

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 28 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

KOSPITA SARI
NIM: 1516240180

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 512776 Fax. (0736) 51171

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Kospita Sari

NIM : 1516240180

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Kospita Sari

NIM : 1516240180

Judul : Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi. Demikian atas perhatian dan kebijaksanaannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu,alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Rosma Hartiny Sam's, M. Pd.
NIP. 195609031980032001

Dra. Aam Amalivah, M.Pd
NIP. 196911222000032002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 512776 Fax. (0736) 51171

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan bahwa Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Kospita Sari

NIM : 1516240180

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe *Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong**" ini, telah diperiksa dan diperbaiki oleh Pembimbing I dan Pembimbing II sesuai saran Pembimbing, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian munaqasah skripsi guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Bengkulu, 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Rosma Hartiny Sam's, M. Pd.
NIP. 195609031980032001

Dra. Aam Amalivah, M. Pd
NIP. 196911222000032002

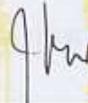


KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 512776 Fax. (0736) 51171

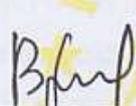
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong** yang disusun oleh **Kospita Sari** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 12 Desember 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

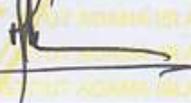
Ketua
Dr. Alfauzan Amin, M. Ag
NIP. 197011052002121002

: 

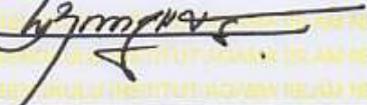
Sekretaris
Basinun, M.Pd.I
NIP. 197710052007102005

: 

Penguji I
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

: 

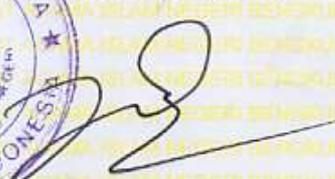
Penguji II
Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP. 199001242015031005

: 

Bengkulu, 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris




Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas karuniamu ya Allah tuhan yang esa dan maha tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir,berilmu,beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, telah meraih cita-cita saya.

Karya ini ku persembahkan untuk :

1. Ayahanda (Idin Burhani), terima kasih atas kasih sayang yang selama ini engkau berikan, membimbing dan merawatku, mendidik dan selalu mendoakan setiap saat. Dan untuk ibunda (Sumarti), terima kasih karna tidak pernah lelah menasehati setiap saat dan setiap waktu, selalu bersabar dan selalu memberikan motivasi agar saya bisa menyelesaikan kuliah saya sampai selesai.
2. Terimakasih kepada adik-adikku tercinta (Iis Sugiarti, Redi Sunarso, Kendi Prasandah, dan Salma devina), yang sangat luar biasa tiada hentinya memberikan dukungan dan doa kepadaku.
3. Dosen Pembimbing I dan II (Ibu Rosma Hartini, M.Pd dan ibu Aam Amaliyah, M.Pd) pembimbing yang baik dan bijaksana, terimakasih atas nasehat, ilmu, dan membimbing penulisan menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.
4. Terimakasih untuk (Ferdinand Yanuar JR) yang selalu bersabar memberi nasehat, mendengarkan permasalahanku, do'a yang tanpa henti.
5. Untuk sahabat (Deta Alvia Sari, Siti Rohani), kalian sahabat yang ada saat suka maupun duka, kalian selalu memberikan dukungan dan motivasi.
6. Keluarga besar PGMI E angkatan 2015, yang selama ini selalu menjadi tempat bergurau,berbagai suka dan duka.
7. Almamater tercinta IAIN Bengkulu.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۗ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”. (Q.S. Al-Insyirah: 6-7)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kospita Sari
NIM : 1516240180
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, November 2019

Yang menyatakan,



Kospita Sari
NIM: 1516240180

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag, MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGMI sekaligus Pembimbing II Skripsi, yang selalu sabar membimbing juga memberikan masukan untuk merevisi skripsi ini.
5. Ibu Dra. Rosma Hartiny Sam's, M.Pd., selaku Pembimbing I skripsi, yang selalu membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak H. Sen Buhari, A.Ma.Pd, selaku kepala sekolah dan bapak Anwari, S.Pd, selaku guru kelas IV serta siswa di SD Negeri 28 Lebong, yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian.

7. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
8. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bangsa, Negara dan agama yang tercinta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, November 2019

Penulis,

Kospita Sari
NIM: 1516240180

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| NOTA PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERNYATAAN KEASLIAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| ABSTRAK | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Batasan masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II : LANDASAN TEORI | |
| A. Kajian Teori | |
| 1. Pembelajaran Matematika | 8 |
| 2. Model <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i> | 13 |
| a. Pengertian | 13 |
| b. Langkah-langkah | 14 |
| c. Kelebihan dan Kekurangan | 15 |

| | |
|---|----|
| 3. Kreativitas Belajar Siswa | 16 |
| a. Pengertian Kreativitas Belajar | 16 |
| b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar | 19 |
| c. Jenis-jenis Kreativitas dalam Belajar | 20 |
| 4. Pengaruh Model <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i> terhadap Kreativitas Belajar Siswa | 22 |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu | 24 |
| C. Kerangka Berpikir | 27 |
| D. Hipotesis Penelitian | 27 |

BAB III: METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian | 28 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 29 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 30 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data | 31 |
| F. Teknik Analisis Data | 33 |

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Deskripsi Wilayah Penelitian | 34 |
| B. Prasyarat Uji Coba Angket | 35 |
| C. Deskripsi Data Hasil Penelitian | 43 |
| D. Pengujian Hipotesis | 48 |
| 1. Uji Homogenitas | 48 |
| 2. Teknik Analisis Data | 49 |
| E. Pembahasan | 52 |

BAB V : PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran-saran | 62 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Kospita Sari, November 2019, *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make A Match terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dra. Rosma Hartiny Sam's, M.Pd., 2. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd.

Kata Kunci: *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match, Kreativitas Belajar Matematika.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan adanya permasalahan di SD Negeri 28 Lebong, yaitu hasil belajar Matematika siswa kelas IV masih banyak yang rendah, siswa kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian, siswa yang kurang termotivasi dan berkreaitivitas dalam pembelajaran karena tidak mengetahui manfaat dari materi yang diajarkan, metode pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga belum menekankan pada aktivitas siswa, guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah, media pembelajaran kurang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan LKS saat pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong. Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian mendapatkan perhitungan skor angket *pre-treatment*, didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 66,46 dan standar deviasi 6,53, dan perhitungan skor angket *post-treatment*, didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 73,67 dan standar deviasi 5,27. Dari uji homogenitas didapatkan harga F_{tabel} adalah 2,04 (harga antara pembilang 20 dan 24), karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,535 < 2,04$), maka artinya varians homogen, sehingga analisis *quasi eksperimen* dapat dilanjutkan. Serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka nilai t dibandingkan dengan $dk = 46$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka $t_{tabel} = 2,013$. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,183 > 2,013$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong..

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|------------------------------------|---------|
| 2.1. Bagan Kerangka Berpikir | 27 |
| 3.1 Desain Penelitian | 29 |

DAFTAR TABEL

Tabel

| | | |
|------|---|----|
| 3.1 | Jadwal Pelaksanaan Penelitian | 29 |
| 3.2 | Kisi-kisi Angket | 31 |
| 4.1 | Pengujian Validitas Angket Nomor 1 | 35 |
| 4.2 | Hasil Uji Validitas Angket secara Keseluruhan | 37 |
| 4.3 | Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X) | 39 |
| 4.4 | Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y) | 40 |
| 4.5 | Pengujian Reliabilitas Angket | 41 |
| 4.6 | Tabulasi Skor Angket Siswa <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> | 43 |
| 4.7 | Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa <i>Pre-Treatment</i> | 44 |
| 4.8 | Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa <i>Pre-Treatment</i> | 45 |
| 4.9 | Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa <i>Post-Treatment</i> | 46 |
| 4.10 | Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa <i>Post-Treatment</i> | 47 |
| 4.11 | Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong | 50 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pembelajaran itu sendiri adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.² Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga kependidikan lainnya dan materil meliputi buku-buku, papan tulis fotografi, slide dan film dan media pembelajaran lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, ujian dan sebagainya.

¹Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 2.

²Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 179.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar seperti kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu seperti faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Yang termasuk ke dalam faktor sekolah antara lain model pembelajaran yang dipakai oleh guru, hubungan guru dengan siswa, dan alat pelajaran.³

Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan ketrampilan yang optimal. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik guru harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian. Guru dituntut menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikannya dengan baik serta mampu menilai kinerjanya. Setiap peserta didik membutuhkan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan agar biasa mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya.

³Redaksi Sinar Grafika, *Undang-Undang Guru dan Dosen* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), h.3.

Guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan. Mempelajari dalam arti memahami fakta-fakta sama sekali berlainan dengan menghafalkan fakta-fakta. Suatu program pengajaran seharusnya memungkinkan terciptanya suatu lingkungan yang memberi peluang untuk berlangsungnya proses belajar yang efektif. Kualifikasi pendidikan guru dapat menunjukkan kredibilitas seseorang dalam melaksanakan pekerjaannya, dengan kata lain merefleksikan kemampuan yang dipersyaratkan bagi guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik pada jenjang, jenis, dan satuan pendidikan atau mata pelajaran yang diambilnya.⁴

Permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran Matematika, salah satu di antaranya ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran kurang variatif, dan lebih banyak menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat. Hal tersebut dapat menimbulkan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa kurang memahami pentingnya belajar dan tidak akan termotivasi untuk belajar.

⁴Alfauzan Amin, *Metode Pembelajaran Agama Islam* (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015), h. 22.

