. *Creating* (menciptakan)

Menciptakan pada ranah kognitif yaitu kemampuan merangkai atau Menyusun Kembali komponen-komponen dalam rangka meniptakan arti atau pemahaman.

**Tabel 2.1**

Taksonomi ranah Konitif <sup>33</sup>

A	Mengingat	Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan Kembali
B	Memahami	Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasi, membandingkan, menjelaskan, memaparkan
C	Menerapkan	Melaksanakan, menggunakan menjalankan melakukan, mempraktikan,

---

<sup>33</sup> Rusman, Belajar dan pembelajaran, Berorientasi standar Proses Pendidikan, (Jakarta : PT Kharisma putra Utama, tahun. 2017), Hlm. 133

		memilih, menyusun, memulai, Menyelesaikan, mendeteksi
D	Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, Menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, Menyusun <i>outlinet</i> , mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan
E	Mengevaluasi	Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan
F	Berkreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah

Dalam penelitian ini, indikator yang akan diamati berfokus pada aspek memahami, mengingat dan menerapkan dan menganalisis.

## 5. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan semua bahan yang berasal dari alam dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Sumber daya alam terbagi menjadi 2 yaitu:

### a. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang akan terus menerus tersedia di alam dan jika berkurang dapat dipulihkan kembali.

Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah : hewan, tumbuhan, air, tanah, udara.

Hewan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui karena hewan dapat berkembangbiak atau dibudidayakan.

Air termasuk kedalam sumber daya alam yang dapat diperbarui. Air di bumi selalu ada karena mengalami perbaruan melalui siklus air.

### b. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui



Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang akan habis jika digunakan terus menerus. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah bahan tambang, minyak bumi, batu bara, gas alam dan logam.

Pemanfaatan sumber daya alam yang dapat diperbarui yaitu:

- a) Sebagai bahan pangan sehari-hari seperti ayam, sapi dan kambing
- b) Sebagai bahan pakaian yaitu berasal dari bulu domba atau kulit sapi, unta, dan kerbau yang dimanfaatkan untuk pembuatan jaket atau sweater.
- c) Dimanfaatkan tenaganya seperti kerbau untuk membajak sawah atau kuda sebagai delman.<sup>34</sup>

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Penelitian pertama yang dilakukan oleh M. Ihsan Ramadhani pada tahun 2021 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *make a match* siklus I mendapatkan presentase 77,94% dengan kategori baik meningkat menjadi 86.74% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” siswa kelas V pada siklus I

---

<sup>34</sup> Buku siswa EPS Kelas IV, Erlangga, hlm. 130-132

memperoleh persentase 68,96% meningkat menjadi 86,20% di siklus II.<sup>35</sup>

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada variabel bebas yaitu dengan menggunakan metode *make a match*. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menambahkan media berupa media interaktif pada penggunaan model pembelajaran *make a match*.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Serli Utami, sumardi, Rosarina Giyartini pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Materi Negara ASEAN dalam pembelajaran IPS Kelas VI SD”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada uji coba tahap 1 memperoleh rata-rata persentase 98,4% dan uji coba tahap 2 memperoleh rata-rata persentase 99,4%, dimana hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1% sehingga kesimpulannya media puzzle berbasis *make a match* pada materi negara asean dalam pembelajaran IPS ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VI SD.<sup>36</sup>

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada variabel bebas yaitu dengan

---

<sup>35</sup> M.Ihsan Ramadhani, Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 3, No. 4, tahun 2021 ), hlm. 2241

<sup>36</sup> Serli Utami, Sumardi, Rosarina Giyartini, Pengembangan Media Puzzle berbasis *Make a Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,( Vol. 8 No. 4, tahun 2021.), Hlm. 832

menggunakan metode *make a match*. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan media puzzle sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media interaktif.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” pada tahun 2022. Hasil penelitian tersebut menyatakan penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya.<sup>37</sup>

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar dan sama-sama menggunakan media interaktif. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan media interaktif berupa *wordwall quiz* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *powerpoint* interaktif.

---

<sup>37</sup> Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, (Vol. 8, No. 4, tahun 2022), Hlm. 1014

### C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata hypo yang berarti di bawah dan thesa yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Menurut James e. Greighton, hipotesis merupakan sebuah dugaan tentatif atau sementara yang memprediksi situasi yang akan diamati.<sup>38</sup> Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu media interaktif Materi Sumber Daya Alam kelas IV

$H_a$  : Ada pengaruh antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantu media interaktif Materi Sumber Daya Alam kelas IV

---

<sup>38</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Depok: Rajawali Pers, 2014), hlm. 67

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis peneliian ini merupakan jenis peneliian eksperimen metode analisis secara kuanitatif. Penelitian eksperimen dapa didefinisikan sebagai metode yang dijalankan dengan menggunakan suatu perlakuan tertentu pada sekelompok orang atau kelompok, kemudian hasil perlakuan tersebut di evaluasi.<sup>39</sup>

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan kelas eksperimen (*kuasi-eksperimen*). Penelitian Kuasi ekperimen yaitu metode yang menggunakan kelas ekperiment dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *True Experimental Design* (Eksperimen Sebenarnya) *post-tes Only Control group Design*. Pola desain digamabarkan sebagai berikut.<sup>40</sup>

**Tabel 3.1**

Table penelitian

Sample	Perlakuan	Posttest
R	X	O <sub>1</sub>

---

<sup>39</sup> Deni Darmawan, Metode Penelitian Kuantitatif, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 237

<sup>40</sup> Muhammad Galang Irawan, *Kuasi-Eksperimen*(Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020), hlm. 12

R		O <sub>2</sub>
---	--	----------------

Keterangan :

R : Keadaan awal kelas eksperimen

R : Keadaan awal kelas kontrol

O<sub>1</sub> : Nilai pretest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Nilai posttest kelas eksperimen

X : Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match*  
Berbantu Media Interaktif.

## B. Tempat dan Waktu

Pengambilan data pada penelitian ini, peneliti mengambil tempat dan waktu sebagai berikut :

### a. Tempat

Penelitian dilakukan di MI Taufiqiyah Kedungmundu, Semarang.

### b. Waktu

Waktu penelitian yang digunakan untuk melaksanakan penelitian pada saat semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 rentan waktu pelaksanaan yakni tanggal 1- 30 Mei 2023.

## C. Populasi dan Sample

Populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri dari : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan

ditarik kesimpulan.<sup>41</sup> Polupulasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Tufiqiyah kedungmundu dengan jumlah 56 yang terdiri dari 2 kelas pada masing-masing kelas berjumlah 28 siswa. Kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang berarti proses pembelajaran di kelas akan diberi perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif. Pada kelas IV A sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

**Tabel 3.2**

Tabel Data Sample Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A (Kelas Kontrol)	28
2	IV B (Kelas Eksperimen)	28

#### **D. Variabel dan Indikator**

Menurut Ibnu, Mukhadis, dan Dasna Variabel adalah suatu konsep yang mempunyai lebih dari satu nilai, keadaan, kategori atau kondisi. Sedangkan menurut Silalahi menyatakan bahwa variabel adalah suatu konsep atau konstruk yang memiliki variasi (dua atau lebih) nilai.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 117

<sup>42</sup> Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 16

a. Variable Bebas (*independent variabel*).

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah Penggunaan Model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif dengan indikator sebagai berikut :

- a) Siswa mendengarkan penjelasan dan ikut aktif saat guru menyampaikan penjelasan menggunakan media interaktif
- b) Siswa bertanya pada guru tentang materi yang belum jelas
- c) Siswa mampu mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan
- d) Siswa dapat berdiskusi serta dapat bekerjasama dengan pasangannya
- e) Siswa mampu memaparkan hasil dari berdiskusi dengan pasangan kartu

b. Variable Terikat (*dependent*).

Variable terikat (variable Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>43</sup> Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Pengukuran Indikator pada Y (hasil belajar siswa) dengan menggunakan tes yang sudah disesuaikan dengan ranah kognitif yaitu:

---

<sup>43</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 61



- a. Siswa mampu menyebutkan jenis sumber daya alam
- b. Siswa mampu menjelaskan dampak sumber daya alam
- c. Siswa mampu memberikan contoh pemanfaatan sumber daya alam
- d. Siswa mampu membedakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam memperoleh data penelitian ini, diperlukan beberapa teknik, diantaranya yaitu :

- a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada pihak yang diwawancarai. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas IV MI Taufiqiyah.

- b. Observasi

Observasi yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengkaji atau mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>44</sup>

- c. Tes

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan tes guna mengukur pengetahuan pada siswa. Pada penelitian ini akan menggunakan tes pada hasil belajar yang berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa merupakan aspek kognitif.

---

<sup>44</sup> Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 66

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data berupa dokumen tertulis atau gambar. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah, baik itu berupa RPP, silabus dan data siswa disekolah.<sup>45</sup>

**F. Instrument Penelitian**

A. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen yang akan digunakan yaitu menggunakan soal pilihan ganda. Analisis yang akan digunakan pada pegujian instrument uji coba yaitu meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda.

a) Uji Validitas

Untuk menentukan validitas pada masing-masing jenis soal maka digunakan rumus korelasi soal

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{pbis}$  : koefisien korelasi poin biserial

$M_p$  : skor rata-rata hitung soal yang dijawab betul

$M_t$  : skor rata-rata dari skor total

$S_t$  : standar deviasi skor total

---

<sup>45</sup> Adriana,dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu), hlm. 150-153S

p : proporsi siswa yang menjawab betul pada butir soal yang diuji validitasnya

q: proporsi siswa yang menjawab salah pada butir soal yang diuji validitasnya.<sup>46</sup>

Kesimpulan diambil yaitu dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$

#### b) Uji Reliabilitas

Guna menentukan reliabilitas pada masing-masing butir soal maka digunakan rumus Alpha, yaitu :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab butir dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab butir dengan salah ( $q = 1-p$ )

n = banyaknya peserta tes

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian p dan q

---

<sup>46</sup> Anas sudijono, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Start Up, 2018), hlm.

