

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA TEMA 8 KELAS IV SDN 43 AMPENAN

Diajukan Sebagai Salah Satu Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

SULASTRI
NIM.116180029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA TEMA VIII KELAS IV SDN 43 AMPENAN**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Kamis, 28 Januari 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Islahudin, M.Pfis
NIDN 0810108301


Nursima Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Halfaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA TEMA VIII KELAS IV SDN 43 AMPENAN**

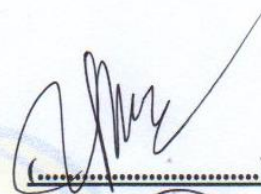
Skripsi Atas Nama Sulastri Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Selasa, 02 Februari 2021

Dosen Penguji:

1. Islahudin, M.Pfis
NIDN 0810108301

(Ketua)


(.....)

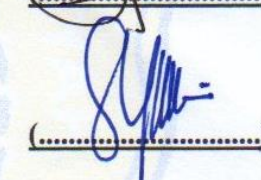
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN 0821078501

(Anggota)


(.....)

3. Sintayana Muhardini, M.Pd
NIDN 0810018901

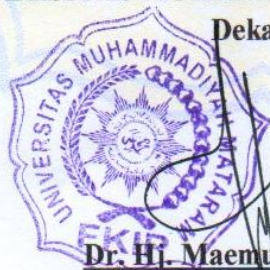
(Anggota)


(.....)

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH
NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : SULASTRI

Nim : 116180029

Alamat : BTN Taman Alamanda III Blok N4

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model *Make A Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 43 Ampenan Tahun Ajaran 2020-2021 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain,kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 02 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,



Sulastri
NIM 116180029



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULASTRI
NIM : 116180029
Tempat/Tgl Lahir : Sai, 11 Juni 1998
Program Studi : P6SD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085339090529 / sulastri110007@gmail.com

Judul Penelitian : -

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif siswa pada Tema 8 kelas IV SDN 43 Ampenan.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 62% 48%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 12-03-2021

Penulis



SULASTRI
NIM 116180029

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULASTRI
NIM : 116180029
Tempat/Tgl Lahir : Sai, 11 Juni 1998
Program Studi : P6SD
Fakultas : Fkip
No. Hp/Email : 085239090529 / sulastriwoot@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 kelas IV SDN 13 Ampenan

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 12-03-2021

Penulis



SULASTRI

NIM. 116180029

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membantumu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”

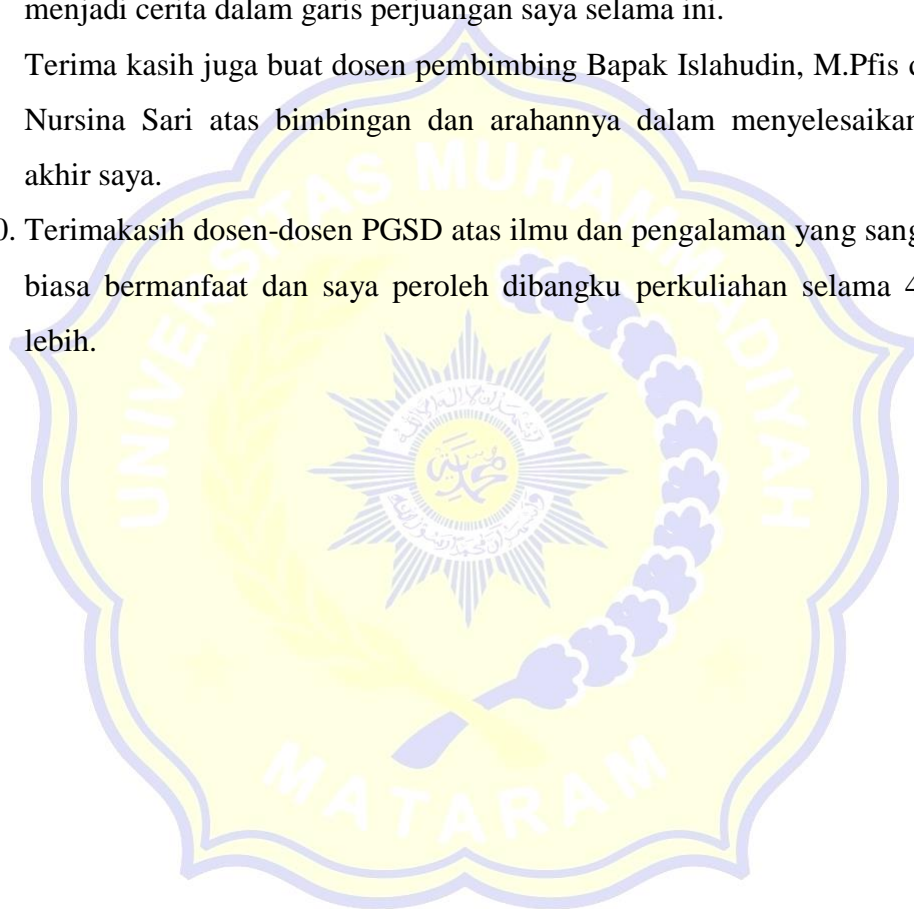
~(Ali bin Abi Thalib)~

PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang menguasai seluruh alam serta isinya, yang telah memberikan suatu kenikmatan umur dan nikmat kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT atas segala kesempatan, kelancaran, kesehatan, kekuatan serta kesabaran yang luar biasa sampai sekarang.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta bapak Ahmad dan ibu Nuraini, yang senantiasa selalu memberikan do'a dan dukungan, tempat terbaik dikala lelah, tempat terbaik dikala keterpurukan menghampiri, dan yang selalu berjuang tanpa mengenal lelah.
3. Untuk keluargaku, terutama abangku Firdaus, kakak dan adik-adik ku yang nggak bisa aku sebutkan satu persatu namanya, terima kasih untuk semangat yang kalian bagikan.
4. Teruntuk nenek, kakek, serta paman dan bibiku terutama bibi Ratna, bapak Muraidin yang selama ini ikut berjasa dalam perjuanganku, selalu menjadi donatur do'a dan materi dalam menyelesaikan studi.
5. Untuk orang-orang terdekatku Teteh, Yanto, Maidah, kak Fera, om Fen, abang Randi terima kasih untuk kalian yang selalu semangat saya, rasa syukur yang luar biasa buat saya karna sudah didekatkan dengan orang-orang baik.