Pembelajaran Matematika di SD merupakan pembelajaran yang paling utama karena pembelajaran inilah yang akan menjadi dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Guru sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran di sekolah, dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan dan mengevaluasi aspek-aspek yang tercakup dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas IV SD Negeri 28 Lebong. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 2 Desember 2018 dengan pihak guru dan kepala sekolah, menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam pembelajaran Matematika, mulanya ketika pembelajaran siswa masih pasif, dimana pada saat guru memberikan pertanyaan kepada 24 siswa, hanya 9 siswa yang berusaha menjawab, sedangkan 15 siswa diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri juga keberanian karena takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dan kreativitas dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum mengetahui manfaat materi yang dipelajari bagi dirinya. Guru belum melaksanakan keterampilan dalam menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi seperti melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, diskusi, dan presentasi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat.

Guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan LKS saat pembelajaran, apalagi sarana

dan prasarana yang ada di sekolah hanya terbatas pada alat-alat olahraga yang tidak bisa digunakan untuk alat bantu mengajar Matematika. Padahal ketika guru menggunakan media pembelajaran maka siswa akan tumbuh ketertarikan dan minat untuk mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika juga belum maksimal, sebanyak 15 siswa (62,5%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Matematika yaitu 75.⁵ Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan di mata pelajaran Matematika, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi dari permasalahan di atas, ialah:

1. Hasil belajar Matematika siswa kelas IV masih banyak yang rendah.
2. Masih ada siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian maju ke depan kelas.
3. Masih ada siswa yang kurang termotivasi dan berkeaktifan dalam pembelajaran karena tidak mengetahui manfaat dari materi yang diajarkan.

⁵Observasi Awal, wawancara dengan Guru dan Kepala Sekolah SD Negeri 28 Lebong, pada tanggal 2 Desember 2018.

4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga belum menekankan pada aktivitas siswa.
5. Guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah.
6. Media pembelajaran kurang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan LKS sebagai alat bantu dalam mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, maka demi terarahnya penelitian ini penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Model *cooperative learning* tipe *make a match* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.
2. Kreativitas belajar siswa maksudnya adalah sifat pribadi siswa yang merupakan kemampuan untuk mengkreasikan sesuatu yang baru, berupa pendapat maupun hasil nyata, yang berbeda dengan sebelumnya.
3. Pembelajaran Matematika fokus pada materi tentang operasi hitung campuran.
4. Kelas yang diteliti adalah eksperimen sampel tunggal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: apakah ada pengaruh model *cooperative learning*

tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis mempunyai tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, yaitu dapat menemukan pengetahuan baru tentang peningkatan kreativitas belajar Matematika siswa menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*, dan sebagai dasar penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi siswa, dapat berkreasi dan mengenal model pembelajaran yang tidak seperti biasanya yaitu model *cooperative learning* tipe *make a match*, sehingga mereka tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
 - b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan disiplin ilmu terutama dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang dapat mengotimalkan potensi, kompetensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedang dalam bahasa Belanda, Matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.⁶ Dari segi bahasa, Matematika ialah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Uraian ini menunjukkan bahwa Matematika berkenaan dengan struktur dan hubungan yang berdasarkan konsep-konsep yang abstrak sehingga diperlukan simbol-simbol untuk menyampaikannya. Simbol-simbol itu dapat mengoperasikan aturan-aturan dari struktur dan hubungannya dengan operasi yang telah diterapkan sebelumnya.⁷

Berikut adalah definisi lain tentang Matematika:

- 1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 184.

⁷Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 11.

- 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
- 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
- 6) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.⁸

Dari uraian di atas, dapat dikatakan Matematika itu berkenaan dengan gagasan berstruktur yang hubungan-hubungannya diatur secara logis. Dalam pembelajaran Matematika, agar mudah dimengerti oleh siswa proses penalaran induktif dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Dari definisi Matematika di atas dapat terlihat adanya ciri-ciri khusus atau karakteristik yang dapat merangkum pengertian Matematika secara umum. Beberapa karakteristik itu adalah:

- 1) Memiliki objek kajian abstrak. Dalam Matematika objek dasar yang dipelajari adalah abstrak, sering juga disebut objek mental. Objek-objek itu merupakan objek pikiran. Objek dasar itu meliputi a) fakta, b) konsep, c) operasi ataupun relasi dan d) prinsip. Dari objek dasar itulah dapat disusun suatu pola dan struktur Matematika.

⁸Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 25.

- 2) Bertumpu pada kesepakatan. Dalam Matematika kesepakatan merupakan tumpuan yang amat penting. Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma dan konsep primitif. Aksioma diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar dalam pembuktian. Sedangkan konsep primitif diperlukan diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar dalam pendefinisian.
- 3) Berpola pikir deduktif. Dalam Matematika sebagai ilmu hanya diterima pola pikir deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus.
- 4) Memiliki simbol yang kosong dari arti. Rangkaian simbol-simbol dalam matematika dapat membentuk suatu model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometrik tertentu, dan sebagainya. Makna huruf dan tanda itu tergantung dari permasalahan yang mengakibatkan terbentuknya model itu. Jadi secara umum huruf dan tanda dalam model $x + y = z$ masih kosong dari arti, terserah kepada yang akan memanfaatkan model itu.
- 5) Memperhatikan semesta pembicaraan. Sehubungan dengan kosongnya arti dari simbol-simbol dan tanda-tanda dalam Matematika diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa dalam menggunakan matematika diperlukan kejelasan dalam lingkup apa model itu dipakai.

6) Konsisten dalam sistemnya. Dalam Matematika terdapat banyak sistem. Ada sistem yang mempunyai kaitan satu sama lain, tetapi juga ada sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain.⁹

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya Matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan umum adalah:

- 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
- 2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Sedangkan dalam GBPP Matematika yang khusus untuk pendidikan dasar yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan khusus pengajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan ketrampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan Matematika.

⁹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 26-28.

- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).
 - 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat kreatif dan disiplin.¹⁰
- d. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pembelajaran Matematika di SD/MI, yaitu:

- 1) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 3) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 4) Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 5) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus.

¹⁰Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 27.

6) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.

7) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.¹¹

2. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match

a. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Make a Match

Model *cooperative learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme.¹² Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.¹³ Jadi, model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan kerja kelompok dalam pembelajaran dengan memakai metode-metode yang bervariasi.

Model *cooperative learning tipe make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, adalah siswa diminta mencari pasangan dari kartu.¹⁴ Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.¹⁵ Guru menyiapkan kartu berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang berisi

¹¹Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 71-72.

¹²Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 44.

¹³Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 54.

¹⁴Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Yrama Widya, 2016), h. 23.

¹⁵Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 223.

jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai (*reward*), kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.¹⁶

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan yaitu model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah model pembelajaran berkelompok dengan menggunakan kartu untuk dicocokkan pasangan antara pertanyaan dengan jawabannya.

b. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa materi 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) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.

Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa Latin.

¹⁶Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), h.176.

- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
 - 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
 - 7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.¹⁷
- c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*
- 1) Kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *make a match*, yaitu:
 - a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b) Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.
 - c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
 - e) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dinamis dan munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
 - f) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
 - 2) Kekurangan dari model *cooperative learning* tipe *make a match*, yaitu:
 - a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.

¹⁷Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.84.

- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran.
- c) Guru perlu menyiapkan alat dan bahan yang memadai.
- d) Pada kelas yang banyak siswanya, jika guru kurang bijaksana maka suasana akan ramai seperti pasar dan tidak terkendali.
- e) Kondisi tersebut akan mengganggu ketenangan belajar kelas di sekitarnya.¹⁸

3. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah sifat pribadi individu (bukan merupakan sifat sosial yang dihayati masyarakat) yang terlihat pada sikap yang muncul dari ide-ide baru. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengkreasi sesuatu yang baru, baik berupa pendapat maupun hasil nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹⁹

Kreativitas (*divergen thinking*) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berfikir menciptakan atau menghasilkan suatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.²⁰

Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri dan perhatian penuh yang meliputi beberapa aktivitas siswa, antara lain:

¹⁸Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 87.

¹⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranada Media Grup, 2014), h. 5.

²⁰E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rodakarya, 2009), h.192.

- 1) Berani mengajukan pertanyaan.
- 2) Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- 3) Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda.
- 4) Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas.
- 5) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- 6) Mendengarkan intuisi.²¹

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa kreativitas adalah kemampuan dan metode yang digunakan seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru atau karya yang pernah ada kemudian diperbaharui, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan (mengembangkan, memperinci, memperkaya) suatu gagasan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, yang akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.²² Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman,

²¹Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 84.

²²Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 2.

belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.²³

Berbagai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha seseorang secara sadar untuk mengalami perubahan berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan yang berlangsung selama periode tertentu.

Jadi dapat diketahui bahwa kreativitas belajar adalah kreativitas adalah kemampuan seseorang yang secara sadar untuk mengalami perubahan dalam menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan gagasan.

Allah berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”²⁴

Makna dari ayat ini adalah bahwa manusia lahir dalam keadaan tidak tau apa-apa, dengan belajar dan menggunakan inderanya, maka

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013), h. 1-2.

²⁴ Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan, Q.S An-Nahl (16) ayat 78* (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2009), h. 279.

manusia dapat tahu, hal inilah yang dimaksudkan dengan hasil dari belajar.

b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Orang kreatif tentunya mempunyai ciri-ciri, orang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah seperti kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, asumsinya hebat, gigih dan bekerja keras. Ciri-ciri orang yang kreatif adalah:

- 1) Mengamati dan menilai dengan tepat apa yang diamatinya;
- 2) Melihat hal-hal seperti orang lain tetapi juga sebagai orang-orang lain yang tak melakukannya;
- 3) Bebas dalam pengenalan dan menilainya dengan jelas;
- 4) Didorong terhadap nilai dan terhadap latihan untuk mengembangkan bakatnya;
- 5) Kapasitas otaknya lebih besar;
- 6) Kemampuan berpikir kognitif, cakrawala yang lebih kompleks;
- 7) Kontaknya lebih luas dengan dunia imajinasi;
- 8) Kesadarannya lebih luas dan luwes; dan
- 9) Kebebasannya yang obyektif untuk mengembangkan potensi kreatifnya.²⁵

²⁵Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008), h. 79.