$S_t$  = standar deviasi dari skor tes. <sup>47</sup>

c) Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Mengenai hal tersebut rumusnya yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

S = jumlah seluruh peserta <sup>48</sup>

**Tabel 3.3**

Kriteria Tingkat Kesukaran

Interval	Kriteria
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

---

<sup>47</sup> Dr. Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2016), hlm. 161

<sup>48</sup> Ibid, hlm. 164

d) Daya Pembeda

Daya pembeda soal yaitu kemampuan pada butir soal yang akan membedakan siswa yang sudah menguasai materi dan siswa yang belum menguasai materi pada soal. Untuk mengukur daya beda pada soal maka digunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} \frac{BB}{Jb}$$

Keterangan :

D = daya beda soal

J<sub>A</sub> = banyaknya siswa kelompok bawah

J<sub>B</sub> = banyaknya siswa kelompok bawah

B<sub>A</sub> = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab dengan benar

B<sub>B</sub> = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar<sup>49</sup>

**Tabel 3. 4**

Kriteria Daya Pembeda

Interval Daya Pembeda	Kriteria
$D \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat baik

---

<sup>49</sup> Ibid, hlm. 168

## B. Uji Validitas Media

Uji validitas digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli dibidangnya guna menentukan valid atau tidaknya media yang akan dikembangkan. 2 maam uji yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu :

**Tabel 3.5**

Uji Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian media interaktif dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kelengkapan komponen berdasarkan tujuan pembelajaran				
B. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
1.	Penggunaan media power point interaktif membabtu				
2.	Ketepatan media power point untuk meningkatkan pemahaman siswa				

3	Ketepatan media power point interaktif dalam memfasilitasi siswa melakukan aktivitas				
C Penyajian media power point interaktif					
1.	Keamanan media power point interaktif Ketika digunakan				
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD				
3.	Penyajian media power point interaktif menarik perhatian siswa				
4.	Pemilihan gambar pada media dapat meningkatkan pemahaman siswa				
D. Komponen penyusunan media					
1.	Kualitas gambar				
2.	Posisi gambar				
3.	Ketepatan memilih gambar				
4.	Pemilihan warna <i>background</i> yang sesuai dan menarik perhatian siswa				
5.	Kombinasi dan komposisi warna				

6.	Ketepatan jenis <i>font</i>				
7.	Keterbacaan teks				
8.	Ketepatan ukuran teks pada media				
9.	Jarak antara gambar dengan teks pada media				
10.	Tata letak media				
	Skor total				

**Tabel 3.6**

Uji Validasi Materi

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan powe point interaktif menarik					
2.	Tampilan media pembelajaran ini sederhana dan mudah dipahami					
3.	Pemilihan font pada media pembelajaran tepat sehingga mudah di					



4	Gambar yang disajikan jelas sehingga mampu membantu siswa memahami materi					
5.	Tata letak dan pemilihan angel rapih					
6.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					
7.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator					
8.	Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam pembelajaran					
9	Penggunaan media pembelajaran efektif dan efisien					
10	Media pembelajaran ini dapat digunakan seara mandiri oleh siswa					
11	Latihan soal yang disajikan dalam media ini dapat membantu siswa memahami materi					

12	Media pembelajaran ini dapat mendorong semangat belajar siswa					
13	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa					
14	Media yang disediakan dapat meminimalisir kesalahan persepsi yang terjadi pada siswa					

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Awal

Analisis pada tahap awal menggunakan nilai UAS pada semester ganjil untuk mengetahui nilai-rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sama. Pengujian yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji persamaan rata-rata.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan guna mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus yang digunakan sebagai pengujian normalitas yaitu uji Chi-Kuadrat langkah-langkah yaitu sebagai berikut :

$H_0$ : data tidak berdistribusi normal

$H_a$ : data berdistribusi normal

- a. Data sample dikelompokkan dalam daftar distribusi frekuensi absolut, dan tentukan batas intervalnya.

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

$n$  = banyaknya subjek penelitian

$$\text{interval} = \frac{\text{Data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

- b. Menghitung rata-rata

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

- c. Menentukan nilai  $f_e$  (frekuensi ekspektasi / harapan) untuk tiap kelas interval sebagai hasil kali peluang pada tiap kelas interval (d) dengan ukuran sampel ( $n$ )
- d. Menghitung statistik Chi kuadrat dengan rumus berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_e - f_o)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = *chi Kuadrat*

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh

$f_e$  = frekuensi yang harapan

Apabila  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$  maka sample berasal dari populasi yang berdistribusi normal.<sup>50</sup>

- b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Jika kedua

---

<sup>50</sup> Ibid, hlm. 186

kelompok tersebut memiliki varian yang sama maka data dinyatakan homogen.

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

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan dua varian dari kedua kelompok. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dari kelas control dan eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama.<sup>51</sup>

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak atau data bersifat homogen
- Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau signifikan  $> \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau data bersifat tidak homogen.<sup>52</sup>

c) Uji Persamaan Rata-rata

Uji persamaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki rata-rata yang sama atau berbeda.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif sama dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional materi sumber daya alam)

---

<sup>51</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm 150-152

<sup>52</sup> Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, (Lumajang: Klik Media), hlm. 45

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif tidak sama dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional materi sumber daya alam)

Hipotesis yang telah dibuat kemudian diuji signifikansi dengan menggunakan rumus analisis uji-t , rumus t test :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$
$$S = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : rata-rata hasil belajar kelas control

$n_1$  : jumlah peserta didik kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah peserta didik kelas control

$s_1^2$  : varians kelas eksperimen

$s_2^2$  : varians kelas control

$s^2$  : varians gabungan

## 2. Analisa Data Akhir

Analisis pada tahap akhir dilakukan pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA materi sumber daya alam yang telah dilakukan dengan perlakuan yang berbeda, kelompok kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif dan kelompok kelas control

menggunakan metode konvensional atau ceramah. Analisis data nilai akhir setelah diberikan perlakuan sebagai hasil nilai post test yaitu :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* apakah eksperimen yang telah dilakukan berdistribusi normal atau tidak. Langkah pada uji normalitas akhir sama dengan uji normalitas pada data awal.

2) Uji Homogenitas

Langkah uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kelompok tersebut mempunyai kesamaan atau tidaknya. Kelompok tersebut dinyatakan homogen jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama.

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

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan dua varian dari dua kelompok.<sup>53</sup>

3) Uji Perbedaan Rata-Rata

Uji perbedaan dari kedua rata-rata dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan atau tidak antara penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .

---

<sup>53</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 150

Langkah-langkah uji perbedaan dua rata-rata yaitu :

a) Merumuskan Hipotesis

$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$  (tidak terdapat rata-rata hasil *posttest* )

$H_a = \mu_1 > \mu_2$  (terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* )

Dengan kriteria :

Jika signifikansi uji  $> 0,05$  maka tidak memiliki perbedaan

Jika signifikansi uji  $< 0,05$  maka memiliki perbedaan

b) Menentukan  $\alpha$

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) yaitu dipakai untuk penelitian ini adalah 5 % dengan peluang  $(1 - \alpha)$  dan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2)$

c) Menentukan Kriteria Pengujian Hipotesis

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam kelas IV SD/MI

$H_a$  : Ada pengaruh antara hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam kelas IV SD/MI

d) Menentukan statistik hitung

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$S = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : rata-rata hasil belajar kelas control

$n_1$  : jumlah peserta didik kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah peserta didik kelas control

$s_1^2$  : varians kelas eksperimen

$s_2^2$  : varians kelas control

$s^2$  : varians gabungan

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara hasil belajar siswa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam kelas IV SD/MI

$H_a$  : Ada pengaruh antara hasil belajar kognitif siswa menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam kelas IV SD/MI

Kriteria yang digunakan adalah  $H_0$  diterima jika  $t < t(1-\alpha)$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan taraf nyata  $\alpha$ .  $H_0$  ditolak untuk harga  $t$  lain

- e) Data hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ).<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 250



#### 4) Uji Pengaruh dua Variable

Tujuan analisis pengaruh variabel adalah untuk membuktikan hipotesis anantara dua variable dan akan mencari besar pengaruh penggunaan pada pembelajaran. Selain itu juga akan dicari pengaruh pembelajaran pembeda dari pendekatan keterampilan proses terhadap pemahaman konsep. Uji pengaruh dua variable disini menggunakan rumus korelasi biserial. Berikut rumus korelasi biserial :

$$R_b = \left( \frac{Y_1 - Y_2}{S_t} \right) g \left( \frac{PQ}{Y} \right)$$

Keterangan :

$R_b$  : koefisien biserial

$Y_1$  : rata-rata posttest kelas eksperimen

$Y_2$  : rata-rata posttest kelas kontrol

$S_t$  : standar deviasi gabungan data dua kelompok

$P$  : proporsi kelas eksperimen

$Q$  : proporsi kelas kontrol

$Y$  : tinggi ordinat dari  $P$  dan  $Q$

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak ( tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan positif )

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima ( terdapat pengaruh atau hubungan positif )

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.<sup>55</sup>

**Tabel 3.7**

Interpretasi Pengaruh Dua Variable

<b>Interval korelasi</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00- 0, 199	Sangat rendah
0.20-0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1, 000	Sangat kuat

5) Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh dari variable terhadap variable Y. Variable independent pada penelitian ini yaitu X dan variable dependent yaitu Y. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variable bebas (*independent variable*) yaitu model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif dan variable terikat (*dependent variable*) yaitu hasil belajar siswa. Analisis regresi sederhana ini menggunakan SPSS 23 *linear regression*.<sup>56</sup>n

---

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 164

<sup>56</sup> Surharyadi dan Purwanto, *Metodologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2004), hlm. 501

$$Y = \alpha + bX$$

Dimana :  $\alpha$  = konstanta  
 $b$  = koefisien regresi  
 $Y$  = variabel dependen  
 $X$  = Variabel independent

Besarnya konstanta  $\alpha$  dan  $b$  dapat ditentukan menggunakan persamaan :

$$\alpha = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - \sum X(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$
$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Yang mana  $n$  = jumlah data

## 6) Koefisien Determinasi

Langkah selanjutnya setelah sudah mengetahui koefisien biserial yaitu mencari determinan. Kegunaan dari koefisien determinasi yaitu untuk mengetahui seberapa besar variable x dapat dipengaruhi variable y. rumusnya yaitu :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : koefisien determinasi

$r^2$  : koefisien korelasi biserial. <sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Sugiono, *Statistik Untu Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.231

Tabel 3.8  
Interpretasi Koefisien Determinasi

Interal Koefisien	Tingkat pengaruh
0-19,99%	Sangat lemah
20%-39,99%	Lemah
40%-59,99%	Sedang
60%-79,99%	Kuat
80-100%	Sangat kuat

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen yang dilaksanakan mulai tanggal 1 Mei 2023 sampai 30 Mei 2023 di MI Taufiqiyah Semarang tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelas IV MI Taufiqiyah yang berjumlah 84 peserta didik dari 3 kelas, setiap kelas berjumlah 28 peserta didik. Adapun kelas yang digunakan sample dalam penelitian adalah kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen.

Pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran IPA pada materi sumber daya alam dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan media interaktif. Sedangkan pada kelas IV A sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam dengan menggunakan metode ceramah.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrume-instrumen yang akan diujikan. Instrumen yang disiapkandiantaranya RPP dan soal tes akhir. Untuk instrument tes sebellum diberikan kepada siswa kelas IV, terlebih dahulu diujikan kepada siswa kelas V yang sudah terlebih dahulu mendapatkan materi sumber daya alam. Kemudian hasil uji coba instrument akan diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya

beda soal, sehingga akan diperoleh instrumen yang benar-benar sesuai untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV.

Hasil yang diperoleh dari uji validitas, reliabilitas, daya beda soal dan tingkat kesukaran soalnya, maka instrumen tersebut dapat diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan pada kedua kelas setelah memperoleh perlakuan. Instrumen yang diujikan yaitu berjumlah 30 soal pilihan ganda. Setelah diujikan dikelas V melalui tahap-tahap pengujian diatas, soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan yaitu sebanyak 20 soal.

Selanjutnya yaitu peneliti memberikan pembelajaran IPA pada kedua kelas yaitu dengan perlakuan yang berbeda, pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif. Adapun kegiatan inti yang terdapat pada reana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu digunakan peneliti pada kelas eksperimen yaitu sebagai berikut :

1. Peserta didik memperhatikan dan ikut aktif dalam pembelajaran melalui media interaktif tentang sumber daya alam terkait jenis sumber daya alam, pemanfaatan sumber daya alam dan dampak dari pengambilan sumber daya alam
2. Guru menjelaskan teknik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kepada peserta didik

3. Guru menyajikan media berupa kartu yang berisikan soal dan jawaban
4. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A Kelompok pertanyaan dan B kelompok jawaban. Dari 2 kelompok tersebut didalamnya dibagi lagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang memegang 1 soal dan jawaban yang berbeda-beda . kelompok kecil tersebut terdiri dari 2-3 siswa. Kelompok A yang memegang soal berada disebelah kanan guru dan kelompok B yang memegang jawaban berada di sebelah kiri guru.
5. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencari jawaban yang sesuai dari kartu yang dimilikinya
6. Kelompok yang sudah merasa cocok dengan kartunya dipersilahkan maju kedepan
7. Kelompok yang sudah cocok di minta untuk memaparkan soal dan jawaban dari kartu yang mereka miliki
8. Guru memberikan lembar kerja pada siswa
9. Peserta didik mengerjakan lembar kerja secara individu
10. Guru memberikan penguatan materi

Sedangkan pada kelas kontrol pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah proses pembelajaran berlangsung selanjutnya yaitu memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebagai data akhir untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan. Hasil dari kedua kelas kemudian akan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata, uji pengaruh dua variable dan uji regresi linear sederhana.

## **B. Analisi Data**

Data-data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes dan perhitungan secara rinci menggunakan SPSS IBM 23 dengan hasil sebagai berikut :

### **1. Analisi butir Soal uji coba Instrumen**

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah pada setiap butir soal sudah dapat memenuhi kriteria soal yang baik atau tidak. Subjek pada uji coba instrument yaitu 32 siswa kelas V MI Taufiqiyah Semarang. Tujuan pada uji coba instrumen yaitu untuk mengetahui soal mana saja yang dapat digunakan pada penelitian ini. Instrument pada penelitian ini yaitu berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal yang akan di uji dengan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Berikut ini merupakan analisis pada hasil uji coba instrument penelitian:

#### **a. Analisis Validitas Tes**



Uji validitas digunakan untuk mengetahui soal mana saja yang valid. Hanya soal yang valid yang dapat digunakan pada *posttest*. Sebaliknya soal yang tidak valid harus dibuang dan tidak bisa digunakan. Berdasarkan hasil uji coba validitas soal pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  didapat  $r_{tabel} = 0,361$ . Butir soal yang valid yaitu didapatkan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut rekapitulasi validitas pada uji coba soal

**Tabel 4.1**

Hasil Validitas Butir Soal Uji Coba

Jumlah Soal	30
Jumlah Siswa	28
Butir Soal Valid	2, 3, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 29
Butir Soal Tidak Valid	1, 4, 5, 6, 11, 18, 23, 26, 28, 30
Jumlah Soal Valid	20
Jumlah Soal Tidak Valid	10

Hasil validitas pada uji coba soal diketahui terdapat 20 soal valid. Soal yang valid tersebut yang dapat digunakan dalam *posttest*.

**b. Uji Reliabilitas Tes**

Setelah melakukan uji validitas tes. Selanjutnya yaitu menguji tingkat reliabilitas instrument. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa suatu instrument

dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur pada pengumpulan data. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan  $r_{tabel}$  yaitu 0,361 dan  $r_{hitung}$  0,818 maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliabel.

**c. Analisis Tingkat Kesukaran Tes**

Analisis pada taraf kesukaran tes digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran butir pada soal (mudah, sedang, sukar). Berikut ini rekapitulasi pada taraf kesukaran instrument tes:

**Tabel 4.2**

Hasil tingkat kesukaran soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sukar	-	0
Sedang	1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 29, 30	22
Mudah	2, 6, 8, 13, 19, 22, 25, 26	8
Jumlah		30

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat 22 soal pada kriteria sedang dan terdapat 8 soal ber kriteria mudah.

**d. Analisis Daya Pembeda**

Daya pembeda digunakan untuk mengkaji butir-butir pada soal sehingga dapat diketahui anatar siswa yang tergolong mampu dan siswa yang kurang/ tidak mampu

dalam mengerjakan soal. Berikut ini rekapitulasi hasil daya pembeda instrument uji coba:

**Tabel 4.3**

Hasil Daya Pembeda

Klasifikasi	Butir Soal	Jumlah
Sangat Jelek	-	0
Jelek	4, 5, 11, 12,	4
Cukup	1, 3, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 23, 26, 28, 29 ,30	13
Baik	2, 6, 7, 8, 9, 13, 16, 19, 21, 25, 27	11
Sangat Baik	22, 24,	2
Jumlah		30

Berdasarkan tabel diatas, diketahui terdapat 4 soal dengan kalsifikasi jelek , 13 soal dengan klasifikasi cukup, 11 soal dengan klasifikasi baik dan 3 soal dengan klasifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil analis pada uji coba instruen yang telah melalui tahap uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal, maka telah diperoleh 20 soal yang dijadikan sebagai instrument *posstest* untuk untuk mengukur hasi belajar siswa pada materi sumber daya alam dengan

menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif materi sumber daya alam kelas IV.

## 2. Hasil Uji Validasi Media

Penilaian validasi media oleh validator ahli media menggunakan angket dengan skor nilai 1-4. Di bawah ini merupakan kriteria pengujian validitas media pembelajaran berdasarkan penilaian tabel:

**Tabel 4.4**

Kriteria Validitas Media

Skor	Keterangan
0-30	Kurang Baik
31-60	Cukup Baik
61-90	Baik
91-120	Sangat Baik

Hasil validasi media oleh validator ahli materi mendapatkan skor 62 pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dan hasil validator ahli media mendapatkan skor 67 pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan. Penilaian media menggunakan angket oleh validator dapat dilihat pada lampiran 8.

### 3. Analisis Data Awal

Analisis data awal diperoleh pada nilai UAS pada semester ganjil menggunakan *software* SPSS 23 dengan hasil analisis data sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

Daftar nilai UAS kelas kontrol dan eksperimen

No. Absen	Kontrol	Eksperimen
1	70	80
2	60	80
3	70	70
4	65	75
5	80	80
6	65	80
7	60	75
8	70	85
9	75	85
10	70	80
11	65	75
12	60	75
13	65	85
14	80	90
15	60	80
16	75	80
17	60	85

18	55	80
19	40	75
20	55	80
21	75	80
22	60	75
23	65	85
24	70	70
25	60	85
26	60	95
27	65	85
28	60	80

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Apabila sample berdistribusi normal maka dapat dijadikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas pada data awal menggunakan nilai UAS pada semester ganjil

**Tabel 4.6**

Normalitas Pre-Kontrol

**Tabel 4. Chi-Square Tests**

Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
-------	----	-----------------------------------------

Pearson Chi-Square	8.800 <sup>a</sup>	6	0,185
Likelihood Ratio	10,898	6	0,092
Linear-by-Linear Association	4,523	1	0,033
N of Valid Cases	28		

a. 14 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

**Tabel 4.7**

Normalitas Pre-eksperimen

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	3.500 <sup>a</sup>	5	0,623
Likelihood Ratio	3,645	5	0,602
Linear-by-Linear Association	1,596	1	0,206
N of Valid Cases	28		

a. 12 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.00.

Variabel	Sig.	Keterangan
Pre-Kontrol (4A)	0,185	Normal
Pre-Eksperimen (4B)	0,623	Normal

Berdasarkan hasil UAS pada uji normalitas data awal kelas 4A dan 4B dilihat dari nilai signifikansi pada kelas 4A yaitu 0,185 dan pada kelas 4B yaitu 0,623. Nilai tersebut  $> 0,05$ . Sehingga data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

**Tabel 4.8**

Homogenitas Data Awal

#### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai UAS	Based on Mean	3,085	1	54	0,085
	Based on Median	3,262	1	54	0,076
	Based on Median and with adjusted df	3,262	1	48,669	0,077



Based on trimmed mean	3,234	1	54	0,078
-----------------------	-------	---	----	-------

Berdasarkan pengujian diatas menghasilkan bahwa nilai UAS kelas 4A dan 4B yaitu 0,085 yang artinya  $> 0,05$  karena  $\text{sig} > 0,05$  Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.

**c. Uji Persamaan rata-rata**

**Tabel 4.9**

Uji persamaan rata-rata

**Independent Samples Test**

		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pre-test	Equal variances assumed	-8.115	54	.000	-15.536	1.914	-19.374	-11.698
	Equal variances not assumed	-8.115	46.903	.000	-15.536	1.914	-19.387	-11.684

Berdasarkan table diatas nilai pretest kelas kontrol dan eksperimen didapat bahwa hasil equal ariane assumed sebesar 8,115 sedangkan  $\alpha = 0,05$  maka  $8,115 > 0,5$ . Hal ini menunjukkan bawa kelas kontrol dan kelas eksperimen meiliki persamaan rata-rata.

#### 4. Analisis Data Akhir

Analisis pada data akhir digunakan untuk memperoleh hasil nilai *posttests* pada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji perbedaan rata-rata, pengaruh dua variable dan analisis regresi linear sederhana. Berikut hasil analisis akhir.