6. Buat sahabat seperjuangan saya Yunus terima kasih atas waktu 4 tahun lamanya yang kamu sempatkan untuk saya, yang setiap saya butuh kemana-mana selalu ada, yang setiap kebutuhan saya selalu dipenuhi, terima kasih sampai saat ini masih bertahan menjadi sahabat saya.
7. Buat teman-teman we are class A kalian juga bagian dari cerita perjuangan yang akan selalu dirindukan
8. Untuk lembaga IMPS-Mataram, terima kasih untuk pengalaman, serta sudah menjadi cerita dalam garis perjuangan saya selama ini.
9. Terima kasih juga buat dosen pembimbing Bapak Islahudin, M.Pfis dan ibu Nursina Sari atas bimbingan dan arahnya dalam menyelesaikan tugas akhir saya.
10. Terimakasih dosen-dosen PGSD atas ilmu dan pengalaman yang sangat luar biasa bermanfaat dan saya peroleh dibangku perkuliahan selama 4 tahun lebih.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga Skripsi **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SDN 43 Ampenan** dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Gani, M.Pd sebagai Rektor UMMAT
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD UMMAT
4. Bapak Islahudin, M.Pfis sebagai Pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd sebagai pembimbing II,
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian proposal ini.

Saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap proposal ini dapat memberi manfaat pengembang dunia pendidikan.

Mataram, 02 Februari 2021

Penulis

Sulastri

Sulastrri. 116180029. **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SDN 43 Ampenan.** Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Islahudin, M.Pfis

Pembimbing 2 : Nursina sari, M.Pd

ABSTRAK

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema VIII kelas IV SDN 43 Ampenan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment design* dengan desain penelitian *pree-test* dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 43 Ampenan. Adapun populasi dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa dikelas IVa dan 14 siswa dikelas IVb. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan *random sampling* atau sampel acak. Dalam hal ini dilakukan undian oleh guru kelas dengan sistem kocok arisan, sehingga diperoleh kelas Iva sebagai kelas eksperimen dan kelas IVb sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik test dan non test. Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan $t_{hitung} = 6.738$ sedangkan $t_{tabel} = 1.705$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 di kelas IV.

Kata Kunci : Model Make A Match, Keterampilan Berpikir Kreatif

Sulastrri. 116180029. **The Effect of the Make-A-Match Cooperative Learning Model on Students' Creative Thinking Skills in SDN 43 Ampenan's Theme VIII Class IV.** Mataram. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Islahudin, M.Pfis
Second Supervisor : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

The aim of this study was to see how the make a match cooperative learning model influenced students' creative thinking skills in the VIII grade IV SDN 43 Ampenan theme. In this analysis, a quasi-experimental research design with pre-test and post-test research designs was used. This study was carried out at SDN 43 Ampenan. There were 28 students in this sample, with 14 students in class IVA and 14 students in class IVB. Researchers used random sampling to collect the sample. In this scenario, the class instructor used the lot shake method to conduct a lottery, with the IVA class serving as the experimental class and the IVB class serving as the control class. In this analysis, test and non-test techniques were used to collect data. Based on the results of the data analysis test, it can be concluded that the t_{test} yielded $t_{\text{count}} = 6,738$ and $t_{\text{table}} = 1,705$ as the results of the t_{test} . Since $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, H_0 is rejected and H_a is approved, implying that the cooperative learning model make a match will help students develop their creative thinking skills in class IV's theme VIII.

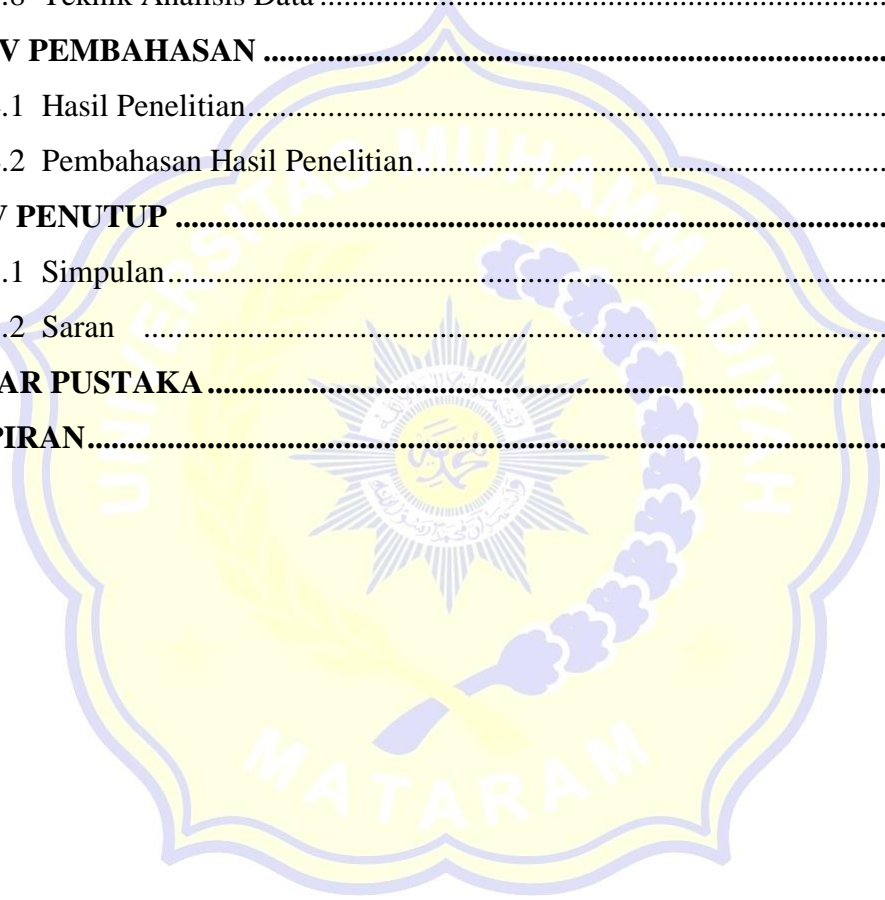
Keywords: *Make A Match Model, Creative Thinking Skills*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori.....	10
2.2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.2.2 Pembelajaran tematik.....	14
2.2.3 Model pembelajaran <i>make a match</i>	22
2.2.4 Keterampilan berpikir kreatif.....	27
2.3 Kerangka Berpiki.....	30
2.4 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33

3.1 Metode dan Desain Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.3 Penentuan Subjek Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Variabel Penelitian	38
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	42
3.8 Teknik Analisis Data	44
BAB IV PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Table 3.1	Desain Penelitian.....	34
Tabel 3.2	Interpretasi Persentasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran ..	39
Tabel 3.3	Lembar Observasi Kelas Eksperimen	39
Tabel 3.4	Lembar Observasi Kelas Kontrol	40
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Soal	41
Tabel 3.6	Kriteria Gain Score.....	48
Tabel 4.1	Uji Validasi Instrument Soal Pilihan Ganda	49
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.3	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.4	Hasil Belajar <i>Pree-Test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi <i>Pree-Test</i> Eksperimen.....	53
Tabel 4.6	Hasil Belajar <i>Pree-Test</i> Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pree-Test</i> Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.8	Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.10	Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	57
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 4.14	Hasil Uji t	61
Tabel 4.15	Hasil Uji N-Gain Score	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	30
Gambar 3.1. Grafik Frekuensi Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Gambar 3.2. Grafik Frekuensi Hasil Belajar <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	71
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 3 Lembar Validasi Soal Instrumen	127
Lampiran 4 Lembar Observasi	129
Lampiran 5 Instrumen Soal	137
Lampiran 6 Lembar Kerja Siswa (LKS)	144
Lampiran 7 Media Kartu Pertanyaan Dan Kartu Jawaban	146
Lampiran 8 Hasil Perhitungan SPSS 16.0	150
Lampiran 9 Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian	158
Lampiran 10 Foto Kegiatan Pembelajaran	159
Lampiran 11 Kartu Konsultasi	161



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting yang sangat menentukan kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan sebuah pendidikan tidak hanya diukur melalui materi dan kecanggihan teknologi yang digunakan, akan tetapi juga ditentukan oleh keluhuran karakter dan budi pekerti yang luhur. Hal ini dikarenakan dalam dunia pendidikan tidak hanya semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual saja akan tetapi diperlukan juga kecerdasan emosi dan sosial.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan.