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berpikir fleksibel.

Pakar psikologi melakukan penelitian tentang kreativitas dan menghasilkan beberapa ciri-ciri pribadi kreatif, antara lain:

- 1) Mempunyai imajinasi yang tinggi;
- 2) Mempunyai prakarsa;
- 3) Mempunyai minat luas dalam segala hal;
- 4) Pikiran yang mandiri;
- 5) Senang berpetualang atau mencoba hal baru;
- 6) Penuh energi;
- 7) Mempunyai percaya diri yang tinggi;
- 8) Berani mengambil resiko;
- 9) Berani dalam pendirian dan keyakinan.²⁶

c. Jenis-Jenis Kreativitas dalam Belajar

Jenis kreativitas belajar siswa meliputi:

- 1) *Visual activities*, yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan melihat/memperhatikan, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.

²⁶Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto," *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora* Vol. 3 No. 2 Juni 2017, h. 333.

- 2) *Oral activities*, yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan lisan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi interupsi, dan lain-lain.
- 3) *Listening activities*, yaitu kegiatan yang berhubungan dengan mendengarkan, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, yaitu kegiatan yang ada hubungan dengan menulis, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, yaitu kegiatan yang ada hubungannya dengan menggambar, seperti: membuat grafik, menggambar peta, menggambar atlas, membuat diagram, membuat bagan, dan sebagainya.
- 6) *Motor activities*, yaitu kegiatan yang ada hubungannya dengan keterampilan, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, dan sebagainya.
- 7) *Emotional activities*, yaitu kegiatan yang ada hubungan dengan emosi, seperti: menaruh kreativitas, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.²⁷

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis kreativitas belajar sangat beragam jenisnya, baik yang

²⁷ Wiwit Vitriyanto, "Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejubo Kudus," (Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, 2011), h. 17.

menyangkut aktivitas mental maupun fisik. Semua beraktivitas belajar tersebut dapat menentukan tingkat kreativitas siswa dari masing-masing individu maupun kelompok, kreativitas akan menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

4. Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Kreativitas belajar siswa dapat dipupuk dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Siswa yang mempunyai kreativitas harus mendapatkan arahan dan dorongan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan bahkan bisa hilang.

Perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor internal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan kreativitas seseorang, agar potensi kreativitas dapat dimunculkan, namun diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri. Oleh karena itu daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki dan harus dipupuk untuk perkembangannya.
- b. Faktor eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi

keamanan dan kebebasan psikologis kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis. Adanya penghargaan bagi orang yang kreatif akan sangat mendorong terhadap perkembangan kreativitas seseorang. Selain itu dorongan dari pihak tertentu untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif juga sangat membantu menciptakan daya kreatif seseorang, dalam bentuk lain berupa penghargaan dan apresiasi.²⁸ Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, seperti:

- 1) Faktor keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya.
- 2) Faktor sekolah, antara lain: model atau metode dalam pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran atau media pembelajaran dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.²⁹

Faktor sekolah seperti faktor model pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Lingkungan sekolah merupakan kekuatan yang penting karena sekolah memberikan pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak. Pada lingkungan sekolah, di

²⁸Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 38.

²⁹Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.54.

setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi akan memberi peran yang berbeda-beda dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Di tingkat sekolah dasar, siswa selain diberi materi yang bersifat akademis juga diberi materi tentang nilai-nilai kehidupan, seperti gotong royong, tenggang rasa, dan yang paling penting adalah bagaimana menjadi individu yang baik. Pendidikan semacam itu diberikan kepada anak yang berusia dini supaya menjadi fondasi yang kuat untuk kehidupan nyata.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Shanti Eka Rahmawati, 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metri Barat*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 6 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.³⁰

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Perbedaannya adalah pada penelitian di atas digunakan untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian penulis untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa.

2. Muh. Hasyim Rosyidi, 2013. *Penerapan Metode Make a Match dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodlat pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Matholiul Falah Nambi Karangrejo Manyar Gresik*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tes individual pada *post test* Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum dilakukan tindakan 38%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan *metode make a match post test* Siklus I meningkat sebesar 67% dan *post test* Siklus II sebesar 83%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model model *cooperative learning* tipe *make a match*. Perbedaannya adalah pada penelitian di atas digunakan untuk meningkatkan hapalan mufrodlat pada pembelajaran Bahasa Arab,

³⁰Shanti Eka Rahmawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metri Barat," Skripsi: Universitas Lampung.

sedangkan penelitian penulis untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa.

3. Wiwit Vitriyanto, 2011. *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejobo Kudus*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian dari perhitungan deskriptif persentase menunjukkan variabel kreativitas belajar sebesar 76,54% termasuk dalam kriteria baik. Sedangkan variabel lingkungan sebesar 50,62% termasuk dalam kriteria baik. Dan prestasi belajar dalam kriteria tuntas sebesar 70,37% dan kriteria tidak tuntas sebesar 29,63%. Dengan menggunakan SPSS For Windows Release 16 diperoleh persamaan regresi berganda $\hat{Y} = 61,069 + 0,125X_1 + 0,199X_2$. Hasil uji parsial dari variabel kreativitas belajar diperoleh $t_{hitung} = 3,937$ dengan nilai $sig = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh. Pada variabel lingkungan diperoleh $t_{hitung} = 2,303$ dengan nilai $sig = 0,024 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh. Hasil uji simultan diperoleh $F_{hitung} = 17,821$ dengan nilai $sig = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh.³¹

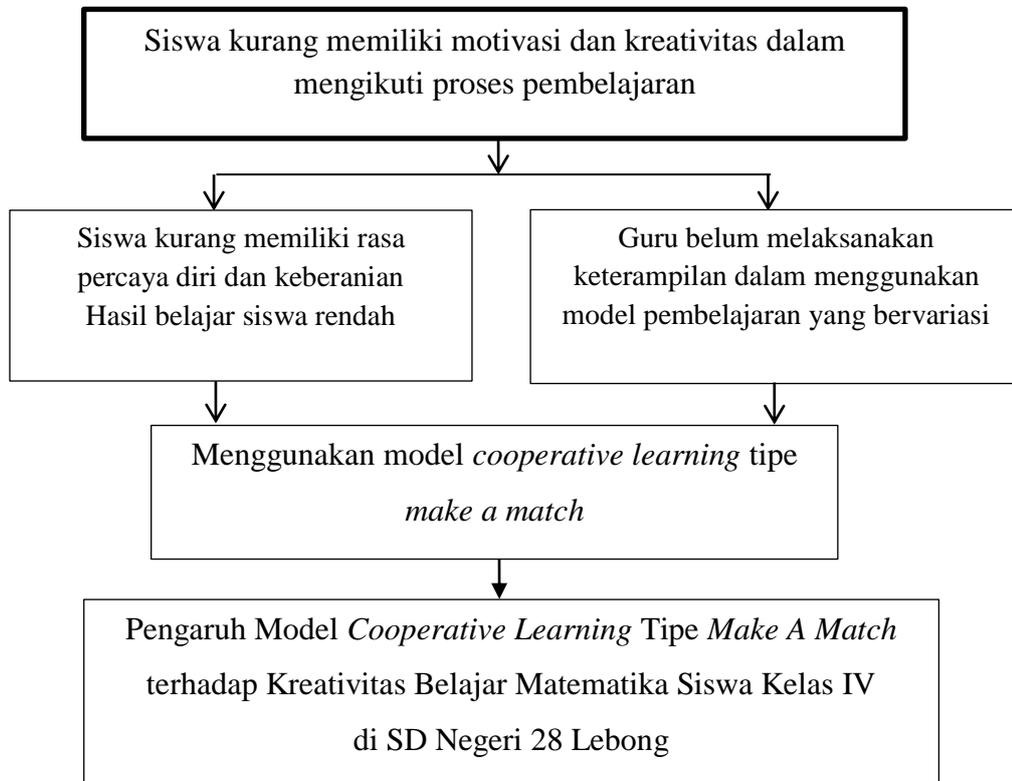
Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Perbedaannya adalah pada penelitian di atas digunakan untuk melihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar, sedangkan penelitian penulis untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa.

³¹Wiwit Vitriyanto, "Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejobo Kudus," Skripsi: Universitas Negeri Semarang.

C. Kerangka Berpikir

Di bawah ini adalah kerangka berpikir dari penelitian:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

Ha : Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode eksperimen (*eksperimental reaserch*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³² Penelitian eksperimen terbagi menjadi penelitian eksperimen murni (*true eksperimen*) dan eksperimen tidak murni atau pura-pura (*quasi eksperimen*)³³ Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi sedikitnya satu variabel bebas (independen), mengontrol variabel-variabel lain yang relevan dan mengamati dampaknya terhadap satu variable terikat (dependen) atau lebih.³⁴ Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang terpercaya sehubungan dengan hubungan hipotesis sebab akibat.

Bentuk desain *quasi eksperimen* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

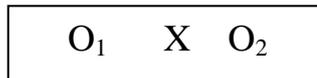
³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.72.

³³ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 390.