**Table 4.10**

Daftar nilai posstetst kelas kontrol dan eksperimen

Kode	Post-kontrol	Kode	Post-eksperimen
K01	70	E01	90
K02	65	E02	95
K03	70	E03	70
K04	70	E04	100
K05	90	E05	95
K06	70	E06	90
K07	60	E07	90
K08	65	E08	100
K09	75	E9	100

K10	75	E10	95
K11	55	E11	70
K12	65	E12	80
K13	70	E13	100
K14	75	E14	95
K15	70	E15	85
K16	75	E16	90
K17	65	E17	95
K18	60	E18	90
K19	65	E19	90
K20	60	E20	100
K21	55	E21	95
K22	55	E22	75
K23	70	E23	100
K24	90	E24	90
K25	65	E25	95
K26	70	E26	100
K27	60	E27	95
K28	55	E28	90

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan

setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, yakni pada kelas IV A sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif . uji normalitas berbantuan *software* SPSS IBM 26. Hipotesis :

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria:

- Jika signifikansi uji  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak
- Jika signifikansi uji  $< 0,05$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak

**Tabel 4.11**

Uji Normalitas data akhir kelas kontrol

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	3.500 <sup>a</sup>	5	0,623
Likelihood Ratio	3,645	5	0,602
Linear-by-Linear Association	1,596	1	0,206
N of Valid Cases	28		

a. 12 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.00.

**Tabel 4.12**

Uji Normalitas data akhir kelas eksperimen

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	5.643 <sup>a</sup>	6	0,464
Likelihood Ratio	7,580	6	0,271
Linear-by-Linear Association	0,194	1	0,660
N of Valid Cases	28		

a. 14 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

<b>Variabel</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
Post-Kontrol	0,623	Normal
Post-Eksperimen	0,464	Normal

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa uji normalitas pada data akhir baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diperoleh 0,623 dan kelas

kontrol 0,464. Nilai tersebut  $> 0,05$  maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogen dilakukan untuk mengetahui apakah data akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen atau sebaliknya.

$H_0$  : varians kelas eksperimen = varians kelas kontrol homogen

$H_1$  : varian kelas eksperimen  $\neq$  varians kelas kontrol tidak homogen

**Tabel 4.13**

Uji Homogenitas data akhir

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Post	Based on Mean	.091	1	54	.764
Test	Based on Median	.175	1	54	.677
	Based on Median and with adjusted df	.175	1	52.000	.677
	Based on trimmed mean	.109	1	54	.742

Berdasarkan hasil table diatas pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan signifikasi  $0,764 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan data dinyatakan homogen

### c. Uji Perbedaan dua rata-rata

Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

$H_0$  : tidak ada perbedaan anantara hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada materi sumber daya alam

$H_1$  : ada perbedaan anantara hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada materi sumber daya alam

Dengan kriteria

- Jika signifikasi  $> 0,05$  maka tidak memiliki perbedaan
- Jika signifikasi  $< 0,05$  maka memiliki perbedaan

**Tabel 4.14**

Uji perbedaan rata-rata

**ANOVA**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Nilai UAS	Between Groups	3379,018	1	3379,018	65,860	0,000
	Within Groups	2770,536	54	51,306		
	Total	6149,554	55			
Post Test	Between Groups	8016,071	1	8016,071	103,859	0,000
	Within Groups	4167,857	54	77,183		
	Total	12183,929	55			

**Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post Test	Kontrol	28	67,50	8,975	1,696
	Eksperimen	28	91,43	8,591	1,624

Berdasarkan table diatas kedua variable memiliki nilai sig  $0,0000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata dari keduanya baik dalam kelas kontrol maupun kelas eksperimen.



#### d. Koefisien Determinasi

Analisis pengaruh dua variabel digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara dua variabel yaitu variabel X (penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif) dan variabel Y (hasil belajar kognitif siswa kelas IV)

**Tabel 4.15**

Uji pengaruh kedua variable

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.818 <sup>a</sup>	.669	.662	6.144

a. Predictors: (Constant), Post Test

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa r-square bernilai 0,669 dan r hitung 0,3610 yang berarti nilai r hitung > t tabel, yang artinya dapat dikatakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sumber daya alam

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar variabel X (penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif) dapat memengaruhi variabel Y (hasil belajar kognitif) maka perlu dihitung menggunakan koefisien determinasi. Besarnya koefisien determinasi yaitu :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,669^2 \times 100\%$$

$$KD = 44,75\%$$

Maka dapat dikatakan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Taufiqiyah Semarang sebesar 44,75%.

**e. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui hubungan dari variable bebas dan variable terikat.

**Tabel 4.16**

Uji analisis regresi linear sederhana

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	26.428	4.498		5.875	.000
Post Test	.581	.056	.818	10.437	.000

a. Dependent Variable: Nilai UAS

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis regresi linear sederhana, diketahui bahwa koefisien regresi bernilai 0,581

dan signifikansi bernilai 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe make a math berbantu media interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa meningkat sebesar 0,581 atau dibulatkan menjadi 60%.

### **C. Pembahasan**

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah menyiapkan instrument yang akan diajukan pada kelas control dan kelas eksperimen. Instrument yang telah disiapkan berupa RPP, media interaktif, kartu soal, kartu jawaban dan soal tes. Sebelum diujikan pada kelas control dan kelas eksperimen peneliti lebih dulu mengujikan pada kelas yang terlebih dulu mendapatkan materi yaitu di kelas V MI Taufiqiyah Semarang. Kemudian hasil uji coba instrument tersebut diuji aliditas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal, sehingga dapat diperoleh instrument yang sesuai untuk mengukur hasil belajar siswa materi sumber daya alam pada kelas IV. Berdasarkan hasil uji coba instrument didapatkan 20 soal dari 30 soal yang diuji cobakan. Hasil analisis uji coba instrument tersebut yang akan digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pada tahap awal ( Nilai UAS) uji normalitas berbantu software hi Square SPSS 23 hasil nilai UAS kelas control diperoleh signiikan 0,185 dan kelas control diperoleh signifikan 0,623 dilihat dari nilai signifikan kedua kelompok tersebut  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa data tersebut

berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas hasil nilai dari data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu memperoleh signifikansi  $0,085 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen, selanjutnya yaitu uji persamaan rata-rata nilai UAS kelas kontrol dan eksperimen didapat bahwa hasil *equal ariane assumed* sebesar 8,115 sedangkan  $\alpha = 0,05$  maka  $8,115 > 0,5$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki persamaan rata-rata.

Selanjutnya yaitu proses pembelajaran diberikan perlakuan pada masing-masing kelas, yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah proses pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen selesai kemudian kedua kelas tersebut diberikan tes akhir (*posttest*) dengan soal yang sama yaitu berjumlah 20 soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap akhir (nilai *posttest*) pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 67,50 sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen 91,43 hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dalam pengujian normalitas pada hasil akhir pada kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,623 dan kelas pada kelas eksperimen diperoleh signifikansi 0,464. Karena signifikansi yang diperoleh dari kedua kelas tersebut  $> 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan signifikansi  $0,764 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan data dinyatakan homogen, Selanjutnya pada uji perbedaan dua rata-rata nilai rata-rata pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 67,50 sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen 91,43 dapat dilihat bahwa hasil nilai rata-rata kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* lebih baik dengan hasil nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan metode konvensional. Selanjutnya uji pengaruh 2 variabel yaitu untuk mengetahui besar pengaruh variabel terhadap variabel Y didapatkan bahwa  $r$ -square bernilai 0,669 yang berarti bahwa pengaruh media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar sedangkan koefisien determinasi sebesar 44,75%.

Selanjutnya yaitu peneliti menari analisis regresi linear sederhana yaitu pada data koefisien menunjukkan bahwa nilai tersebut positif, jadi penggunaan model kooperatif tipe *make a math* berbantu media interaktif pada penelitian ini berpengaruh positif dengan didukungnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Karmada (2023) mendukung temuan ini dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara siklus I dan siklus II pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis media interaktif Google Meet pada siswa kelas II SD.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Karmada, G. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Google Meet Pada Siswa Kelas II SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 76–84.

Ditinjau dari segi pengaruhnya, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* melalui media interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Melalui penggunaan model tersebut hasil belajar siswa di kelas IV MI Taufiqiyah meningkat 60% dibandingkan dengan hanya mengandalkan model pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan media interaktif dalam metode ini memberikan dimensi tambahan pada pembelajaran. Teknologi memungkinkan siswa untuk menjelajahi konten secara lebih mendalam, menciptakan interaksi yang lebih dinamis, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *make a match* dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan teknologi yang sangat penting dalam dunia modern saat ini.

Maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini yaitu “ Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan pengaruhnya signifikan.

#### **D. Keterbatasan penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan dan terdapat banyak keterbatasan

adapaun faktor yang menjadi kendala dan hamnatan dalam penelitian ini antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan hanya pada satu tempat saja, yakni MI Taufiqiyah Semarang. Apabila di tempat lain, maka hasilnya tentu akan berbeda.

2. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki khususnya pada penyusunan skripsi, akan tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan penelitian

3. Keterbatasan waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dan bertepatanakan dilaksanakannya PAT dan pengejaran materi, acara yang dilakukan sekolah sehingga waktu yang dibeikan sangat terbatas serta dikalender terdapat banyak libur. Hal tersebut mempengaruhi prose pelaksanaan pada penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif pada materi sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Taufiqiyah Semarang.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajara pada peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *make a math* berbantu media interaktif diperoleh 91,43 sedangkan rata-rata hasil nelajar siswa pada kelas control yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media interaktif diperoleh rata-rata 67,50. Pada uji analisis regresi linear menunjukkan bawa terdapat pengaruh sebesar 60%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifika pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu media interatif materi sumber daya alam kelas IV MI Taufiqiyah Semarang.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kiranya peneliti apat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Sebaiknya guru dapat menggunakan berbagai maam model pada pembelajaran dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang dapat menarik minat siswa semangat dan



perhatian siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dan serta dapat meningkatkan hasil belajarsiswa.

2. Bagi siswa

Hendaknya memperhatikan guru dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Agar ilmu yang disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi.