Perubahan kurikulum dari tahun ke tahun mengalami pergeseran yang berbeda dengan kurikulum yang sebelumnya perubahan KTSP dengan

kurikulum 2013 dilihat dalam pelaksanaannya kurikulum 2013 masih banyak perlakuan yang berbeda dibandingkan kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendikbud 2013).

Kurikulum adalah salah satu sarana untuk mencapai program pendidikan yang dikehendaki. Dalam melaksanakan suatu kurikulum tidak terlepas dari arah perkembangan zaman. Perkembangan kurikulum terjadi di Indonesia pada zaman pasca kemerdekaan hingga saat ini mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman serta akan terus mengalami penyempurnaan dalam segi muatan, pelaksanaan, dan evaluasinya. Dalam perjalanan sejarah sejak tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional telah mengalami perubahan, dan kurikulum yang dipakai sekarang adalah kurikulum 2013.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 guna untuk meningkatkan pendidikan di sekolah dasar dapat dilakukan secara tematik. Menurut Anshory (2018: 37) pembelajaran tematik memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan. Kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mengetahui model pembelajaran saintifik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, hal ini dikarenakan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 mengajak siswa untuk belajar secara aktif sehingga mengarahkan agar siswa dapat berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan baru dengan mengkombinasikannya dengan ide atau gagasan sebelumnya berdasarkan informasi yang sudah tersedia. Landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Landasan filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: 1) Progresivisme, proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik. 2) Konstruktivisme, anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. 3) Humanisme, melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 43 Ampenan khususnya pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-1 dan 2 yang terdapat muatan pembelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP yaitu ditemukan cara guru dalam menerapkan pembelajaran tersebut, guru belum bisa menerapkan pembelajaran dengan cara yang efektif karena materi hanya disampaikan melalui metode ceramah, dan tanya jawab. Terlebih konsep-konsep dalam materi pelajaran yang ada seharusnya membuat siswa aktif. Ketika metode ceramah masih digunakan dalam materi-materi yang seharusnya mengaktifkan, siswa hanya memperoleh pengetahuan mengenai materi yang disampaikan oleh guru tanpa

mendapatkan pengalaman dan keterampilan. Sehingga, dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah saja tidak cukup. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif saat menyelesaikan suatu persoalan tugas yang diberi dan berdampak pada hasil belajarnya. Siswa kelas IV di SDN 43 Ampenan, merupakan siswa yang notabenehnya cukup aktif dalam bertanya dan kegiatan diskusi, akan tetapi guru belum menemukan metode belajar yang dapat diterapkan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siswa juga kurang dapat menciptakan ide atau gagasan baru dalam menyimpulkan atau menanggapi suatu materi pembelajaran. Sehingga member dampak juga pada hasil akhir proses pembelajaran.

Adapun hasil belajar siswa, yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dari 56 siswa hanya 37,5% yang memenuhi KKM sedangkan 62,5% siswa yang memperoleh nilai 59,46 dan tentunya ini jauh dari standar KKM. Sedangkan nilai KKM yang harus ditempuh oleh siswa adalah 75.

Penyebab dari rendahnya presentase yang didapat oleh siswa dikarenakan kurangnya perhatian dan komunikasi intens antara siswa dengan guru disaat proses belajar mengajar dikelas yaitu kebiasaan mengajar guru yang masih menggunakan model pembelajaran seperti metode ceramah, dan tanya jawab. Ini disebabkan, karenakan minimnya pengetahuan guru mengenai informasi berkaitan dengan variasi dari model pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan program pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Belajar akan lebih bermakna apabila siswa diberi kebebasan aktif dalam berpikir dan mempresentasikan hasil dari pemikiran tersebut. Karena itu, sangat perlu adanya model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan ini sangat cocok digunakan dalam meningkatkan berpikir siswa. Dikarenakan, dalam penerapan model ini melatih peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang diambil, yang kemudian akan didiskusikan dan diberikan kesempatan untuk dipresentasikan dihadapan teman atau pasangan kelompok yang lain. Dalam proses pembelajaran tersebut pasangan kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil daripada presentasi pasangan kelompok tersebut. Ketika siswa tersebut mampu memberikan atau menjawab dengan ide atau gagasan-gagasan baru, artinya siswa tersebut memiliki keterampilan dalam berpikir yang kreatif.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “pengaruh model pembelajaran tipe *make a match* untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 kelas IV SDN 43 Ampenan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah; bagaimana pengaruh model pembelajaran tipe *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 kelas IV SDN 43 Ampenan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 di kelas IV SDN 43 Ampenan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberi informasi tentang hasil belajar dan keterampilan siswa dalam berpikir yang kreatif di SDN 43 Ampenan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi maupun keterampilan siswa dalam proses belajar dengan adanya kerja sama kelompok melalui model *Make A Match*.