³⁴ Susanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

Berikut adalah bentuk desain quasi eksperimen, yaitu *nonequivalent control group design*:

Gambar 3.1
Desain Penelitian
Nonequivalent Control Group Design



O₁ = Skor angket *pre-treatment* siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

O₂ = Skor angket *post-treatment* siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 28 Lebong. Adapun penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019 dari tanggal 15 Juli sampai dengan 26 Agustus 2019.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| Tanggal | Kegiatan Penelitian | Responden yang Ditemui |
|--------------|--|----------------------------|
| 17 Juli 2019 | Menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah | Kepala sekolah, kepala TU |
| 18 Juli 2019 | Mengamati siswa kelas IV yang sedang belajar | Guru kelas, siswa kelas IV |
| 19 Juli 2019 | Memberikan angket <i>pre-treatment</i> kepada siswa kelas IV | Siswa kelas IV |

| | | |
|-------------------------|---|---------------------------|
| 22, 25, 29 Juli 2019 | Menjelaskan materi menggunakan model <i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i> | Siswa kelas IV |
| 1 Agt 2019 | Memberikan angket <i>pre-treatment</i> kepada siswa kelas IV | Siswa kelas IV |
| 27 Agt 2019 | Mengambil surat selesai penelitian | Kepala sekolah, kepala TU |

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong. Adapun sampel penelitiannya adalah kelas IV sebanyak 24 siswa. Peneliti melakukan *treatment* di kelas IV SD Negeri 28 Lebong.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁵ Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 24 orang siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong dengan jumlah angket 25 item pertanyaan yang berkaitan dengan batasan masalah penulis yaitu penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dan kreativitas siswa. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan kisi-kisi, sebagai berikut:

- a. Selalu, dengan skor 4.

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, h. 142.

- b. Sering, dengan skor 3
- c. Kadang-kadang, dengan skor 2.
- d. Tidak pernah, dengan skor 1.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket

| No. | Variabel Penelitian | Item Angket |
|-----|---|---|
| 1. | Pembelajaran Matematika | 1, 2, 3, 4, 5, 23 |
| 2. | Kreativitas belajar siswa | 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 |
| 3. | Model pembelajaran <i>cooperative learning tipe make a match</i> | 6, 7, 8, 9, 10, 12, 22, 24, 25 |

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto dan video selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian telah dilaksanakan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.³⁶ Validitas ini menyangkut akurasi instrument yaitu angket. Untuk mengetahui apakah angket yang disusun tersebut itu valid, maka perlu diuji dengan korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan total skor angket

³⁶Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 167.

tersebut. Teknik korelasi yang dipakai adalah korelasi *product moment* untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap item signifikan.

Rumus yang digunakan untuk uji validitas adalah 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:

N = Jumlah siswa.

XY = Hasil perkalian skor X dan skor Y.

X = Skor nilai item angket ujicoba.

Y = Skor keseluruhan item angket ujicoba.³⁷

Peneliti menggunakan rumus di atas secara manual pada item angket nomor 1 sedangkan nomor lainnya, diuji menggunakan SPSS 16.³⁸

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Dalam persyaratan tes, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan.³⁹ Uji reliabilitas dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *Spearman Brown*. Adapun rumus dari *Spearman Brown* adalah:

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

³⁷Siswanto, *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik* (Jakarta: Bossscript, 2017), h. 30.

³⁸Singgih Santoso, *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h. 155-159.

³⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 100.

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen.

r_b = korelasi *product moment* antara bahan pertama dan kedua.

F. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan untuk menganalisis pengaruh kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika yaitu skor angket *pre-treatment* dan skor angket *post-treatment* menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*, dengan menggunakan rumus Interpretasi terhadap “uji t”, yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{N_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{N_2}}\right)}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

\bar{X} = nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

S^2 = Varians sampel

R = Korelasi antar dua sampel

N = Jumlah anggota sampel.⁴⁰

⁴⁰Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 122.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD Negeri 28 Lebong

SD Negeri 28 Lebong berdiri pada tanggal 20 Juli tahun 1969 yang berlokasi di Desa Talang Donok I Kecamatan Topos Kabupaten Lebong dengan luas tanah 1.624 M².⁴¹ Adapun visi, misi dan tujuan dari SD Negeri 28 Lebong , yaitu:

- a. Visi: “Sekolah yang unggul dalam prestasi berdasarkan keimanan yang kuat terhadap Tuhan Yang Maha Esa”.
- b. Misi
 - 1) Mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas.
 - 2) Menumbuh kembangkan minat, bakat, semangat keunggulan kepada seluruh warga sekolah.
 - 3) Meningkatkan prestasi dalam bidang ekstra kulikuler sesuai dengan prestasi siswa.
 - 4) Menumbuh kembangkan sekolah yang bernuansa religius.
 - 5) Membangun mental, moral serta kepribadian generasi penerus bangsa menuju sumber daya manusia beradab dan berbudi luhur.⁴²

⁴¹Arsip TU SD Negeri 28 Lebong Tahun 2019.

⁴²Arsip TU SD Negeri 28 Lebong Tahun 2019.

c. Tujuan

- 1) Siswa sehat jasmani dan rohani.
- 2) Siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- 3) Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaan.
- 5) Siswa kreatif, terampil dan dapat bekerja secara mandiri.⁴³

B. Prasyarat Uji Coba Angket

1. Uji Validitas

Uji coba instrumen pada penelitian ini adalah angket, dilakukan di kelas IV di SD Negeri 25 Lebong dengan jumlah siswa 24 siswa orang di luar sampel penelitian, dengan 30 item pertanyaan.

Adapun hasil dari perhitungan angket uji coba, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Pengujian Validitas Item Angket Nomor 1

| X | Y | X ² | Y ² | XY |
|---|-----|----------------|----------------|-----|
| 4 | 101 | 16 | 10201 | 404 |
| 3 | 109 | 9 | 11881 | 327 |
| 4 | 113 | 16 | 12769 | 452 |
| 2 | 75 | 4 | 5625 | 150 |
| 3 | 95 | 9 | 9025 | 285 |
| 2 | 80 | 4 | 6400 | 160 |
| 1 | 61 | 1 | 3721 | 61 |
| 4 | 103 | 16 | 10609 | 412 |

⁴³Arsip TU SD Negeri 28 Lebong Tahun 2019.

| | | | | |
|----|------|-----|--------|------|
| 3 | 102 | 9 | 10404 | 306 |
| 4 | 95 | 16 | 9025 | 380 |
| 3 | 80 | 9 | 6400 | 240 |
| 4 | 109 | 16 | 11881 | 436 |
| 4 | 85 | 16 | 7225 | 340 |
| 1 | 68 | 1 | 4624 | 68 |
| 4 | 117 | 16 | 13689 | 468 |
| 4 | 107 | 16 | 11449 | 428 |
| 3 | 110 | 9 | 12100 | 330 |
| 4 | 103 | 16 | 10609 | 412 |
| 3 | 109 | 9 | 11881 | 327 |
| 4 | 106 | 16 | 11236 | 424 |
| 3 | 98 | 9 | 9604 | 294 |
| 4 | 115 | 16 | 13225 | 460 |
| 3 | 110 | 9 | 12100 | 330 |
| 4 | 85 | 16 | 7225 | 340 |
| 78 | 2336 | 274 | 232908 | 7834 |

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari:

$$\sum X = 78$$

$$\sum Y = 2336$$

$$\sum X^2 = 274$$

$$\sum Y^2 = 232908$$

$$\sum XY = 7834$$

Kemudian untuk mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(24) \cdot (7834) - (78) \cdot (2336)}{\sqrt{\{(24) \cdot (274) - (78)^2\} \cdot \{(24) \cdot (232908) - (2336)^2\}}} \\
 &= \frac{188016 - 182208}{\sqrt{(6576 - 6084) \cdot (5589792 - 5456896)}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{5808}{\sqrt{(492).(132896)}} &= \frac{5808}{\sqrt{65384832}} \\
&= \frac{5808}{8086,088} &= 0,718
\end{aligned}$$

Hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} atau r_{hitung} sebesar 0,718. Kemudian untuk mengetahui apakah item angket nomor 1 dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien r_{tabel} *product moment* dengan terlebih dahulu melihat df ($24 - 2 = 22$), dengan melihat nilai r_{tabel} *product moment* dari 22 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,423 sedangkan hasil dari r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} , yaitu $0,718 > 0,423$. Maka dari itu, item angket nomor 1 dinyatakan valid. Untuk uji angket item no 2 sampai 30, penulis menggunakan SPSS.22. Adapun uji validitas item angket secara keseluruhan adalah:

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Soal Tes secara Keseluruhan

| No. | Item Angket | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|-----|-------------|--------------|-------------|-------------|
| 1. | 1 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 2. | 2 | 0,715 | 0,423 | Valid |
| 3. | 3 | 0,230 | 0,423 | Tidak Valid |
| 4. | 4 | 0,715 | 0,423 | Valid |
| 5. | 5 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 6. | 6 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 7. | 7 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 8. | 8 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 9. | 9 | 0,690 | 0,423 | Valid |

| | | | | |
|-----|----|--------|-------|-------------|
| 10. | 10 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 11. | 11 | 0,439 | 0,423 | Valid |
| 12. | 12 | 0,029 | 0,423 | Tidak Valid |
| 13. | 13 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 14. | 14 | 0,049 | 0,423 | Tidak Valid |
| 15. | 15 | -0,330 | 0,423 | Tidak Valid |
| 16. | 16 | 0,532 | 0,423 | Valid |
| 17. | 17 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 18. | 18 | 0,439 | 0,423 | Valid |
| 19. | 19 | 0,532 | 0,423 | Valid |
| 20. | 20 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 21. | 21 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 22. | 22 | 0,534 | 0,423 | Valid |
| 23. | 23 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 24. | 24 | 0,230 | 0,423 | Tidak Valid |
| 25. | 25 | 0,715 | 0,423 | Valid |
| 26. | 26 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 27. | 27 | 0,439 | 0,423 | Valid |
| 28. | 28 | 0,690 | 0,423 | Valid |
| 29. | 29 | 0,687 | 0,423 | Valid |
| 30. | 30 | 0,532 | 0,423 | Valid |