3. Bagi sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungn, fasilitas dalam perbaikan maupun pemabaruan fasilitas pembelajaran sehingga pembelajaran dapat ditingkatkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat mengembangkan penelitian serupa pada variable-variable lain dan lebih inovatif serta dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* , Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2019
- Astawa, Pt. Anggraeni, 2019. Pengaruh Model Kopperatif Pengaruh Model Kooperatif tipe Make a Match Berbantuan Media Power Point Terhadap hasil Belajar IPA, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 1
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003
- Artoko, Doni, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pasa Standar Kompetensi Mengoprasikan Sistem Kendali Elektromagnetik di SMK Raden Patah Mojokerto, *Jurnal Pendidikan teknik Elektro*, Vol 4, No. 2
- Susanto, Ahmad, Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori, Bumi Aksara, 2011
- Darmawan, Deni, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif . Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fikri Hasnul dan Madona, Ade Sri, *Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015

- Galang Irawan, Muhammad, , *Kuasi-Eksperiment*, Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020
- Handini, Aulia, dkk, 2022. Pengaruh media Interaktif terhadap Hasil belajar siswa Kelas 2 Se-Gugus I Kecamatan Narmada, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidika*, Vol. 7, No. 1,
- Hermawan, Rudi, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*, Yogyakarta: Bintang Semesta Media, 2021
- Husdarta, Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Basri, Hasan, Kemampuan Kognitif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial bagi Siswa Sekolah dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 1
- Kusumatuti, Adhi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Depok: Rajawali Pers, 2014
- Nuritta, Teni, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, , *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1
- Parwanti, *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pelajaran IPS SMP*, Indramayu: Penerbit Adab, 2020

- Prananda, Gingga dan hadiyanto,2019. Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol 3, No. 3
- Rihani, Athiya Luthfiani, dkk, 2022. Media Interaktif Inspiring Suite terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No.2
- Ramdhani, M.Ihsan, 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 4
- Ramadhani, M. Ihsan, 2021. , Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 4
- Ramadhani, rahmi dan Sri Bina, Nurani, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2021
- Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, Depok: Rajawali Pers, 2016
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015
- Sukma, Indra Khofifah dan Handayani, Trisni, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vo. 8, No. 4

- Sulhan, 2020. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Organ Peredaran Darah dan fungsinya, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 1
- ShilpyA dan A. Octavia, *Model Model Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi uatama, 2020
- Utami, Serli, dkk, 2021. Pengembangan Media Puzzle berbasis *Make a Match* pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 4
- Wijarnoko, Yudi, 2014. Model Pembelajaran make a Match untuk Pembelajaran IPA yang menyenangkan, *Jurnal Taman Cendikia*, Vol 1, No. 1
- Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, Lumajang: Klik Media, 2020

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Profile Sekolah MI Taufiqiyah

##### 1. Identitas Satuan Pendidikan

Nama Madrasah	: MI Tufiqiyah
NPSN	: 60713098
No. statistik	: 111133240001
Alamat	: Jln. Fatmawati No. 1 188 Kel. Kedungmundu Kec. Tembalang Kota Semarang 50273
Telepon	: (024) 6708099
Tahun berdiri	: 1966
Kelompok Madrasah	: Inti
Akreditasi	: A
Nomor Sk	: 047/BANSM-JTG/XII/2018
SK ditandatangani Provinsi Jawa Tengah	: Ketua Badan Akreditasi
KBM	: Pagi
Bangunan Madrasah	: Milik Sendiri

## 2. Visi dan Misi

### a. Visi

Berakhlak Terpuji, Bersaing Dalam Prestasi

### b. Misi

- 1) Menanamkan nilai-nilai keimaman untuk peserta didik
- 2) Meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengalaman keagamaan bagi peserta didik di madrasah
- 3) Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman ajaran Islam sehingga peserta didik memiliki sifatjujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, hormat pada orang tua dan guru, serta menyayangi sesame.
- 4) Menumbuhkan semangat atau motivasi belajar secara intensif kepada seluruh warga madrasah.
- 5) Melaksanakan pembelajaran dan pendampingan secara efektif sehingga setiap peserta didik dapat berkembang secara optimal dengan memiliki nilai Ujian Madrasah
- 6) Menumbuhkan sikap gemar membaca dan selalu haus akan pengetahuan
- 7) Menerapkan manajemen pasipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan stakeholder
- 8) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi yang sesuai dengan bakat dan minar yang dimiliki
- 9) Melaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler secara efektif sesuai dengan bakat dan minat sehingga setiap peserta didik memiliki

keunggulan dalam berbagai lomba keagamaan, unggul dalam berbagai lomba olahraga dan seni

10)Melaksanakan pembinaan dan penelitian peserta didik

11)Membimbing dan membekali pengetahuan dan keterampilan IT terhadap siswa agar dapat hidup mandiri dalam masyarakat

12)Menyelenggarakan praktik-praktik kegiatan keterampilan secara langsung dan Bersama-sama dengan bimbingan dewan guru atau instruktur yang telah disiapkan

13)Budaya membuang sampah pada tempatnya, merawat tanaman, dan menjaga lingkungan tetap bersih

14)Memenuhi sarana dan prasarana madrasah yang ramah lingkungan.

15)Membimbing dan membekali pengetahuan dan keterampilan sumber daya lingkungan



## Lampiran 2

### Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AT-TAUFIQIYAH**  
**IBTIDAIYAH TAUFIQIYAH**  
**MADRASAH ( TERAKREDITASI : A )**  
Alamat : Jl. Fatmawati No. 188 Kedungmundu Tembalang  
Semarang ☎ 50273 ☎ (024) 6708099  
Email : 55mitaufiqiyahsemarang@gmail.com

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 85/MI.TF/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Taufiqiyah Kel. Kedungmundu Kec. Tembalang Semarang

Nama : Siti Aropah AR, M.Pd  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Alamat : Jl. Fatmawati No. 188

Menerangkan mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nur Aulia Rohmah  
NIM : 1903086087  
Jurusan/Fakultas : Tarbiyah/FITK  
Judul Penelitian : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Media Interaktif Pada Materi Sumber Daya Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV"

Telah mengadakan penelitian di MI Taufiqiyah terhitung mulai 1 s/d 30 Mei 2023 guna untuk memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Juni 2023  
Kepala Madrasah  
  
Siti Aropah AR, M.Pd



## Lampiran 3

### Surat Keterangan Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 2591/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023 Semarang: 23 Mei 2023

Lamp : -  
Hal : Mohon Izin Riset  
a.n : Nur Aulia Rohmah  
NIM : 1903096087

Yth.  
Kepala Madrasah MI Taufiqiyah Semarang  
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas namamahasiswa :

Nama : Nur Aulia Rohmah  
NIM : 1903096087  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantu Media Interaktif Pada Materi Sumber Daya Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pembimbing :  
1. Zuanita Andriyani, S.Pd., MA.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama satu bulan , mulai tanggal 1 Mei 2023 sampai dengan tanggal 30 Mei 2023  
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.  
Wassalamu' alikum Wr.Wb.



Tembusan :  
Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

#### Lampiran 4

Daftar Nama Siswa Uji Coba Instrumen  
Kelas V MI Taufiqiyah

No	Nama	Kode
1	Arfan Aditya Andala Pamungkas	AAP
2	Arfadillah Toha	AT
3	Muhammad Iqbal Wienda Sahputra	MIWS
4	Muhammad Dzaky Almer	MDA
5	Muhammad Khoirunnizhom Baidhowi	MKB
6	Muhammad Nazlin Ni'am	MNN
7	Naillah Sayyidatur Rohman	NSR
8	Najid Naufal Sakhi	NNS
9	Naufal Lukta Nafiis	NLN
10	Nilna Tsurayya Laila An Nida	NTLAN
11	Nizam Jabbar Saputra	NZS
12	Nizam Rasya Putra	NRP
13	Nouval Fadil Azzam	NFA
14	Nur Hikmatuzzahra	NH

15	Qhorye Azizah Halimatusaqdiyah	QAH
16	Queena Rihhdatul Mahadi	QRM
17	Quinn Nurnanda Pangesturaudyah	QNP
18	Raditya Azka Pratama	RAP
19	Rafa Ahza Ozora	RAO
20	Rafsa Yuda Stiawan	RYS
21	Raiyya Fitri Azzalea Zahrani	RFAZ
22	Rara Nafi Maulida	RNM
23	Raya Zulfa Rahmi	RZR
24	Rihatul Aiss	RA
25	Sabrina Putri Rapisya	SPR
26	Satria Alifa Revano Sheren	SARS
27	Shaquila Candy Dzakiyah	SCD
28	Syamil Shaddad	SH
29	Talita Intan Awamdini	TIA
30	Wasilatus Salsabilia	WS
31	Zalfarona Almira Aqiela Lathuuf	ZAAL
32	Bimo Ario Wahid	BAW

## Lampiran 5

*Kode E : Kelas Eksperimen ( 4 B)*

*Kode K : Kelas Kontrol ( 4A)*

No	Kode	Nama	Kode	Nama
1	K01	Adellia Meizzaluna Poetri Zindoe	E01	Achmad Ilham Novalyano
2	K02	Afika Agustina Azzahra	E02	Aisha Alifatunnisa
3	K03	Ahmad dzakwal Azmi	E03	Alula Farzana Widayat
4	K04	Ahmad Nofal Rizkulloh	E04	Athaya Salwa Azalia
5	K05	Aishsalma Aqeela Al- Madina	E05	Aufan Fakhry Sani
6	K06	Aquila Aila Renngur	E06	Dimas Aditya Ramdhan
7	K07	Asyam Regza Aptanta	E07	Ferdinan Aldi Susanto
8	K08	Azka Izzan Cahya	E08	Gadinng Adyatma Saffi
9	K09	Azka Sasmita	E09	Hadaya Vandy Purnomo
10	K10	Balqis Khansa Alya Raisa	E10	Hafidz Ballaur Arkana

11	K11	Daffa Rizki Habibullah	E11	Hanifa Amalia Ummi
12	K12	Fahreza Raditya Pratama	E12	Irsyad Al Azhar
13	K13	Fakhira Putri Nurrismayani	E13	Junior Firdaus Surya Saputro
14	K14	Farras Abhiyakta prastowo	E14	Luella Belita Fela
15	K15	Haruni Nismara Alisha	E15	Muchammad Zidane Zulfa
16	K16	Hayyu Febiyana Jayadi	E16	Muhammad Dzakki Fauzan
17	K17	Jasson Envito Dwi Ardana	E17	Muhammad Husein Wijaya
18	K18	Kinara Atha Mulya	E18	Muhammad Husni Wijaya
19	K19	Liyana Zahira	E19	M. Zulfansyah Nur Afdar
20	K20	Muhammad Damar Athaa Wibison	E20	Nafisa Putri Faradila
21	K21	Muhammad Naufal Akbar	E21	Naira Makailah Putri Fahira
22	K22	Muhammad Nizar Alfarizi	E22	Nanino Noufa Satrio P