2. Bagi Guru

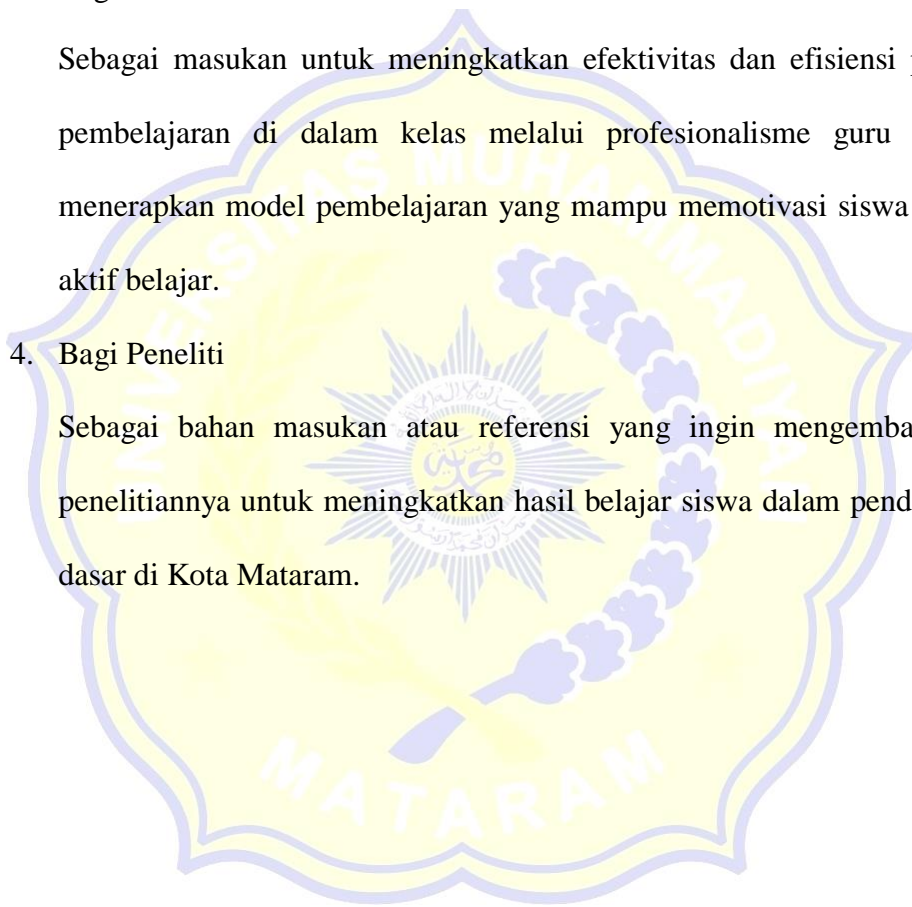
Sebagai masukan bagi guru SDN 43 Ampenan dalam mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan memilih model pembelajaran sehingga siswa secara aktif mampu meningkatkan keterampilanberpikir kreatif siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di dalam kelas melalui profesionalisme guru dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan atau referensi yang ingin mengembangkan penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan dasar di Kota Mataram.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian untuk pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu, dengan cara, maupun proses dan hasil yang berbeda-beda. Namun tujuan yang dilakukan peneliti sama yaitu untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan keterampilan berpikir siswa.

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

1. Mardiana Yuyun (2018) melakukan penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 56,957 sedangkan rata-rata pretest kelas kontrol adalah 59,761. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,304 sedangkan kelas kontrol adalah 70,476. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,58 > kelas kontrol 0,48. Selisih rata-rata N-Gain kedua kelas tersebut yaitu 0,10. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus independent sample t-test diperoleh data yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Mardiana Yuyun dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* yang dilakukan pada kelas yang sama yaitu kelas I, menggunakan kurikulum 2013 dan sama-sama menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapaun perbedaan yang dilakukan oleh penelitian yang terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu pada variabel terikat, dan lokasi sekolah. Pada penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian sekarang mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian terdahulu melakukan penelitian pada di SD Negeri 2 Metro Selatan, sedangkan penelitian sekarang dilakukan pada di SDN 43 Ampenan.

2. Ismi Zakiyah (2017). Melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang dilakukan di kelas VII MTs Darul Masholeh. Berdasarkan hasil rekapitulasi tes kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat diketahui bahwa hasil tes kreativitas siswa kelas eksperimen yang mengacu pada interpretasi nilai hasil belajar memperoleh prosentase tertinggi sebesar 80,4% termasuk

kategori sangat baik, menunjukkan bahwa siswa dapat berpikir lancar sehingga mampu menentukan banyak gagasan dengan sangat baik

Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ismi Zakiyah dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* dan menggunakan penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian sekarang yaitu pada variabel dependen, lokasi penelitian dan materi pembelajaran. Pada variabel dependen dalam penelitian diatas mengukur kreativitas siswa, sedangkan dalam penelitian sekarang mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa. Lokasi yang dilakukan oleh penelitian diatas dikelas VII MTs Darul Masholeh, sedangkan penelitian sekarang dilakukan dikelas IV SDN 43 Ampenan. Pada penelitian diatas hanya terfokus pada satu materi yaitu pembelajaran Matematika, sedangkan dalam penelitian sekarang menggunakan tema Daerah Tempat Tinggalku pada subtema 2 yang didalamnya terdapat beberapa muatan mata pelajaran.

2.2 KajianTeori

2.2.1 Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional,

kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*eksperience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge* Suyono, (2011: 9).

Menurut Witherington yang dikutip oleh Sukmadinata (2004: 155) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan Suyono (2011: 11).

Menurut Hilgard (1962) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbaharui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri Suyono (2011: 12).

Menurut Slameto (2010: 2) bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Artinya bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan pola atau cara manusia untuk merubah diri. Belajar

dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak harus dalam kondisi formal didalam ruang lingkup kelas atau sekolah, tetapi dapat pula secara informal dan nonformal. Oleh karena itu, kenyataan faktual yang dialami dal kehidupan sehari-hari dalam proses pendewasaan diri dapat saja dikatakan sebagai buah dari hasil belajar.

2. Pembelajaran

Rusman (2015: 21) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Interaksi antara pendidik dengan peserta didik
- 2) Interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat
- 3) Interaksi peserta didik dengan narasumber
- 4) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan
- 5) Interaksi peserta didik dengan pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Menurut Pusat Angkatan Darat Amerika Serikat (US Army's Center) mendefinisikan hikmah pembelajaran sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman yang dikembangkan melalui saling berbagi, sehingga memberikan keuntungan bagi yang lain. Dalam pendidikan formal, berdasarkan pengalaman belajarnya didalam kelas dan dalam situasi pembelajaran lain di sekolah, siswa dengan saling berbagi, diharapkan mampu memperoleh hikmah pembelajaran agar pembelajaran dapat bermakna. Suyono (2011: 15).

Dalam kaitan untuk menggapai hikmah pembelajaran itu ada suatu tahapan yang harus dilalui siswa yang terdiri dari *learn* (belajar), *unlearn*, dan *relearn*. Berdasarkan *Webster's Online Dictionary*, *unlearn* didefinisikan mencoba melupakan atau membuang ingatan atau pengetahuan, membuang sesuatu yang semula dipelajari, seperti kebiasaan lama, dan tidak perlu lagi memikirkannya, biarlah yang berlalu tetap berlalu, *lest bygones be bygones*. *Relearn* didefinisikan sebagai

mempelajari sesuatu kembali, seperti halnya karena telah lupa atau mengabaikannya Suyono (2011: 15)

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan cara manusia untuk mengingat kemabali dari pengalaman yang telah dialami. Pembelajaran berkaitan erat dengan belajar, karena apa yang telah dipelajari sebelumnya, itu akan diingat dan dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya. Pengetahuan dapat dikatakan tercapai dan bermanfaat apabila pengetahuan tersebut bisa dibagikan dan bermanfaat bagi orang lain.