Berdasarkan hasil validitas yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa dari 30 item angket, terdapat 25 item yang valid dan 5 item yang tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *Spearman Brown*, sebagai berikut:

Tabel 4.3
 Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)

| 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 23 | Total |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 43 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 42 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 44 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 27 |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 38 |
| 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 28 |
| 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 24 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 42 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 43 |
| 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 37 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 32 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 46 |
| 4 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 29 |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 44 |
| 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 41 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 44 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 42 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 37 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 47 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 44 |
| 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 34 |
| 78 | 73 | 76 | 76 | 78 | 76 | 78 | 76 | 79 | 73 | 78 | 78 | 919 |

Tabel 4.4
 Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)

| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | Total |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 42 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 47 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 31 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 36 |
| 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 29 |
| 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 22 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 40 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 44 |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 39 |
| 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 32 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 47 |
| 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 33 |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 27 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 48 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 44 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 42 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 40 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 47 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 45 |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 27 |
| 73 | 76 | 78 | 76 | 78 | 84 | 84 | 78 | 78 | 76 | 76 | 84 | 941 |

Setelah item dibagi menjadi kelompok item ganjil (X) dan kelompok item genap (Y) kemudian dilakukan uji reliabilitas angket:

Tabel 4.5
Penguji Reliabilitas Angket

| X | Y | X ² | Y ² | XY |
|-----|-----|----------------|----------------|-------|
| 43 | 42 | 1849 | 1764 | 1806 |
| 42 | 44 | 1764 | 1936 | 1848 |
| 44 | 47 | 1936 | 2209 | 2068 |
| 27 | 31 | 729 | 961 | 837 |
| 38 | 36 | 1444 | 1296 | 1368 |
| 28 | 29 | 784 | 841 | 812 |
| 24 | 22 | 576 | 484 | 528 |
| 42 | 40 | 1764 | 1600 | 1680 |
| 43 | 44 | 1849 | 1936 | 1892 |
| 37 | 39 | 1369 | 1521 | 1443 |
| 32 | 32 | 1024 | 1024 | 1024 |
| 46 | 47 | 2116 | 2209 | 2162 |
| 29 | 33 | 841 | 1089 | 957 |
| 19 | 27 | 361 | 729 | 513 |
| 48 | 48 | 2304 | 2304 | 2304 |
| 44 | 44 | 1936 | 1936 | 1936 |
| 44 | 45 | 1936 | 2025 | 1980 |
| 41 | 45 | 1681 | 2025 | 1845 |
| 44 | 45 | 1936 | 2025 | 1980 |
| 42 | 42 | 1764 | 1764 | 1764 |
| 37 | 40 | 1369 | 1600 | 1480 |
| 47 | 47 | 2209 | 2209 | 2209 |
| 44 | 45 | 1936 | 2025 | 1980 |
| 34 | 27 | 1156 | 729 | 918 |
| 919 | 941 | 36633 | 38241 | 37334 |

Mencari reliabilitas angket dengan koefisien korelasi item ganjil

(X) dengan item genap (Y) menggunakan rumus *product moment*:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(24) \cdot (37334) - (919) \cdot (941)}{\sqrt{\{(24) \cdot (36633) - (919)^2\} \cdot \{(24) \cdot (38241) - (941)^2\}}} \\
 &= \frac{896016 - 864779}{\sqrt{(879192 - 844561) \cdot (917784 - 885481)}} \\
 &= \frac{31237}{\sqrt{(34631) \cdot (32303)}} = \frac{31237}{\sqrt{1118685193}} \\
 &= \frac{31237}{33446,75} = 0,934
 \end{aligned}$$

Nilai dari r_{xy} (koefisien korelasi) antara kelompok ganji (X) dan kelompok genap (Y) sebesar 0,934. Lalu dilanjutkan dengan mencari reliabilitas angket secara keseluruhan digunakan rumus *Spearman Brown*:

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2 \times r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})} \\
 &= \frac{2 \times (0,934)}{(1 + 0,934)} \\
 &= \frac{1,868}{1,934} = 0,966
 \end{aligned}$$

Hasil analisis di atas, diketahui bahwa hasil dari r_i sebesar 0,966, kemudian dilanjutkan dengan mengkonsultasikan r_i dengan nilai tabel r_{tabel} *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* (df) $24 - 2 = 22$, yaitu 0,423. Maka dapat dikatakan bahwa nilai r_i lebih besar dari nilai r_{tabel} ($0,966 > 0,423$), dinyatakan angket penelitian ini reliabel.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Di bawah ini adalah skor angket siswa hasil penelitian dengan jawaban lembar angket per item dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Tabulasi Skor Angket Siswa *Pre-Treatment* dan *Post Treatment*

| No | Nama | Angket <i>Pre-Treatment</i> | Angket <i>Post-Treatment</i> |
|-------|------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 1 | Alenta Rahmadani | 68 | 75 |
| 2 | Amita Aulia | 72 | 79 |
| 3 | Arjuna Kirana | 67 | 75 |
| 4 | Chelsi Neza P. | 68 | 74 |
| 5 | Defa Lionel P. | 71 | 73 |
| 6 | Defika Putra | 71 | 77 |
| 7 | Delfin Panji P. | 57 | 70 |
| 8 | Denis | 67 | 72 |
| 9 | Devo Pratama | 75 | 81 |
| 10 | Farel Ramadhan | 74 | 76 |
| 11 | Fitria Putri | 61 | 71 |
| 12 | Habib Adeko B. | 64 | 72 |
| 13 | Jefry Pramana | 82 | 88 |
| 14 | Jenni Anggraini | 54 | 60 |
| 15 | Luna Frisilia | 59 | 70 |
| 16 | M. Ageng Prayoga | 57 | 70 |
| 17 | Pauzan Lukman | 62 | 69 |
| 18 | Putri Cantika | 64 | 73 |
| 19 | Rafael | 68 | 78 |
| 20 | Risqi Rera P. | 63 | 72 |
| 21 | Syafiq Ahmad Z. | 61 | 68 |
| 22 | Teri Anggara | 69 | 72 |
| 23 | Vhenisya Arum P. | 75 | 80 |
| 24 | Yudi Pran Utama | 66 | 73 |
| Total | | 1595 | 1768 |

1. Perhitungan Skor Angket Siswa pada *Pre-Treatment*

Mencari skor rata-rata atau mean (M) angket siswa dan standar deviasi angket dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa *Pre-Treatment*

| X | F | FX | X ² | F(X ²) |
|-------|----|------|----------------|--------------------|
| 54 | 1 | 54 | 2916 | 2916 |
| 57 | 2 | 114 | 3249 | 6498 |
| 59 | 1 | 59 | 3481 | 3481 |
| 61 | 2 | 122 | 3721 | 7442 |
| 62 | 1 | 62 | 3844 | 3844 |
| 63 | 1 | 63 | 3969 | 3969 |
| 64 | 2 | 128 | 4096 | 8192 |
| 66 | 1 | 66 | 4356 | 4356 |
| 67 | 2 | 134 | 4489 | 8978 |
| 68 | 3 | 204 | 4624 | 13872 |
| 69 | 1 | 69 | 4761 | 4761 |
| 71 | 2 | 142 | 5041 | 10082 |
| 72 | 1 | 72 | 5184 | 5184 |
| 74 | 1 | 74 | 5476 | 5476 |
| 75 | 2 | 150 | 5625 | 11250 |
| 82 | 1 | 82 | 6724 | 6724 |
| Total | 24 | 1595 | 71556 | 107025 |

Diketahui jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1595 dengan nilai $F(X^2)$ yaitu 107025.

Tabel 4.8
Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa *Pre-Treatment*

| No | X | X ² | x | x ² |
|-----------|------|----------------|--------|----------------|
| 1 | 68 | 4624 | 1.54 | 2 |
| 2 | 72 | 5184 | 5.54 | 31 |
| 3 | 67 | 4489 | 0.54 | 0 |
| 4 | 68 | 4624 | 1.54 | 2 |
| 5 | 71 | 5041 | 4.54 | 21 |
| 6 | 71 | 5041 | 4.54 | 21 |
| 7 | 57 | 3249 | -9.46 | 89 |
| 8 | 67 | 4489 | 0.54 | 0 |
| 9 | 75 | 5625 | 8.54 | 73 |
| 10 | 74 | 5476 | 7.54 | 57 |
| 11 | 61 | 3721 | -5.46 | 30 |
| 12 | 64 | 4096 | -2.46 | 6 |
| 13 | 82 | 6724 | 15.54 | 241 |
| 14 | 54 | 2916 | -12.46 | 155 |
| 15 | 59 | 3481 | -7.46 | 56 |
| 16 | 57 | 3249 | -9.46 | 89 |
| 17 | 62 | 3844 | -4.46 | 20 |
| 18 | 64 | 4096 | -2.46 | 6 |
| 19 | 68 | 4624 | 1.54 | 2 |
| 20 | 63 | 3969 | -3.46 | 12 |
| 21 | 61 | 3721 | -5.46 | 30 |
| 22 | 69 | 4761 | 2.54 | 6 |
| 23 | 75 | 5625 | 8.54 | 73 |
| 24 | 66 | 4356 | -0.46 | 0 |
| $\Sigma=$ | 1595 | 107025 | -0.04 | 1023.96 |

a. Mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1595}{24} = 66,46$$

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1023,96}{24}} = \sqrt{42,65} = 6,53$$

Dari perhitungan skor angket *pre-treatment*, didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 66,46 dan standar deviasi 6,53.