23	K23	Nadhifa Balqis Arkana	E23	Navisha Irsam Kusuma
24	K24	Naufal Alvaro Aulia Geronimo	E24	Raissa Maharani
25	K25	Rafif Ramdhan Adi Saputra	E25	Sabrina Malika Azzahra
26	K26	Robith Zamzami	E26	Shabrina Naafi'an R
27	K27	Zahra Amira Rahmani	E27	Shintia Sayyidatun N
28	K28	Ziyad ilmi Al Mahrusi	E28	Shri Dananjaya Elang k

## Lampiran 6

### KISI-KISI SOAL

NO	Indikator soal	Nomor soal	Level	Kunci jawaban
1	Menyebutkan jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya	1	C1	C
		3		C
		4		A
		5		B
		8		B
		13		A
		14		C
		19		A
		20		D
23	C			
2	Menjelaskan dampak pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya	2	C2	A
		9		A
		10		A
		15		C
		12		A
		16		A
		17		B
		21		B
		26		D
29	A			



3	Memberikan contoh dan hasil dari jenis sumber daya alam	6	C3	C
		7		C
		11		C
		18		A
		22		C
		24		D
		25		B
		27		B
		28		D
		30		C

## Lampiran 7

### SOAL UJI COBA

#### UJI SOAL

NAMA :

KELAS :

**Pilihlah Jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d !**

1. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, contohnya ...
  - a. Air
  - b. Hutan
  - c. Minyak bumi
  - d. Hewan
2. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga sumber daya alam berupa bahan bakar minyak adalah ...
  - a. Mengurangi penggunaan kendaraan pribadi
  - b. Selalu menggunakan kendaraan setiap berpergian
  - c. Menggunakan kendaraan umum
  - d. Selalu berjalan kaki jika berpergian
3. Barang yang memanfaatkan bahan dari getah karet adalah ...
  - a. Kursi
  - b. Perhiasan
  - c. Ban mobil
  - d. Kertas
4. Sumber daya alam pada gambar dibawah bersal dari ...



- a. Hutan
  - b. Sungai
  - c. Danau
  - d. Lapisan tanah
5. Bahan yang berasal dari alam yang dimanfaatkan oleh manusia disebut ...
- a. Sumber kekayaan alam      c. Sumber kekuatan alam
  - b. Sumber daya alam          d. Sumber-sumber alam
6. Dibawah ini yang merupakan contoh-contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...
- a. Batu bara, hewa, dan air
  - b. Air, tanah, dan batu bara
  - c. Air, hewan, dan tumbuhan
  - d. Air, gas, dan minyak bumi
7. Hasil dari penambangan minyak bumi adalah ...
- a. Emas                                  c. Bensin
  - b. Kaca                                    d. Kertas
8. Dibawah ini yang merupakan salah satu jenis pekerjaan yang memanfaatkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah ...

- a. Pedagang buah
  - b. Penambang pasir
  - c. Penjual beras
  - d. Penjual sate
9. Penggunaan sumber daya alam yang berlebihan akan mengakibatkan sumber daya alam mengalami ...
- a. Kelangkaan
  - b. Peningkatan
  - c. Kelestarian
  - d. Perkembangan
10. Penebangan hutan secara liar bisa mengakibatkan dampak buruk berupa ...
- a. Sumber air yang beracun
  - b. Banjir ketika musim hujan
  - c. Gempa bumi
  - d. Angin topan
11. Bahan dasar pada pembuatan kertas termasuk sumber daya alam yang berasal dari ...
- a. Hewan
  - b. Mineral
  - c. Tumbuhan
  - d. Tambang
12. Salah satu kegiatan yang dapat melestarikan sumber daya alam lingkungan adalah ...
- a. Melakukan reboisasi
  - b. Penebangan hutan secara liar
  - c. Pembakaran hutan
  - d. Membuang sampah sembarangan
13. Perhatikan sumber daya alam dibawah ini

No	Sumber Daya Alam	No	Sumber Daya Alam
1	Karet	5	Gandum

2	Besi	6	Minyak bumi
4	Kayu	8	Minyak sawit

Nomor berapa saja yang termasuk kedalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui .....

- a. 2, 3, 6, dan 7
- b. 1, 2,3 , dan 4
- c. 3, 4, 7, dan 6
- d. 2, 4, 6 , dan 8

14. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui artinya...
- a. Terus menerus tersedia dialam
  - b. Tidak akan habis jika digunakan
  - c. Akan habisjika digunakan
  - d. Dapat dipulihkan kembali jika berkurang
15. Penanaman Kembali hutan yang gundul disebut dengan...
- a. Demokrasi
  - b. Tebang pilih
  - c. Reboisasi
  - d.tanam paksa
16. Nelayan dilarang menggunakan racun untuk menangkap ikan karena ...
- a. Air tempat hidup ikan menjadi tercemar
  - b. Rasa daging pada ikan menjadi tidak enak
  - c. Bentuk ikan menjadi berubah
  - d. Ikan yang dimakan tetap segar
17. Kegiatan dibawah ini yang menyebabkan kerusakan pada lingkungan adalah ...

- a. Menanam pohon
  - b. Menebang pohon
  - c. Mengairi sawah
  - d. memelihara hewan
18. Contoh sumber daya alam yang kekal adalah ...
- a. Matahari
  - b. Alumunium
  - c. Minyak bumi
  - d. Tumbuhan
19. Buah-buahan, beras termasuk sumber daya alam yang ...
- a. Dapat diperbarui
  - b. Tidak dapat diperbarui
  - c. Kekal
  - d. Penghasil energi
20. Salah satu upaya pemanfaatan sumber daya alam yang baik adalah ...
- a. Pemburuan hewan yang langka
  - b. Penggunaan bahan bakar secara berlebihan
  - c. Pengambilan hasil tambang yang banyak
  - d. Penebangan pohon secara teratur dan tebang pilih
21. Untuk mencegah terjadinya banjir dilingkungan rumah, sebaiknya melakukan hal-hal sebagai berikut, *kecuali* ...
- a. Reboisasi atau penghijauan
  - b. Membuang sampah ke Sungai
  - c. Membersihkan selokan dari sampah
  - d. Tidak membuang sampah kesungai
22. Emas dan perak merupakan contoh benda yang yang termasuk ke dalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, karena emas dan perak ...
- a. Tergolong kedalam barang yang mewah
  - b. Bersifat keras dan tidak mudah rusak

- c. Jumlahnya yang terbatas di alam
  - d. Tergolong barang yang berkilau
23. Manusia berhak memanfaatkan minyak bumi, namun juga punya kewajiban menghemat penggunaannya. Hal tersebut antara lain bertujuan agar ...
- a. Minyak bumi semakin mahal
  - b. Minyak bumi menjadi langka
  - c. Minyak bumi tidak cepat habis
  - d. Minyak bumi termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui
24. Sapi, ayam, dan bebek merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui karena dapat ...
- a. Dibeli kembali
  - b. Didaur ulang
  - c. Diproses kembali
  - d. Dikembangbiakan
25. Dibawah ini yang termasuk kedalam hasil penambangan minyak bumi adalah ...
- a. Kertas
  - b. Bensin
  - c. Kaca
  - d. Emas
26. Dibawah ini yang merupakan contoh akibat dari perusakan sumber daya alam adalah ...
- a. Kemarau panjang.
  - b. Hujan deras
  - c. Angin puting beliung.
  - d. Pencemaran sungai.

27. Hewan dan tumbuhan merupakan contoh sumber daya alam yang ...

- a. Bisa didapatkan dengan mudah
- b. Dapat diperbarui
- c. Tidak dapat diperbarui
- d. Akan cepat habis

28.



Gambar diatas merupakan contoh sumber daya alam berupa ...

- a. Pasir
- b. Kayu
- c. Semen
- d. Tanah liat

29. Kelestarian sumber daya alam akan terancam jika manusia ...

- a. Tidak memanfaatkannya dengan bijak
- b. Menjaga sumber daya alam yang ada
- c. Memakai hasil dari sumber daya alam seperlunya
- d. Melakukan pelestarian pada sumber daya alam



30. Dibawah ini yang merupakan bahan yang berasal dari tumbuhan adalah ...

a. Sutera

c. Kayu

b. Wol

d. keju

## Lampiran 8

### Perhitungan Uji Validitas Pada Uji Coba Soal

No Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,314	0,361	Tiddak Valid
2	0,364		Valid
3	0,486		Valid
4	0,201		Tidak Valid
5	0,240		Tidak Valid
6	0,293		Tidak Valid
7	0,558		Valid
8	0,443		Valid
9	0,568		Valid
10	0,424		Valid
11	0,240		Tidak Valid
12	0,401		Valid
13	0,511		Valid
14	0,417		Valid
15	0,464		Valid

16	0,464	Valid
17	0,524	Valid
18	0,172	Tidak Valid
19	0,509	Valid
20	0,524	Valid
21	0,663	Valid
22	0,639	Valid
23	0,276	Tidak
24	0,579	Valid
25	0.631	Valid
26	0,353	Tidak Valid
27	0,540	Valid
28	0,317	Tidak Valid
29	0,407	Valid
30	0,148	Tidak Valid

## Lampiran 9

### Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

Kesimpulan pada uji soal pada uji coba reliabilitas di atas, diperoleh  $r_{hitung}$  0,818 dengan  $r_{tabel}$  361. Maka soal yang diujicobakan reliabel karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

### Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0.833	0,361	Mudah
2	0.567		Sedang
3	0.93		Mudah
4	0.97		Mudah
5	0.97		Mudah
6	0.57		Sedang
7	0.80		Mudah
8	0.63		Sedang
9	0.87		Mudah
10	0.87		Mudah
11	0.97		Mudah
12	0.93		Sedang
13	0.67		Mudah
14	0.80		Mudah
15	0.83		Mudah
16	0.87		Mudah

17	0.90	Mudah
18	0.80	Mudah
19	0.73	Sedang
20	0.90	Mudah
21	0.80	Mudah
22	0.60	Sedang
23	0.83	Mudah
24	0.77	Mudah
25	0.70	Sedang
26	0.47	Sedang
27	0.80	Mudah
28	0.93	Mudah
29	0.90	Mudah
30	0.93	Mudah

## Lampiran 10

### Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,25	0,361	Baik
2	0,50		Cukup
3	0,25		Baik
4	0,13		Cukup
5	0,13		Jelek
6	0,50		Jelek
7	0,50		Baik
8	0,50		Baik
9	0,50		Baik
10	0,38		Baik
11	0,13		Cukup
12	0,13		Jelek
13	0,63		Jelek
14	0,38		Baik
15	0,38		Cukup
16	0,50		Cukup
17	0,38		Baik
18	0,13		Cukup
19	0,50		Jelek
20	0,38		Baik

21	0,63	Cukup
22	0,88	Baik
23	0,25	Sangat baik
24	0,75	Cukup
25	0,63	Sangat baik
26	0,38	Baik
27	0,63	Cukup
28	0,25	Baik
29	0,25	Cukup
30	0,13	Cukup

## Lampiran 11

### Hasil Analisis Uji oba Instrumen Tes Uji Coba Soal

No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Tidak Valid	Mudah	Baik	Tidak digunakan
2	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
3	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak digunakan
5	Tidak Valid	Mudah	Jelek	Tidak digunakan
6	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Tidak digunakan
7	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
8	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
9	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
10	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
11	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak digunakan
12	Valid	Mudah	Jelek	Digunakan
13	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
14	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
15	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan



16	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
17	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
18	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak digunakan
19	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
20	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
21	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
22	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
23	Tidak Valid	Mudah	Sangat baik	Tidak digunakan
24	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
25	Valid	Sedang	Sangat baik	Tidak digunakan
26	Tidak Valid	Sedang	Baik	Tidak digunakan
27	Valid	Mudah	Cukup	
28	Tidak Valid	Mudah	Baik	Tidak digunakan
29	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
30	Tidak Valid	Mudah	Cukup	Tidak digunakan

## Lampiran 12

### SOAL POSTTEST

NAMA :

KELAS : VI/ ...