2.2.2 Pembelajaran tematik

1. Pengertian pembelajaran tematik

Menurut Sutirjo & Mamik (2004: 6), menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Artinya bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum dan aspek belajar mengajar.

Menurut Suryosubroto (2009:133) pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik tertentu. Artinya bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Rusman (2016: 139), pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali atau menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.

Rusman (2016: 140) Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata

pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan Rusman (2016: 142). Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya: 1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, 2) siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmata pelajaran dalam tema yang sama, 3) pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan, 4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, 5) siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena disajikan materi dalam konteks tema yang jelas, 6) siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran serta mempelajari mata pelajaran lain, 7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

2. Latar belakang pembelajaran tematik

Ruman (2016: 141) Berdasarkan panduan implementasi kurikulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu diorganisasikan sepenuhnya oleh sekolah/madrasah. Dengan demikian, kegiatan menganalisis kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator tidak perlu dilakukan secara tersendiri karena dapat dilaksanakan berbarengan dengan penentuan jaringan tema. Tema-tema yang dikembangkan di Sekolah Dasar mengacu kepada prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Pengalaman mengembangkan tema dalam kurikulum disesuaikan dengan muatan mata pelajaran yang dikembangkan.
- 2) Dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak (*expanding community approach*).
- 3) Dimulai dari hal-hal yang mudah menuju yang sulit, dari hal sederhana menuju hal yang kompleks dan dari hal yang kongkrit menuju yang abstrak.

3. Landasan pembelajaran tematik terpadu

Rusman (2016: 142) Landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis.

- 1) Landasan filosofis, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme. Aliran progresivisme

memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) dan memperhatikan pengalaman siswa.

- 2) Landasan psikologis, terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologis belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkatan keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.
- 3) Landasan yuridis, berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9).

4. Tujuan dan fungsi pembelajaran tematik terpadu

Rusman (2014: 249) Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;

- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pembelajaran dalam tema yang sama;
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
- 5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti berbicara, bertanya, sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema atau subtema yang jelas;
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga kali pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaa; dan
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Fungsi pembelajaran tematik terpadu yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat

belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

5. Karakteristik pembelajaran temati terpadu

Rusman (2014: 250) Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada anak
- 3) Pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran
- 5) Bersifat luwes/fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

6. Tahapan pembelajaran tematik terpadu

Rusman (2016: 152) Tahapan dalam pembelajaran tematik terpadu melalui beberapa tahap yaitu: *pertama* guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan mata pelajaran untuk satu tahun. *Kedua* guru melakukan analisis Standar Kompetensi Lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. *Ketiga* membuat hubungan pemetaan atau kompetensi dasar dan indikator dengan tema. *Keempat* membuat jaringan KD, indikator. *Kelima* menyusun silabus

tematik dan *keenam* membuat rencana pelaksanaan pembelajaran terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik.

- 1) Memilih/menetapkan tema
- 2) Melakukan analisis SKL, KI, kompetensi dasar dan membuat indikator.
- 3) Membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema
- 4) Membuat jaringan dengan kompetensi dasar
- 5) Menyusun silabus tematik terpadu
- 6) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu

Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikemas menjadi beberapa tema pelajaran berdasarkan beberapa muatan mata pelajaran. Tema ini merupakan wadah atau sarana untuk mengenalkan konsep materi kepada siswa secara menyeluruh dalam satu kali pertemuan. Adapun tema yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tema 8 tentang daerah tempat tinggalku subtema 2 pembelajaran ke-1 dan 2 yang didalamnya terdapat muatan pembelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP

Didalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dimana peserta didik dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran dibanding guru atau pembelajaran tematik ini tepatnya berpusat pada siswa. Siswa dapat dengan mudah mengaitkan pengalamn pribadinya dengan pengetahuan yang baru. Selain itu, guru juga dapat menerpakan

pembelajaran sambil bermain, akan tetapi tidak terlepas dari koridor pembelajaran itu sendiri. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan juga dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

2.2.3 Model pembelajaran *make a match*

1. Pengertian model pembelajaran

Menurut Ahmadi (dalam Rusman, 2016: 132) Model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang tergambar sejak awal hingga akhir dan disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Bahtiar (dalam Septiyani, 2017: 23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai pembelajaran. Sedangkan menurut Usman Samatawo (2011) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau kerangka yang dapat digunakan untuk merancang mekanisme pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi serta pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran dapat membangun serta meningkatkan

pengetahuan siswa dan memungkinkan guru dapat mencapai tujuan tertentu.

2. Pengertian model *make a match*

Rusman (2014: 203), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil dan saling berinteraksi. *Cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok belajar tersebut. Rusman (2010: 204).

Menurut Suyatno (2009: 72) Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe yang dapat digunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap cocok diterapkan dalam memberikan pemahaman konsep suatu pelajaran adalah model pembelajaran *make a match* karena pada model ini siswa belajar mengenai suatu topik/konsep dengan membuat kartu

soal dan jawaban dan mencocokkan kartu tersebut serta mengikuti pembelajaran dengan asyik, dapat meningkatkan keaktifan siswa dan belajar dengan menyenangkan sekaligus melatih keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil jawaban di depan kelas. Prihatiningsih Eko (2018: 5) *Make a match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka.

Model membuat pasangan atau biasa dikenal dengan *Make a Match* merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2014: 223) Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, atau dalam suasana yang menyenangkan. Model *make a match* ini sangat efektif membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui permainan mencari kartu jawaban dan pertanyaan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan model pembelajaran ini penggalan materi, pendalaman materi dan untuk selingan dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan sifat kerja sama yang baik antar anggota kelompok secara aktif, asyik, mampu memecahkan masalah, bersifat menyenangkan serta melatih keberanian dalam mempresentasikan hasil

didepan teman sekelas, meningkatkan pemahaman konsep dan menghilangkan kebosanan dalam belajar.

Rusman (2014: 223) Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban,soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topic yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/jawaban)
- 4) Siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 6) Kesimpulan.

Dari paparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. Model *make a match* ini dapat melatih peserta didik untuk memiliki sikap social yang baik dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berpikir peserta didik.

Dalam penerapannya, ada beberapa langkah-langkah kegiatan dalam pelaksanaannya yaitu:

- a. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban
- b. Setiap peserta didik akan mendapatkan kartu soal dan ada yang mendapat kartu jawaban
- c. Setiap peserta didik yang memperoleh kartu soal/jawaban akan memikirkan soal/ jawaban dari kartu yang dipegang
- d. Setiap peserta didik akan mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang dipegang
- e. Sebelum diminta mencari pasangan, peserta didik akan ditentukan waktu untuk mencocokkan kartu soal/jawaban. Dan akan diberikan point bagi peserta didik yang dapat mencocokkan kartu soal/jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan
- f. Bagi peserta didik yang tidak dapat mencocokkan kartu soal/jawaban akan diberikan hukuman
- g. Setelah kartu dapat dicocokkan, peserta didik dapat mendiskusikan hasil dari kartu yang diperoleh
- h. Hasil diskusi tersebut akan dipresentasikan didepan kelas. Peserta didik yang lain dapat memberi pendapat dari apa yang dipresentasikan oleh pasangan katu tersebut.

Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* ini juga bertujuan untuk mendalami materi pembelajaran yang ingin dicapai. Selain mendalami materi juga memiliki tujuan untuk menggali materi

lainnya. Siswa akan lebih mudah menyampaikan pendapat atau ide-ide barunya dalam kegiatan diskusi yang dilakukan.

2.2.4 Keterampilan berpikir kreatif

1. Pengertian keterampilan berpikir kreatif

Yeyen (2016: 121) Berpikir Kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dengan pengembangan pemikiran dengan baik.

Menurut Filsaime (dalam Yuli, 2011: 100) berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Menurut Wahyu Septiani dkk, (2016: 102) Keterampilan berpikir kreatif akan meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik salah satunya yaitu mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif seharusnya diajarkan secara eksplisit (Zubaidah, 2017: 677). Berpikir kreatif dapat dilatihkan dengan beberapa cara sebagai berikut. Pertama, melalui pemberian pertanyaan dan mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kedua, melalui eksplorasi topik dan materi dengan data primer/nyata. Ketiga, melalui berpikir tentang cara baru untuk menginformasikan temuan baru.

Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kreatif adalah: a. keberanian, b. *melit* (ingin tahu), c. mandiri dalam berpikir dalam menyelesaikan masalah, d. ulet dan bersedia menerima pendapat temannya.

2. Faktor Pendorong Kreativitas

Pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan yang memberikan solusi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Menurut Yeyen (2016: 123) yang dikutip Uno dan Nurdin (2014:155) menyatakan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu:

- a. Kepekaan dalam melihat lingkungan : peserta didik sadar bahwa berada di tempat yang nyata.
- b. Kebebasan dalam melihat lingkungan : mampu melihat masalah dari segala arah.
- c. Komitmen kuat untuk maju dan berhasil : hasrat ingin tahu besar.
- d. Optimis dan berani mengambil risiko : suka tugas yang menantang.
- e. Ketekunan untuk berlatih : wawasan yang luas.
- f. Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah dimana dalam proses berpikir siswa apabila mampu merealisasikan hasil dari berpikir itu sendiri. Indikator pencapaian apabila: a. Siswa mampu memberikan gagasan-gagasan atau ide baru dalam pemecahan masalah yang didiskusikan. Pada saat siswa diberikan kartu soal/jawaban, yang kemudian akan didiskusikan bersama dengan pasangan. Siswa dikatakan terampil dalam berpikir kreatif ketika mampu memberikan gagasan atau jawaban baru dari hasil diskusi tersebut. b. Mampu memperkaya gagasan peserta didik yang lainnya.

Ketika dalam mempresentasikan ia mampu menyanggah atau membantu dalam memecahkan masalah yang direalisasikan oleh siswa yang lainnya.

c. Mempunyai alasan yang mampu dipertanggung jawabkan. Ketika menyanggah pendapat temannya, tentu sudah menyediakan alasan yang harus dipertanggung jawabkan. d. Mampu menentukan kebenaran dari suatu penyelesaian masalah. e. Mampu berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.

2.3 Kerangka Berpikir

Masih banyak siswa yang berada kelas IV SDN 43 Ampenan yang masih kurang semangat dan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi. Guru hanya melaksanakan aktivitas belajar dengan cara yang biasa tanpa adanya model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Sehingga dampak dari hal tersebut siswa kurang termotivasi dan memahami materi pembelajaran.

Penggunaan pembelajaran tematik memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan. Kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mengetahui model pembelajaran saintifik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, hal ini dikarenakan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 mengajak siswa untuk belajar secara aktif sehingga mengarahkan agar siswa dapat berpikir kreatif.

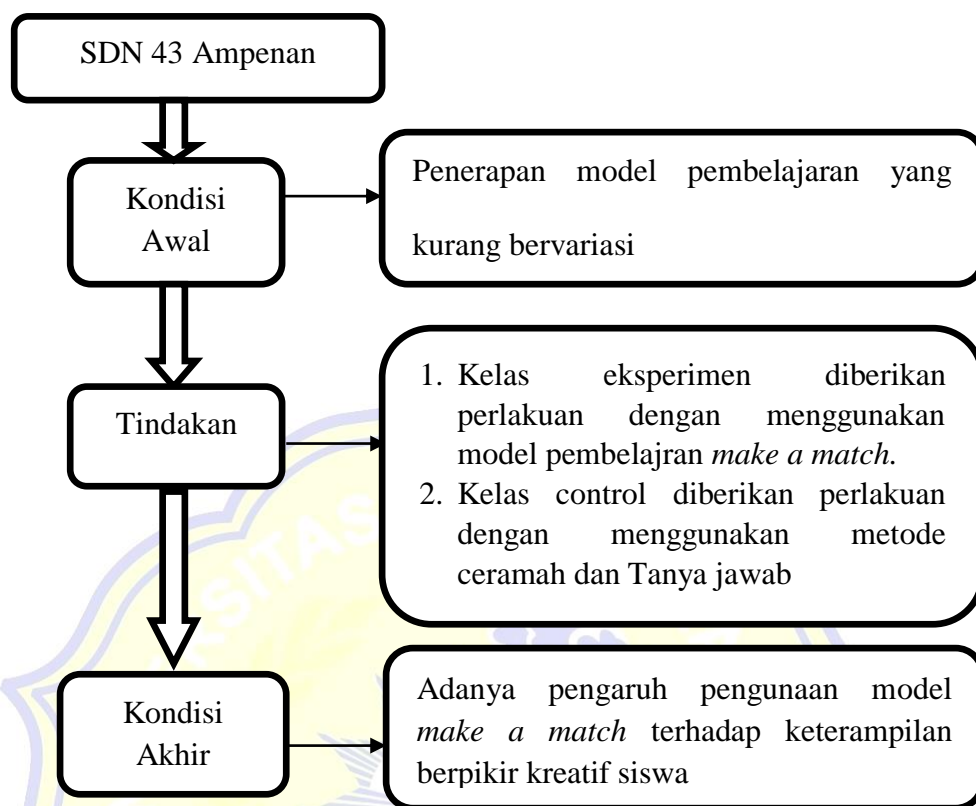
Siswa kelas IV seharusnya lebih semangat dan memahami cara berdiskusi kelompok, cara pemecahan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikirnya namun berbanding terbalik dengan siswa kelas IV

di SDN 43 Ampenan, hanya beberapa siswa yang semangat belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari kondisi dilapangan yang terjadi saat ini, peneliti mencari pemecahan masalah agar peserta didik di kelas IV SDN 43 Ampenan lebih semangat dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir, maka perlu diadakan program pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan melalui pemilihan kartu soal dan kartu jawaban. Model pembelajaran ini dikatakan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa, karena didalam penerapan model ini siswa akan mendiskusikan hasil dari kartu soal/jawaban yang kemudian akan dipresentasikan kepada siswa lainnya. Melalui kegiatan diskusi dan presentasi siswa mampu berpikir dengan kreatif dalam menciptakan gagasan atau ide-ide baru dalam pemecahan masalah. Sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir dengan kreatif.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberi pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas IV SDN 43 Ampenan.