1. Perhitungan Skor Angket Siswa pada *Post-Treatment*

Mencari skor rata-rata atau mean (M) dan standar deviasi angket:

Tabel 4.9
Tabulasi Frekuensi Skor Angket Siswa *Pre-Treatment*

| X | F | FX | X ² | F(X ²) |
|-------|----|------|----------------|--------------------|
| 60 | 1 | 60 | 3600 | 3600 |
| 68 | 1 | 68 | 4624 | 4624 |
| 69 | 1 | 69 | 4761 | 4761 |
| 70 | 3 | 210 | 4900 | 14700 |
| 71 | 1 | 71 | 5041 | 5041 |
| 72 | 4 | 288 | 5184 | 20736 |
| 73 | 3 | 219 | 5329 | 15987 |
| 74 | 1 | 74 | 5476 | 5476 |
| 75 | 2 | 150 | 5625 | 11250 |
| 76 | 1 | 76 | 5776 | 5776 |
| 77 | 1 | 77 | 5929 | 5929 |
| 78 | 1 | 78 | 6084 | 6084 |
| 79 | 1 | 79 | 6241 | 6241 |
| 80 | 1 | 80 | 6400 | 6400 |
| 81 | 1 | 81 | 6561 | 6561 |
| 88 | 1 | 88 | 7744 | 7744 |
| Total | 24 | 1768 | 89275 | 130910 |

Diketahui jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1595 dengan nilai F(X²) yaitu 107025.

Tabel 4.10
Tabulasi Standar Deviasi Skor Angket Siswa *Post-Treatment*

| No | X | X ² | x | x ² |
|-----------|------|----------------|--------|----------------|
| 1 | 75 | 5625 | 1.33 | 2 |
| 2 | 79 | 6241 | 5.33 | 28 |
| 3 | 75 | 5625 | 1.33 | 2 |
| 4 | 74 | 5476 | 0.33 | 0 |
| 5 | 73 | 5329 | -0.67 | 0 |
| 6 | 77 | 5929 | 3.33 | 11 |
| 7 | 70 | 4900 | -3.67 | 13 |
| 8 | 72 | 5184 | -1.67 | 3 |
| 9 | 81 | 6561 | 7.33 | 54 |
| 10 | 76 | 5776 | 2.33 | 5 |
| 11 | 71 | 5041 | -2.67 | 7 |
| 12 | 72 | 5184 | -1.67 | 3 |
| 13 | 88 | 7744 | 14.33 | 205 |
| 14 | 60 | 3600 | -13.67 | 187 |
| 15 | 70 | 4900 | -3.67 | 13 |
| 16 | 70 | 4900 | -3.67 | 13 |
| 17 | 69 | 4761 | -4.67 | 22 |
| 18 | 73 | 5329 | -0.67 | 0 |
| 19 | 78 | 6084 | 4.33 | 19 |
| 20 | 72 | 5184 | -1.67 | 3 |
| 21 | 68 | 4624 | -5.67 | 32 |
| 22 | 72 | 5184 | -1.67 | 3 |
| 23 | 80 | 6400 | 6.33 | 40 |
| 24 | 73 | 5329 | -0.67 | 0 |
| $\Sigma=$ | 1768 | 130910 | -0.08 | 667.334 |

a. Mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1595}{24} = 73,67$$

b. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{667,33}{24}} = \sqrt{27,81} = 5,27$$

Dari perhitungan skor angket *post-treatment*, didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 73,67 dan standar deviasi 5,27.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Homogenitas

Untuk melakukan uji homogenitas, dilakukan perhitungan data untuk mencari varians dari masing-masing sampel. Hipotesis yang diajukan:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

Ha : Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

Untuk menentukan rumus *t-test*, akan dipilih untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji varians kedua sampel homogen atau tidak.

$$\begin{aligned} S1^2 &= S1 \times S1 \\ &= 6,53 \times 6,53 \\ &= 42,64 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
S2^2 &= S2 \times S2 \\
&= 5,27 \times 5,27 \\
&= 27,77
\end{aligned}$$

Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\
&= \frac{42,64}{27,77} \\
&= 1,535
\end{aligned}$$

Harga F_{hitung} perlu dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan dk pembilang (24-1) dan dk penyebut (24-1). Berdasarkan dk pembilang 23 dan dk penyebut 23, dengan taraf kesalahan 5%, maka harga F_{tabel} adalah 2,04 (harga antara pembilang 20 dan 24). Karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,535 < 2,04$), maka artinya varians homogen, sehingga analisis *quasi eksperimen* dapat dilanjutkan.

2. Teknik Analisis Data

Adapun hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV di SD Negeri 28 Lebong, perhitungannya dianalisis dengan *quasi eksperimen*, dimana X adalah skor angket siswa *pre-treatment* dan Y adalah skor angket siswa *post-treatment*:

Tabel 4.11
 Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*
 terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa
 Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong

| X | Y | X ² | Y ² | XY |
|------|------|----------------|----------------|--------|
| 68 | 75 | 4624 | 5625 | 5100 |
| 72 | 79 | 5184 | 6241 | 5688 |
| 67 | 75 | 4489 | 5625 | 5025 |
| 68 | 74 | 4624 | 5476 | 5032 |
| 71 | 73 | 5041 | 5329 | 5183 |
| 71 | 77 | 5041 | 5929 | 5467 |
| 57 | 70 | 3249 | 4900 | 3990 |
| 67 | 72 | 4489 | 5184 | 4824 |
| 75 | 81 | 5625 | 6561 | 6075 |
| 74 | 76 | 5476 | 5776 | 5624 |
| 61 | 71 | 3721 | 5041 | 4331 |
| 64 | 72 | 4096 | 5184 | 4608 |
| 82 | 88 | 6724 | 7744 | 7216 |
| 54 | 60 | 2916 | 3600 | 3240 |
| 59 | 70 | 3481 | 4900 | 4130 |
| 57 | 70 | 3249 | 4900 | 3990 |
| 62 | 69 | 3844 | 4761 | 4278 |
| 64 | 73 | 4096 | 5329 | 4672 |
| 68 | 78 | 4624 | 6084 | 5304 |
| 63 | 72 | 3969 | 5184 | 4536 |
| 61 | 68 | 3721 | 4624 | 4148 |
| 69 | 72 | 4761 | 5184 | 4968 |
| 75 | 80 | 5625 | 6400 | 6000 |
| 66 | 73 | 4356 | 5329 | 4818 |
| 1595 | 1768 | 107025 | 130910 | 118247 |

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya ialah data tersebut dimasukan ke dalam rumus “*t-test*”. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

a. Mencari Interpretasi terhadap “*r*”

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(24) \cdot (118247) - (1595) \cdot (1768)}{\sqrt{\{(24) \cdot (107025) - (1595)^2\} \cdot \{(24) \cdot (130910) - (1768)^2\}}} \\
 &= \frac{2837928 - 2819960}{\sqrt{(2568600 - 2544025) \cdot (3141840 - 3125824)}} \\
 &= \frac{17968}{\sqrt{(24575) \cdot (16016)}} = \frac{17968}{\sqrt{393593200}} \\
 &= \frac{17968}{19839,18} = 0,906
 \end{aligned}$$

b. Mencari Interpretasi terhadap “*t*”

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{N_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{N_2}} \right)}} \\
 &= \frac{66,46 - 73,67}{\sqrt{\frac{42,64}{24} + \frac{27,77}{24} - 2 \cdot 0,906 \left(\frac{6,53}{\sqrt{24}} \right) \cdot \left(\frac{5,37}{\sqrt{24}} \right)}} \\
 &= \frac{-6,91}{\sqrt{1,776 + 1,157 - 1,812 \cdot (1,335) \cdot (1,098)}} \\
 &= \frac{-6,91}{\sqrt{2,869 - 1,812 \cdot 1,466}} \\
 &= \frac{-6,91}{1,694 - 2,656} \\
 &= \frac{-6,91}{-0,962} \\
 &= 7,183
 \end{aligned}$$

Nilai t di atas selanjutnya dibandingkan dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 24 + 24 - 2 = 46$. Dengan $dk = 46$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka $t_{tabel} = 2,013$. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,183 > 2,013$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model *cooperative learning tipe make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

E. Pembahasan

Pembelajaran Matematika di SD merupakan pembelajaran yang paling utama karena pembelajaran inilah yang akan menjadi dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.⁴⁴ Guru sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran di sekolah, dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan dan mengevaluasi aspek-aspek yang tercakup dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas IV SD Negeri 28 Lebong. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 2 Desember 2018 dengan pihak guru dan kepala sekolah, menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam pembelajaran Matematika, mulanya ketika pembelajaran siswa masih pasif, dimana pada saat guru memberikan pertanyaan kepada 24 siswa, hanya 9 siswa yang berusaha menjawab, sedangkan 15 siswa diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri juga keberanian karena takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dan kreativitas dalam mengikuti proses

⁴⁴Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 25.

pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum mengetahui manfaat materi yang dipelajari bagi dirinya. Guru belum melaksanakan keterampilan dalam menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi seperti melakukan pengelompokan siswa dalam belajar, diskusi, dan presentasi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Media pembelajaran kurang digunakan, guru hanya memanfaatkan buku cetak dan LKS saat pembelajaran, padahal ketika guru menggunakan media pembelajaran maka siswa akan tumbuh ketertarikan dan minat untuk mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika juga belum maksimal, sebanyak 15 siswa (62,5%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Matematika yaitu 75. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan di mata pelajaran Matematika, maka perlu diadakan peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, adalah siswa diminta mencari pasangan dari kartu.⁴⁵ Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu.⁴⁶ Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Guru menyiapkan kartu

⁴⁵Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Yrama Widya, 2016), h. 23.