**Pilihlah Jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d !**

1. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga sumber daya alam berupa bahan bakar minyak adalah ...
  - a. Mengurangi penggunaan kendaraan pribadi
  - b. Selalu menggunakan kendaraan setiap berpergian
  - c. Menggunakan kendaraan umum
  - d. Selalu berjalan kaki jika berpergian
2. Barang yang memanfaatkan bahan dari getah karet adalah ...
  - a. Kursi
  - b. Perhiasan
  - c. Ban mobil
  - d. Kertas
3. Dibawah ini yang merupakan contoh-contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...
  - a. Batu bara, hewa, dan air
  - b. Air, tanah, dan batu bara
  - c. Air, hewan, dan tumbuhan
  - d. Air, gas, dan minyak bumi
4. Hasil dari penambangan minyak bumi adalah ...

- a. Emas
  - b. Kaca
  - c. Bensin
  - d. Kertas
5. Penggunaan sumber daya alam yang berlebihan akan mengakibatkan sumber daya alam mengalami ...
- a. Kelangkaan
  - b. Peningkatan
  - c. Kelestarian
  - d. Perkembangan
6. Penebangan hutan secara liar bisa mengakibatkan dampak buruk berupa ...
- a. Sumber air yang beracun
  - b. Banjir ketika musim hujan
  - c. Gempa bumi
  - d. Angin topan
7. Salah satu kegiatan yang dapat melestarikan sumber daya alam lingkungan adalah ...
- a. Melakukan reboisasi
  - b. Penebangan hutan secara liar
  - c. Pembakaran hutan
  - d. Membuang sampah sembarangan

No	Sumber Daya Alam	No	Sumber Daya Alam
1	Karet	5	Gandum
2	Besi	6	Minyak bumi
3	Emas	7	Tembaga

4	Kayu	8	Minyak sawit
---	------	---	--------------

8. Perhatikan sumber daya alam dibawah ini  
 Nomor berapa saja yang termasuk kedalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui .....
- a. 2, 3, 6, dan 7    c. 3, 4, 7, dan 6  
 b. 1, 2,3 , dan 4    d. 2, 4, 6 , dan 8
9. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui artinya...
- a. Terus menerus tersedia dialam  
 b. Tidak akan habis jika digunakan  
 c. Akan habis jika digunakan  
 d. Dapat dipulihkan kembali jika berkurang
10. Penanaman Kembali hutan yang gundul disebut dengan...
- a. Demokrasi  
 b. Tebang pilih  
 c. Reboisasi  
 d. Tanam paksa
11. Nelayan dilarang menggunakan racun untuk menangkap ikan karena ...
- a. Air tempat hidup ikan menjadi tercemar  
 b. Rasa daging pada ikan menjadi tidak enak  
 c. Bentuk ikan menjadi berubah  
 d. Ikan yang dimakan tetap segar
12. Kegiatan dibawah ini yang menyebabkan kerusakan pada lingkungan adalah ...
- a. Menanam pohon                      c. Mengairi sawah

- b. Menebang pohon                  d. memelihara hewan
13. Buah-buahan, beras termasuk sumber daya alam yang ...
- a. Dapat diperbarui                          c. Kekal
  - b. Tidak dapat diperbarui                  d. Penghasil energi
14. Salah satu upaya pemanfaatan sumber daya alam yang baik adalah ...
- a. Pemburuan hewan yang langka
  - b. Penggunaan bahan bakar secara berlebihan
  - c. Pengambilan hasil tambang yang banyak
  - d. Penebangan pohon secara teratur dan tebang pilih
15. Untuk mencegah terjadinya banjir dilingkungan rumah, sebaiknya melakukan hal-hal sebagai berikut, *kecuali* ...
- a. Reboisasi atau penghijauan
  - b. Membuang sampah ke sungai
  - c. membersihkan selokan dari sampah
  - d. Tidak membuang sampah kesungai
16. Emas dan perak merupakan contoh benda yang yang termasuk ke dalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, karena emas dan perak ...
- a. Tergolong kedalam barang yang mewah
  - b. Bersifat keras dan tidak mudah rusak
  - c. Jumlahnya yang terbatas di alam
  - d. Tergolong barang yang berkilau

17. Sapi, ayam, dan bebek merupakan contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui karena dapat ...
- a. Dibeli kembali
  - b. Didaur ulang
  - c. Diproses kembali
  - d. Dikembangbiakan
18. Dibawah in yang *bukan* termasuk kedalam hasil perkebunan adalah ...
- a. Kertas
  - b. Kopi
  - c. Teh
  - d. Karet
19. Hewan dan tumbuhan merupakan contoh sumber daya alam yang ...
- a. Bisa didapatkan dengan mudah
  - b. Dapat diperbarui
  - c. Tidak dapat diperbarui
  - d. Akan cepat habis
20. Kelestarian sumber daya alam akan terancam jika manusia ...
- a. Tidak memanfaatkannya dengan bijak
  - b. Menjaga sumber daya alam yang ada
  - c. Memakai hasil dari sumber daya alam seperlunya
  - d. Melakukan pelestarian pada sumber daya alam

### Lampiran 13

#### KUNCI JAWABAN UJI VALIDITAS

No. Soal	Jawaban	No. Soal	Jawaban	No. Soal	Jawaban
1	C	11	C	21	B
2	A	12	A	22	C
3	C	13	A	23	C
4	A	14	C	24	D
5	B	15	C	25	B
6	C	16	A	26	B
7	A	17	B	27	B
8	B	18	A	28	D
9	A	19	A	29	A
10	B	20	D	30	C

#### KUNCI JAWABAN POST TEST

No. Soal	Jawaban	No. Soal	Jawaban
1	A	11	A
2	C	12	B
3	C	13	A
4	B	14	D

5	A	15	B
6	B	16	C
7	A	17	D
8	A	18	A
9	C	19	B
10	C	20	A



## **Lampiran 14**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **MADRASAH IBTIDAIYAH TAUFIQIYAH**

**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**( Kelas Eksperimen)**

**Mata Pelajaran : IPA**

**Kelas/Semester : IV/ II**

**Pembelajaran :1**

**Alokasi Waktu : 2 x 30 menit**

#### **A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan pelajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku kejujuran, 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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

### **B. Kompetensi Dasar**

- Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan
- Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang dilingkungannya

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menjelaskan dampak pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya
2. Peserta didik mampu menyebutkan jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya
3. Peserta didik mampu memberikan contoh dan hasil dari jenis sumber daya alam

### **D. Materi**

- Sumber Daya Alam

### **E. Metode dan Model**

- Ceramah
- Kooperatif ( *Make a Match* )

### **F. Media dan Sumber Belajar**

Media : Power Power Interaktif , Kartu Jawaban dan Kartu Soal

Sumber Belajar : Buku Tema Pegangan Guru dan Siswa

### **G. Proses Pembelajaran**

#### **Pendahuluan**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam

2. Guru mengecek kehadiran siswa sesuai absen
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang ingin diajarkan

### **Kegiatan Inti**

1. Peserta didik memperhatikan dan ikut aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media interaktif tentang sumber daya alam terkait jenis sumber daya alam, pemanfaatan sumber daya alam dan dampak dari pengambilan sumber daya alam.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
3. Guru menjelaskan teknik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kepada peserta didik
4. Guru menyajikan media berupa kartu yang berisikan soal dan jawaban
5. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A Kelompok pertanyaan dan B kelompok jawaban. Dari 2 kelompok tersebut didalamnya dibagi lagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang memegang 1 soal dan jawaban yang berbeda-beda . kelompok kecil tersebut terdiri dari 2-3 siswa. Kelompok A yang memegang soal berada disebelah kanan guru dan kelompok B yang memegang jawaban berada di sebelah kiri guru.

6. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mencari jawaban yang sesuai dari kartu yang dimilikinya
7. Kelompok yang sudah merasa cocok dengan kartunya dipersilahkan maju kedepan
8. Kelompok yang sudah cocok di minta untuk memaparkan soal dan jawaban dari kartu yang mereka miliki
9. Guru memberikan lembar kerja pada siswa
10. Peserta didik mengerjakan lembar kerja secara individu
11. Guru memberikan penguatan materi

### **Penutup**

1. Guru memeberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar
2. Guru menyimpulkan pembelajaran
3. Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah

### **H. Penilaian**

Pengetahuan : Tes tertulis dengan mengerjakan lembar kerja individu

Semarang, 27 Mei 2023

Mengetahui  
Walikelas



H. Moch Soleh, S.Ag  
NIP.

Peneliti



Nur Aulia Rohmah  
NIM 1903096087

Mengetahui  
Kepala Madrasah



Siti Aropah AR, M.Pd  
NIP.