Kerangka berpikir ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

H₀ : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak efektif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema VII kelas IV SDN 43 Ampenan

H_a : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema VII kelas IV SDN 43 Ampenan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperimental design* dengan rancangan penelitian yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian adalah desain penelitian *pre-test* dan *post-test*. Yang dimana dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan model *make a match* dengan langkah-langkah pembelajaran mencari pasangan dari kartu soal dan kartu jawaban dan kegiatan diskusi kelompok. Sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *pre-test and post-test grup design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kelompok eksperimen yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada proses pembelajaran. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Adapun desain Penelitian *pre-test* dan *post-test grup design* sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	pre-test	Perlakuan	post-test
IVa (Ekperimen)	O_1	X	O_2
IVb (Kontrol)	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = Kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

O_2 = Kelas Eksperimen sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

O_3 = Kelas Kontrol sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab

O_4 = Kelas Kontrol sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru yaitu ceramah dan tanya jawab

X = Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

- = Kondisi wajar yaitu kondisi mengajar secara langsung menggunakan metode ceramah.

Pada pelaksanaannya, peneliti terlibat langsung dalam mengumpulkan mengolah, menganalisis, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Dimana dalam desain penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah ekperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen dilambangkan dengan (O_1) disebut *Pret test* dan observasi

sesudah eksperimen dilambangkan dengan (O_2) disebut *post test*. Sebelum diberikan lembar *post-test* pada kelas eksperimen harus diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *make a match*. Sedangkan dalam pelaksanaan kelas kontrol juga diawali dengan menyebarkan lembar soal *pre-test*, akan tetapi dalam pelaksanaan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan model *make a match* atau hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, Tanya jawab dan penugasan, setelah diberikan lembar soal *post-test*.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 43 Ampenan yang berada di Geguntur Jempong Baru, Kecamatan Sekarbela Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada awal 6 Agustus sampai 18 Agustus 2020. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran tematik yaitu pada tema daerah lingkunganku subtema 2 pembelajaran ke-1 dan 2 kelas IV.

3.3 Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian atau dapat juga disebut wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Dalam Buku Sugiyono, 2016:80). Populasi dalam sebuah penelitian terbagi menjadi populasi target dan populasi terukur. Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan dalam suatu penelitian dan populasi terukur

yang secara nyata menjadi dasar dalam penentuan sampel dan menjadi sasaran penelitian. Populasi target dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVa dan kelas IVb, sedangkan populasi terukur adalah siswa kelas IVa berjumlah 14 siswa dan IVb 14 siswa. Jadi total keseluruhannya adalah 28 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:81). Dalam penentuan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Dalam hal ini dilakukan undian oleh guru kelas dengan sistem kocok arisan yang kemudian perwakilan dari kelas IVa dan kelas IVb untuk melakukan kocok arisan tersebut. Dan didapatkan hasil bahwa kelas IVa menjadi kelas eksperimen dan kelas IVb dijadikan kelas kontrol.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara efektif dalam pelaksanaan tindakan (Sugiyono 1986:145).

3.4.2 Tes

Tes keterampilan berpikir kreatif disusun dengan bentuk uraian berdasarkan kriteria berpikir kreatif dan materi apa yang dipelajari siswa. Sebelum tes tersebut digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validasi dan realibilitas tes. Pada bagian berikut akan disajikan kisi-kisi soal tes kemampuan berpikir kreatif. Untuk memperoleh data keterampilan berpikir kreatif, dilakukan penskoran terhadap jawaban siswa untuk setiap butir soal. Adapun penskoran tes keterampilan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada skor rubrik yang dikembangkan oleh Bosch (Muma, 2015: 32).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Teknik tes dalam penelitian ini adalah menggunakan soal uraian terdiri dari 10 butir uraian (*pre-test*) dan 10 butir soal uraian (*post-test*). Butir-butir soal tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas control.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi, berasal dari kata dokumen, artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen dan sebagainya (Dalam Buku Arikunto, 2013:201).

3.5 Variabel Penelitian

Fraenkel, Wallen, dan Hyun (dalam buku Setyosari 2013 : 163) menjelaskan bahwa variabel adalah suatu konsep atau objek yang memiliki variasi dalam kelompok objek.

Macam-macam variable dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel Independen (variabel bebas)

Merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu model pembelajaran *make a match*

2. Variabel Dependen (variabel terikat)

Merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Dalam penelitian ini variabel bebas yaitu keterampilan berpikir kreatif

Berdasarkan dari judul yang peneliti ambil terdapat dua variabel yang dimana variable bebas dan variable terikat. X merupakan variable bebas dan Y merupakan varibel terikat. Variabel bebas (X) = variabel terikat (Y)

3.6 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengujuran terhadap fenomena sosial maupun alam Sugiyono (2016:102). Instrument penelitian adalah alat atau bahan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah Arikunto (2010:203).

3.6.1 Lembar observasi

Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau tercapainya suatu tujuan yang akan di lakukan pada kegiatan belajar mengajar dikelas salam proses belajaram mengajar berlangsung. Pengolahan data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus :

$$k = \frac{\text{jumlah skor yang peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan data keterlaksanaan pembelajaran kemudian disesuaikan dengan kriteria interpretasi keberhasilan seperti pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Interpretasi Persentasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasik Persentasi (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Tabel 3.3
Lembar Observasi Keterlaksanaan *Model Make A Match*

Model <i>Make A Match</i>	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek yang dinilai
Pembelajaran yang digunakan oleh guru pada kelas ekperimen adalah menggunakan model <i>make a match</i>	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru memberikan motivasi 5. Guru meminta siswa untuk menyayikan salah satu lagu nasionalisme. 6. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran secukupnya 2. Guru menyediakan kartu soal dan kartu jawaban 3. Guru memberikan contoh dan aturan menggunakan model <i>make a match</i> 4. Guru meminta siswa mencari pasangan kartu soal/jawaban 5. Guru meminta siswa mendiskusikan soal dan jawaban dari kartu yang dipegang 6. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa yang lain menyimak 7. Guru memberikan penguatan pada jawaban-jawaban peserta didik.
	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengevaluasi peserta didik terkait apa yang telah mereka pelajari 2. Guru menutup pembelajaran kemudian mengucapkan salam

Tabel 3.4
Lembar Observasi Kelas Kontrol

Model <i>Make A Match</i>	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek yang dinilai
Pembelajaran yang digunakan oleh guru pada kelas kontrol adalah menggunakan metode konvensional yaitu metode cerama dan Tanya jawab.	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru lakukan apresiasi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. 5. Guru memberikian motivasi. 6. Guru meminta siswa menyanyikan lagu nasionalisme 7. Guru menyampaikan tujuan

		yang ingin dicapai.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran. 2. Guru dan siswa bertanya jawab terkait materi yang telah disampaikan 3. Guru membagi siswa ke dalam kelompok 5-6 kelompok 4. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. 5. Guru dan siswa bertanya jawab terkait jawaban yang benar
	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengevaluasi peserta didik dengan bertanya jawab. 2. Guru menutup pembelajaran kemudian mengucapkan salam.