⁴⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 94.

berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai (*reward*), kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.⁴⁷

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa materi 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) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama; 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; 7) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.⁴⁸

Kreativitas adalah sifat pribadi individu (bukan merupakan sifat sosial yang dihayati masyarakat) yang terlihat pada sikap yang muncul dari ide-ide baru. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengkreasi sesuatu

⁴⁷Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), h.176.

⁴⁸Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.84.

yang baru, baik berupa pendapat maupun hasil nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁴⁹ Kreativitas (*divergen thinking*) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berfikir menciptakan atau menghasilkan suatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.⁵⁰

Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri dan perhatian penuh yang meliputi beberapa aktivitas siswa, antara lain: berani mengajukan pertanyaan; mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka; membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda; menghubungkan berbagai hal dengan bebas; menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; mendengarkan intuisi.⁵¹ Dari definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa kreativitas adalah kemampuan dan metode yang digunakan seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru atau karya yang pernah ada kemudian diperbaharui, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan (mengembangkan, memperinci, memperkaya) suatu gagasan.

⁴⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranada Media Grup, 2014), h. 5.

⁵⁰E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rodakarya, 2009), h.192.

⁵¹Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 84.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, yang akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁵² Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.⁵³ Berbagai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha seseorang secara sadar untuk mengalami perubahan berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan yang berlangsung selama periode tertentu. Jadi dapat diketahui bahwa kreativitas belajar adalah kreativitas adalah kemampuan seseorang yang secara sadar untuk mengalami perubahan dalam menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan gagasan.

Orang kreatif tentunya mempunyai ciri-ciri, orang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah seperti kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, asumsinya hebat, gigih dan bekerja keras.

⁵²Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 2.

⁵³Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013), h. 1-2.

Ciri-ciri orang yang kreatif adalah: mengamati dan menilai dengan tepat apa yang diamatinya; melihat hal-hal seperti orang lain tetapi juga sebagai orang-orang lain yang tak melakukannya; bebas dalam pengenalan dan menilainya dengan jelas; didorong terhadap nilai dan terhadap latihan untuk mengembangkan bakatnya; kapasitas otaknya lebih besar; kemampuan berpikir kognitif, cakrawala yang lebih kompleks; kontaknya lebih luas dengan dunia imajinasi; kesadarannya lebih luas dan luwes; dan kebebasannya yang obyektif untuk mengembangkan potensi kreatifnya.⁵⁴

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berfikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas. Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Kreativitas belajar siswa dapat dipupuk dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Kebiasaan yang mendorong siswa untuk berpikir dan berkarya. Sebuah motivasi dari orang-orang sekitar akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa. Kreativitas pada

⁵⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008), h. 79.

dasarnya dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Siswa yang mempunyai kreativitas harus mendapatkan arahan dan dorongan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan bahkan bisa hilang.

Perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan, faktor ini yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan kreativitas seseorang, agar potensi kreativitas dapat dimunculkan, namun diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri, oleh karena itu daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki dan harus dipupuk untuk perkembangannya; 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan, faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif akan sangat mendorong terhadap perkembangan kreativitas seseorang.⁵⁵

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting karena keluarga memberikan pengaruh pertama kali kepada seseorang sebelum membaaur ke lingkungan lebih luas. Karena itu bimbingan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak. Pada lingkungan sekolah, di setiap jenjangnya mulai dari

⁵⁵Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 38.

pra sekolah hingga ke perguruan tinggi akan memberi peran yang berbeda-beda dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Di tingkat sekolah dasar, siswa selain diberi materi yang bersifat akademis juga diberi materi tentang nilai-nilai kehidupan, seperti gotong royong, tenggang rasa, dan yang paling penting adalah bagaimana menjadi individu yang baik. Pendidikan semacam itu diberikan kepada anak yang berusia dini supaya menjadi fondasi yang kuat untuk kehidupan nyata.

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode eksperimen (*eksperimental reaserch*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁵⁶ Penelitian eksperimen terbagi menjadi penelitian eksperimen murni (*true eksperimen*) dan eksperimen tidak murni atau pura-pura (*quasi eksperimen*). Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi sedikitnya satu variabel bebas (*independen*), mengontrol variabel-variabel lain yang relevan dan mengamati dampaknya terhadap satu variabel terikat (*dependen*) atau lebih.⁵⁷ Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang terpercaya sehubungan dengan hubungan hipotesis sebab akibat.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 28 Lebong. Adapun penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.72.

⁵⁷ Susanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

dari tanggal 15 Juli sampai dengan 26 Agustus 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 28 Lebong. Adapun sampel penelitian yang pada dasarnya akan dikenai kesimpulan hasil penelitian adalah kelas IV sebanyak 24 siswa. Peneliti melakukan *treatment* di kelas IV SD Negeri 28 Lebong.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁵⁸ Dalam penelitian ini angket diberikan kepada 24 orang siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong dengan jumlah angket 25 item pertanyaan yang berkaitan dengan batasan masalah penulis. Model analisis yang digunakan untuk menganalisis pengaruh kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika yaitu skor angket *pre-treatment* dan skor angket *post-treatment* menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*, dengan menggunakan rumus Interpretasi terhadap “uji t”.

Hasil perhitungan skor angket *pre-treatment* didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 66,46 dan standar deviasi 6,53, dan perhitungan skor angket *post-treatment* didapatkan nilai rata-rata skor sebesar 73,67 dan standar deviasi 5,27. Uji homogenitas didapatkan harga F_{tabel} adalah 2,04 (harga antara pembilang 20 dan 24), karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,535 < 2,04$), maka artinya varians homogen, sehingga analisis *quasi eksperiment* dapat dilanjutkan. Hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan rumus t, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 7,183, kemudian nilai t_{hitung}

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.72.

dibandingkan dengan $dk = 46$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5% maka $t_{tabel} = 2,013$. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,183 > 2,013$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong.

Terdapatnya pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika ini, dikarenakan kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *make a match*, yaitu: mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian; mampu meningkatkan hasil belajar siswa; suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran; kerjasama antar sesama siswa terwujud dinamis dan munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa; siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.⁵⁹ Kelebihan inilah yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa.

⁵⁹Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 87.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap kreativitas belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 28 Lebong. Perhitungan skor rata-rata angket *pre-treatment* sebesar 66,46 dan standar deviasi 6,53, dan perhitungan skor rata-rata angket *post-treatment* sebesar 73,67 dan standar deviasi 5,27. Uji homogenitas didapatkan harga F_{tabel} adalah 2,04 (harga antara pembilang 20 dan 24), karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,535 < 2,04$) yang artinya varians homogen. Hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan rumus t, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 7,183, kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan $dk = 46$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5% maka $t_{tabel} = 2,013$. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,183 > 2,013$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

B. Saran-saran

Ada beberapa saran yang diajukan setelah dilakukan penelitian ini di antaranya:

1. Kepala Sekolah, diharapkan memberi motivasi lebih kepada guru dan siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, juga memfasilitasi

sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat menggunakan media bantuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

2. Guru, hendaknya memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar, khususnya kreativitas belajar Matematika siswa, karena ilmu Matematika adalah dasar siswa dalam mempelajari ilmu yang lebih tinggi.
3. Siswa, hendaknya lebih semangat dalam belajar dan lebih mengeluarkan kreativitasnya agar pembelajaran tidak menjemukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzan Amin, 2015. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2016. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Departemen Agama RI. 2009. *Al-Quran Bayan*. Jakarta: Al-Quran Terkemuka.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jojakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hartini Sam's, Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Kenedi. 2017. *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 2.
- Leo, Sutanto. 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rahmawati, Shanti Eka. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metri Barat*. Universitas Lampung.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Redaksi Sinar Grafika. 2014. *Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peeraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siswanto. 2017. *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Bosscript.
- Santoso, Singgih. 2012. *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suryoboto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Tim Pustaka Yustisia. 2013. *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vitriyanto, Wiwit. 2011. *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejobo Kudus*. Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

LAMPIRAN

ANGKET UJICOB

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong

I. Identitas Siswa

Nama Lengkap :

Kelas :

II. Petunjuk Pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurutmu paling tepat!
2. Berilah tanda (X) pada jawaban yang kamu anggap paling tepat!
3. Jawablah dengan jujur, karena jawabanmu tidak mempengaruhi nilaimu.

III. Pertanyaan

1. Apakah kamu menyukai mata pelajaran Matematika?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
2. Apakah kamu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
3. Apakah gurumu menggunakan buku cetak dan LKS saat pembelajaran Matematika?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang

- d. Tidak Pernah
4. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menggunakan alat untuk membantu menjelaskan materi?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
5. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menjelaskan materi tidak hanya dengan ceramah saja?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Apakah gurumu menjelaskan materi dengan membuat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika sebelumnya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Apakah kamu mengerti langkah-langkah pembelajaran Matematika dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

8. Apakah kamu lebih mengerti pembelajaran Matematika saat guru menyampaikan materi menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, dibandingkan hanya menjelaskan materi saja?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

9. Apakah kamu mudah mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban saat guru mengajakmu bermain mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

10. Apakah soal dalam kartu pertanyaan pada permainan yang diberikan oleh guru terlihat mudah dipecahkan olehmu?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

11. Apakah kamu dapat membuat kesimpulan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang telah diberikan oleh gurumu?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

12. Apakah dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu menjadi lebih mudah menjawab soal dalam pembelajaran Matematika?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
13. Apakah kamu berani mengajukan pertanyaan saat guru menjelaskan materi Matematika?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
14. Apakah kamu dapat menjawab perkalian operasi hitung campuran dengan jalan yang diajarkan oleh guru?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
15. Apakah kamu dapat menjawab soal Matematika yang diberikan oleh guru dengan jalan yang berbeda?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
16. Apakah kamu dapat mengerti cara mencari jawaban saat diberikan soal perkalian dan pembagian?