## Lampiran 15

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### MADRASAH IBTIDAIYAH TAUFIQIYAH

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

(Kelas Kontrol)

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: IPA</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV/II</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan pelajaran 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 tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan

yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

## **B. Kompetensi Dasar**

- Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan
- Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang dilingkungannya

## **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu menjelaskan dampak pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya
2. Peserta didik mampu menyebutkan jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya
3. Peserta didik mampu memberikan contoh dan hasil dari jenis sumber daya alam

## **D. Materi**

- Sumber Daya Alam

## **E. Metode**

- Ceramah

## **F. Media dan Sumber Belajar**

Media : Spidol, Papan Tulis

Sumber Belajar : Buku Tema Pegangan Guru dan Siswa

## **G. Proses Pembelajaran**

### **Pendahuluan**

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam
2. Guru mengecek kehadiran siswa sesuai absen
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang ingin diajarkan

### **Kegiatan Inti**

1. Guru memaparkan materi tentang sumber daya alam terkait jenis sumber daya alam, pemanfaatan sumber daya alam dan dampak dari pengambilan sumber daya alam
2. Peserta didik melihat dan membaca materi yang ada dibuku
3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
4. Guru memberikan lembar kerja individu kepada peserta didik

### **Penutup**

1. Guru memeberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar
2. Guru menyimpulkan pembelajaran
3. Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah



## H. Penilaian

Pengetahuan : Tes tertulis dengan mengerjakan lembar kerja individu

Semarang, 27 Mei 2023

Mengetahui  
Walikelas

Siti Maghfiroh S.Pd. I  
NIP.

Peneliti

Nur Aulia Rohmah  
NIM 1903096087

Mengetahui



Kepala Madrasah  
Siti Aropah AR, M.Pd

NIP.

## Lampiran 16

### Lembar Validasi Media Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Make a Match  
Berbantu Media Interaktif Pada Materi Sumber Daya Alam  
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Sasaran Kompetensi : Hasil Belajar

Materi IPA : Sumber Daya Alam

Nama Peneliti : Nur Aulia Rohmah

Nama Validator : Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

#### 1. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah Bapak/Ibu pilih jika:

- a. Skor 1 : Kurang Baik
- b. Skor 2 : Cukup Baik
- c. Skor 3 : Baik
- d. Skor 4 : Sangat Baik

#### 2. Lembar Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian media power point interaktif dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kelengkapan komponen media berdasarkan tujuan pembelajaran			✓	
B. Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa					
1.	Penggunaan media power point interaktif membantu pemahaman konsep siswa				✓
2.	Ketepatan media power point interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓
3.	Ketepatan media power point interaktif dalam memfasilitasi siswa untuk melakukan aktivitas			✓	
C. Penyajian Media Power Point Interaktif					
1.	Keamanan media power point interaktif ketika digunakan				✓
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD			✓	

3.	Penyajian media power point interaktif menarik perhatian siswa			✓	
4.	Pemilihan gambar pada media dapat meningkatkan pemahaman siswa				✓
D. Komponen Penyusunan Media					
1.	Kualitas gambar				✓
2.	Posisi gambar			✓	
3.	Ketepatan memilih gambar				✓
4.	Pemilihan warna <i>background</i> yang sesuai dan menarik perhatian siswa				✓
5.	Kombinasi dan komposisi warna				✓
6.	Ketepatan jenis <i>font</i>			✓	
7.	Keterbacaan teks			✓	
8.	Ketepatan ukuran teks pada media			✓	
9.	Jarak antara gambar dengan teks pada media				✓
10.	Tata letak media			✓	
Skor Total					67

Keterangan:

Keterangan	Kategori
91-120	Sangat Baik
61-90	Baik ✓
31-60	Cukup Baik
0-30	Kurang Baik

### 3. Simpulan

Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka media power point interaktif sebagai bahanajar yang disusun ini:

Ceklis (✓)	Keterangan
✓	Layak untuk diuji coba di lapangan
	Belum layak untuk diuji coba di lapangan

## Lampiran 17

### Lembar Validasi Media Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF

Ahli Materi : Zuanita Adriyani M. Pd

Instansi : PGMI UIN Walisongo

Peneliti : Nir Aulia Rohmah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Make a Match Berbatu Media Interaktif Pada Materi Sumber Daya Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Pelajaran : IPA

#### Petunjuk :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari dosen tentang media pembelajaran komik.
2. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada sebelum menjawab.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
4. Bapak/Ibu Dosen memberikan penilaian dan pendapat pada setiap kriteria dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian.

#### Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang Layak
- 2 = Kurang Layak
- 3 = Cukup
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen dalam menilai materi dalam media pembelajaran ini, saya sampaikan terima kasih.

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan power point interaktif menarik				✓	
2.	Tampilan media pembelajaran ini sederhana dan mudah dipahami				✓	
3.	Pemilihan font pada media pembelajaran tepat sehingga mudah dibaca				✓	
4.	Gambar yang disajikan jelas sehingga mampu				✓	

	membantu siswa memahami materi					
5.	Tata letak dan pemilihan angel rapi					✓
6.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami					✓
7.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan indikator				✓	
8.	Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam pembelajaran					✓
10.	Penggunaan media pembelajaran efektif dan efisien				✓	
12.	Media pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa					✓
13.	Latihan soal yang disajikan dalam media ini dapat membantu siswa memahami materi					✓
14.	Media pembelajaran ini dapat mendorong semangat belajar siswa					✓
15.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa				✓	
16.	Media yang disediakan dapat minimalisir kesalahan persepsi yang terjadi pada siswa				✓	

**Komentar dan Saran**

- Gambar disesuaikan dengan judul materi
- Gambar di beri keterangan dibawahnya

Semarang, 25 Mei 2023

  
Zuanita Adryani, M.Pd

# Lampiran 18

## Hasil Posttest Kontrol

### SOAL POSTEST

NAMA : Rofif Romadhon 221 527412

KELAS : VII A

Pilihlah Jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d!

1. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga sumber daya alam berupa bahan bakar minyak adalah ...  
 a. Mengurangi penggunaan kendaraan pribadi  
 b. Selalu menggunakan kendaraan setiap berpergian  
 c. Menggunakan kendaraan umum  
 d. Selalu berjalan kaki jika berpergian
2. Barang yang memanfaatkan bahan dari getah karet adalah ...  
 a. Kursi  
 b. Ban mobil  
 c. Perhiasan  
 d. Kertas
3. Dibawah ini yang merupakan contoh-contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...  
 a. Batu bara, hewa, dan air  
 b. Air, tanah, dan batu bara  
 c. Air, hewan, dan tumbuhan  
 d. Air, gas, dan minyak bumi
4. Hasil dari penambangan minyak bumi adalah ...  
 a. Emas  
 b. Kaca  
 c. Bensin  
 d. Kertas
5. Penggunaan sumber daya alam yang berlebihan akan mengakibatkan sumber daya alam mengalami ...  
 a. Kelangkaan  
 b. Peningkatan  
 c. Kelestarian  
 d. Perkembangan
6. Penebangan hutan secara liar bisa mengakibatkan dampak buruk berupa ...  
 a. Sumber air yang beracun  
 b. Banjir ketika musim hujan  
 c. Gempa bumi  
 d. Angin topan
7. Salah satu kegiatan yang dapat melestarikan sumber daya alam lingkungan adalah ...  
 a. Melakukan reboisasi  
 b. Penebangan hutan secara liar  
 c. Pembakaran hutan  
 d. Membuang sampah sembarangan
8. Perhatikan sumber daya alam dibawah ini

No	Sumber Daya Alam	No	Sumber Daya Alam
1	Karet	5	Gandum
2	Besi	6	Minyak bumi
3	Emas	7	Tembaga
4	Kayu	8	Minyak sawit

Nomor berapa saja yang termasuk kedalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui .....

- a. 2, 3, 6, dan 7
- b. 1, 2, 3, dan 4
- c. 3, 4, 7, dan 6
- d. 2, 4, 6, dan 8

13 65/11

# Lampiran

## Hasil Posttest Eksperimen

### SOAL POSTEST

NAMA : *NAWBA MALEWICA P P*

KELAS : *VI 1b*

*95 //*

Pilihlah Jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d !

1. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga sumber daya alam berupa bahan bakar minyak adalah ...  
 a. Mengurangi penggunaan kendaraan pribadi  
 b. Selalu menggunakan kendaraan setiap berpergian  
 c. Menggunakan kendaraan umum  
 d. Selalu berjalan kaki jika berpergian
2. Barang yang memanfaatkan bahan dari getah karet adalah ...  
 a. Kursi  
 b. Perhiasan  
 c. Ban mobil  
 d. Kertas
3. Dibawah ini yang merupakan contoh-contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...  
 a. Batu bara, hewan, dan air  
 b. Air, tanah, dan batu bara  
 c. Air, hewan, dan tumbuhan  
 d. Air, gas, dan minyak bumi
4. Hasil dari penambangan minyak bumi adalah ...  
 a. Emas  
 b. Kaca  
 c. Bensin  
 d. Kertas
5. Penggunaan sumber daya alam yang berlebihan akan mengakibatkan sumber daya alam mengalami ...  
 a. Kelangkaan  
 b. Peningkatan  
 c. Kelestarian  
 d. Perkembangan
6. Penebangan hutan secara liar bisa mengakibatkan dampak buruk berupa ...  
 a. Sumber air yang beracun  
 b. Banjir ketika musim hujan  
 c. Gempa bumi  
 d. Angin topan
7. Salah satu kegiatan yang dapat melestarikan sumber daya alam lingkungan adalah ...  
 a. Melakukan reboisasi  
 b. Penebangan hutan secara liar  
 c. Pembakaran hutan  
 d. Membuang sampah sembarangan
8. Perhatikan sumber daya alam dibawah ini

*19*

No	Sumber Daya Alam	No	Sumber Daya Alam
1	Karet	5	Gandum
2	Besi	6	Minyak bumi
3	Emas	7	Tembaga
4	Kayu	8	Minyak sawit

Nomor berapa saja yang termasuk kedalam sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui .....

- a. 2, 3, 6, dan 7  
 b. 1, 2, 3, dan 4  
 c. 3, 4, 7, dan 6  
 d. 2, 4, 6, dan 8

## DOKUMENTASI

- Pelaksanaan Uji Validitas Soal di Kelas V



- Penyampaian Materi Kelas Kontrol



- Proses Pembelajaran Kelas Kontrol





- Penyampaian Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media Interaktif



- Pengerjaan Kuis Dengan Pada Media Interaktif



- Proses Pencarian Kartu Soal dan Jawaban



- Penyampaian Telah Menemukan Kartu Soal dan Jawaban



- Media Kartu Soal dan Jawaban (*Make a Match*)



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Nur Aulia Rohmah  
Tempat, tanggal lahir : Cirebon, 17 November 2000  
Alamat : Taman Tukmudah Indah  
RT/RW 02/10 Kecamatan Sumber  
Kabupaten Cirebon Jawa Barat  
No telepon : 08972865890  
E-mail : [nrauliarohmah590@gmail.com](mailto:nrauliarohmah590@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Ainun Jariyah
2. SDN 4 Kenanga
3. MTS Al-Banna
4. MAN 1 Cirebon