3.6.2 Lembar Soal

Lembar soal dijadikan sebagai lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses belajar, dan dapat dijadikan sebagai tugas yang di kerjakan oleh siswa. Soal yang digunakan adalah soal uraian dengan jumlah yang terdiri dari 10 butir soal tes awal dan 20 butir tes akhir dengan soal yang sama. Adapun aspek keterampilan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri yaitu, kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).

Table 3.5
Kisi-Kisi Soal

Aspek keterampilan berpikir kreatif	Indikator keterampilan berpikir kreatif	No. soal	Materi
Kelancaran	Menjawab soal lebih dari satu jawaban	1,2,3,4,5	<ul style="list-style-type: none"> • Teks fiksi • gaya dan gerak • karya tari daerah
Keluwesan	Menjawab soal dengan ide atau gagasan yang bervariasi	1,2,3,4,5	
Originalitas	Memberikan jawaban lain	1,2,3,4,5	

	yang unik dari biasanya		• tokoh antagonis dan protagonis
Elaborasi	Mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban pada suatu soal	1,2,3,4,5	

3.7 Uji Validitas dan Realibilitas

3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidatan atau kesahihan sesuatu instrument (Dalam Buku Arikunto, 2013: 211). Valid berarti instrument tersebut yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Dalam Buku Sugiyono, 2016:212). Validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y, dua variabel yang korelasikan

N = Jumlah siswa

$\sum X$ = jumlah nilai variabel x

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum XY$ = jumlah nilai perkalian variabel x dan y

Ketentuan ujian validitas adalah jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid dan jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid. Nilai r_{tabel} diperoleh dari table nilai *product moment* dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $db = n - 2$, dengan jumlah sampel.

3.7.2 Uji Realibilitas

Uji reabilitas adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Dalam Buku Sugiyono, 2016:121). Reabilitas merujuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Dalam Buku Arikunto, 2013:221). Digunakan untuk mengetahui keterpercayaan hasil tes. Suatu tes dikatakan apabila mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes dapat memberikan hasil yang tetap. Adapun rumus yang digunakan dalam mengukur realibilitas suatu tes yang berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan rumus K-R.21 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{n-1} \right) 1 - \frac{M(K-M)}{k V_t}$$

Dengan keterangan

r_{11} = reabilitas instrument

k = banyak butir soal atau butir pertanyaan

m = skor rata-rata

V_t = varians total

Sementara itu untuk mencari nilai varians menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Dengan keterangan

S = varians

X^2 = jumlah kudrat dari item soal

$\sum X$ = jumlah item butir soal

N = jumlah subjek pengikut tes

Ketentuan uji reliabilitas adalah jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel. Nilai r_{tabel} diperoleh dari nilai *product moment* dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $db = n-1$, dengan n menyatakan jumlah sampel (Sugiyono, 2016:132).

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan suatu penelitian, diperlukan adanya instrumen untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini yang dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus di uji coba normalitas dan homogenitas terlebih dahulu agar dapat di gunakan. Adapun langkah-lankahnya sebagai berikut:

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dan hasil penelitian dengan menggunakan *Chi Kuadrat*, data yang dikelompokkan kedalam distribusi. Menghitung nilai x^2_{hitung} melalui rumus :

$$X^2 = \sum \left[\frac{(oi - Ei)}{Ei} \right]$$

Dengan keterangan:

X^2 = harga *chi kuadrat*

O_i = frekuensi yang ada (frekuensi observasi)

E_i = frekuensi yang diperoleh atau diamati.

Adapun kriteria pengambilan keputusan. Jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal, jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, dimana x^2_{tabel} diperoleh nilai *chi kuadrat* dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $db = k-1$, dengan k menyatakan kelas interval.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel bersifat homogen atau tidak homogen. Rumus yang digunakan untuk pengujian homogenitas adalah uji F. Sebelum mencari nilai F_{hitung} dan F_{tabel} harus mencari varians/standar deviasi dari variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

Setelah mengetahui varians/standar deviasi dari kedua variabel X dan variabel Y, kemudian mencari nilai F_{hitung} dan F_{tabel} dengan rumus:

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

Ketentuan mencari F_{tabel} adalah dk pembilang sama dengan jumlah variabel dikurangi 1, dk penyebut sama dengan n dikurangi jumlah variabel, dengan taraf signifikan = 5 %. Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan

untuk mengelolah data tes akhir. Uji homegenitas akhir bertujuan untuk menentukan tindak lanjut (*uji-1*) yang akan digunakan. Ketentuan uji adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogeny dan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen.

3.8.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan. Dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris (Sugiyono, 2016: 63). Uji hipotesis akhir bertujuan untuk mengatasi atau mengetahui tingkat kemampuan siswa. Hasil yang diharapkan dari ujian hipotesis akhir adalah adanya perbedaan kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis nol (H_0) diharapkan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hipotesis yang diajukan, uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji statistik t dan uji N-Gain.

1. Uji t

Berdasarkan hipotesis yang diajukan, uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji statistik t . Setelah dilakukan pengujian data dengan menggunakan uji-t, apabila data populasi berdistribusi norma dan data populasi homogen maka dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. hipotesis uji

dengan menggunakan uji-t dengan taraf $\alpha = 0,05$. Karena populasi homogenya maka menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dengan keterangan:

t = nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas control

kesimpulan, Ketentuan uji adalah jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima diperoleh dari daftar distribusi t dengan taraf signifikansi (α) 5% dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ maka $t_{tabel} = (1 - \alpha)$.

2. Uji N-Gain

Uji gain (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan oleh siswa. Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Pengujian *uji*

gain menggunakan teknik *gain score* yang dianalisis menggunakan SPSS

16.0 dapat dinyatakan dalam rumus berikut :

$$g_1 = \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1}$$

Keterangan:

X_1 = Pre test

X_2 = post test

X_{maks} = nilai maksimal

Tabel 3.6
Kriteria Gain Score

Rata-rata <i>gain score</i>	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