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
17. Apakah kamu memikirkan jalan keluar lain dalam memecahkan soal operasi hitung campuran yang dijelaskan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
18. Apakah kamu percaya diri saat menjawab pertanyaan dari gurumu berkaitan dengan materi matematika?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
19. Apakah kamu lebih tertarik belajar saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
20. Apakah kamu dapat menjawab sendiri soal operasi hitung campuran yang diberikan oleh guru?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

21. Apakah guru mengajarkan untuk mengerjakan soal Matematika sendiri?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
22. Apakah saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu merasa lebih kreatif?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
23. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan temanmu dalam memecahkan operasi hitung campuran?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
24. Apakah guru menyiapkan kartu-kartu yang digunakan saat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah
25. Apakah mencari pasangan yang cocok dengan jawaban atau pertanyaan yang kamu dapatkan, membuatmu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak Pernah

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 28 Lebong

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV (Empat)/ 1 (Satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (*Post-Treatment*)

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi bilangan sampai tiga angka.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.
- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran.

C. Indikator

- 1.3.1 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.
- 1.3.2 Melakukan pembagian yang hasilnya bilangan tiga angka.
- 1.4.1 Melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian.
- 1.4.2 Melakukan operasi hitung campuran

D. Materi Pokok

Operasi Hitung Campuran

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*.
2. Metode Pembelajaran: *Make A Match*, ceramah dan tanya jawab.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

| No. | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|-----|--|---------------|
| 1. | Kegiatan Awal a. Guru masuk kelas mengucapkan salam, berdo'a, lalu menanyakan keadaan siswa, kemudian guru mengabsen siswa. b. Guru mengkondisikan kelas dengan baik. c. Guru membahas materi sebelumnya. | 10 menit |
| 2 | Kegiatan Inti a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa materi yang cocok untuk sesi <i>review</i> , satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban. c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama. f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. g. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. | 50 menit |
| 3 | Kegiatan Akhir a. Guru memberika angket untuk diisi oleh siswa. b. Guru menutup pembelajaran.. | 10 menit |

G. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Buku sumber adalah Buku Cetak Matematika kelas IV, Penerbit Erlangga.
2. Media Pembelajaran adalah rekaman suara tentang Materi Perkalian.
3. Alat peraga, antara lain papan tulis, kartu, angket.

H. Pertanyaan Angket

26. Apakah kamu menyukai mata pelajaran Matematika?
27. Apakah kamu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?
28. Apakah gurumu menggunakan buku cetak dan LKS saat pembelajaran Matematika?
29. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menggunakan alat untuk membantu menjelaskan materi?
30. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menjelaskan materi tidak hanya dengan ceramah saja?
31. Apakah gurumu menjelaskan materi dengan membuat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika sebelumnya?
32. Apakah kamu mengerti langkah-langkah pembelajaran Matematika dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
33. Apakah kamu lebih mengerti pembelajaran Matematika saat guru menyampaikan materi menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, dibandingkan hanya menjelaskan materi saja?
34. Apakah kamu mudah mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban saat guru mengajakmu bermain mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika?
35. Apakah soal dalam kartu pertanyaan pada permainan yang diberikan oleh guru terlihat mudah dipecahkan olehmu?
36. Apakah kamu dapat membuat kesimpulan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang telah diberikan oleh gurumu?

37. Apakah dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu menjadi lebih mudah menjawab soal dalam pembelajaran Matematika?
38. Apakah kamu berani mengajukan pertanyaan saat guru menjelaskan materi Matematika?
39. Apakah kamu dapat menjawab perkalian operasi hitung campuran dengan jalan yang diajarkan oleh guru?
40. Apakah kamu dapat menjawab soal Matematika yang diberikan oleh guru dengan jalan yang berbeda?
41. Apakah kamu dapat mengerti cara mencari jawaban saat diberikan soal perkalian dan pembagian?
42. Apakah kamu memikirkan jalan keluar lain dalam memecahkan soal operasi hitung campuran yang dijelaskan oleh guru?
43. Apakah kamu percaya diri saat menjawab pertanyaan dari gurumu berkaitan dengan materi matematika?
44. Apakah kamu lebih tertarik belajar saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
45. Apakah kamu dapat menjawab sendiri soal operasi hitung campuran yang diberikan oleh guru?
46. Apakah guru mengajarkan untuk mengerjakan soal Matematika sendiri?
47. Apakah saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu merasa lebih kreatif?
48. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan temanmu dalam memecahkan operasi hitung campuran?
49. Apakah guru menyiapkan kartu-kartu yang digunakan saat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
50. Apakah mencari pasangan yang cocok dengan jawaban atau pertanyaan yang kamu dapatkan, membuatmu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?

Lebong, 10 Juli 2019

Guru Kelas IV.B

Penulis

Anwari, S.Pd

Kospita Sari

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 28 Lebong

H. Sen Buhari, A.Ma.Pd
NIP. 196505151986011001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 28 Lebong

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV (Empat)/ 1 (Satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (*Pre-Treatment*)

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi bilangan sampai tiga angka.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.
- 1.4 Melakukan operasi hitung campuran.

C. Indikator

- 1.3.1 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.
- 1.3.2 Melakukan pembagian yang hasilnya bilangan tiga angka.
- 1.4.1 Melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian.
- 1.4.2 Melakukan operasi hitung campuran

D. Materi Pokok

Operasi Hitung Campuran

E. Model dan Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : ceramah dan tanya jawab.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

| No. | Kegiatan Pembelajaran | Waktu |
|-----|--|----------|
| 1. | Kegiatan Awal a. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. | 10 Menit |

| | | |
|-----------|--|----------|
| | b. Guru mengecek kehadiran siswa. c. Guru membahas materi sebelumnya. | |
| 2. | Kegiatan Inti a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. b. Menyajikan materi sebagai pengantar. c. Guru bertanya kepada siswa sehubungan dengan materi. | 50 Menit |
| 3. | Kegiatan Akhir a. Guru menanyakan kepada siswa mengenai kendala dari proses pembelajaran. b. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi pokok yang telah dibahas. c. Guru menutup pelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam. | 10 menit |

G. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Buku sumber adalah Buku Cetak Matematika kelas IV, Penerbit Erlangga.
2. Media Pembelajaran adalah rekaman suara tentang Materi Perkalian.
3. Alat peraga, antara lain papan tulis, kartu, angket.

H. Pertanyaan Angket

1. Apakah kamu menyukai mata pelajaran Matematika?
2. Apakah kamu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?
3. Apakah gurumu menggunakan buku cetak dan LKS saat pembelajaran Matematika?
4. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menggunakan alat untuk membantu menjelaskan materi?
5. Apakah saat pembelajaran Matematika, gurumu menjelaskan materi tidak hanya dengan ceramah saja?

6. Apakah gurumu menjelaskan materi dengan membuat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika sebelumnya?
7. Apakah kamu mengerti langkah-langkah pembelajaran Matematika dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
8. Apakah kamu lebih mengerti pembelajaran Matematika saat guru menyampaikan materi menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, dibandingkan hanya menjelaskan materi saja?
9. Apakah kamu mudah mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban saat guru mengajakmu bermain mencari pasangan pertanyaan-jawaban pada pembelajaran Matematika?
10. Apakah soal dalam kartu pertanyaan pada permainan yang diberikan oleh guru terlihat mudah dipecahkan olehmu?
11. Apakah kamu dapat membuat kesimpulan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang telah diberikan oleh gurumu?
12. Apakah dengan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu menjadi lebih mudah menjawab soal dalam pembelajaran Matematika?
13. Apakah kamu berani mengajukan pertanyaan saat guru menjelaskan materi Matematika?
14. Apakah kamu dapat menjawab perkalian operasi hitung campuran dengan jalan yang diajarkan oleh guru?
15. Apakah kamu dapat menjawab soal Matematika yang diberikan oleh guru dengan jalan yang berbeda?
16. Apakah kamu dapat mengerti cara mencari jawaban saat diberikan soal perkalian dan pembagian?
17. Apakah kamu memikirkan jalan keluar lain dalam memecahkan soal operasi hitung campuran yang dijelaskan oleh guru?
18. Apakah kamu percaya diri saat menjawab pertanyaan dari gurumu berkaitan dengan materi matematika?

19. Apakah kamu lebih tertarik belajar saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
20. Apakah kamu dapat menjawab sendiri soal operasi hitung campuran yang diberikan oleh guru?
21. Apakah guru mengajarkan untuk mengerjakan soal Matematika sendiri?
22. Apakah saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban, kamu merasa lebih kreatif?
23. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan temanmu dalam memecahkan operasi hitung campuran?
24. Apakah guru menyiapkan kartu-kartu yang digunakan saat permainan mencari pasangan pertanyaan-jawaban?
25. Apakah mencari pasangan yang cocok dengan jawaban atau pertanyaan yang kamu dapatkan, membuatmu bersemangat dalam pembelajaran Matematika?

Lebong, 10 Juli 2019

Guru Kelas IV.B

Penulis

Anwari, S.Pd

Kospita Sari

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 28 Lebong

H. Sen Buhari, A.Ma.Pd
NIP. 196505151986011001

Peneliti saat mengajar di Kelas IV di SD Negeri 28 Lebong



Peneliti membantu siswa memecahkan permasalahan pada pembelajaran Matematika Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*



**Siswa belajar menggunakan Model *Cooperative Learning*
Tipe *Make A Match***



Peneliti menjelaskan materi menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*



Peneliti menjelaskan materi menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*



Siswa maju ke depan kelas untuk memecahkan soal evaluasi pada pembelajaran Matematika



**Peneliti menjelaskan isi angket pembelajaran menggunakan
Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match***



Bapak Anwari, S.Pd saat mengajar dengan menggunakan metode Ceramah

