



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL*  
PADA SISWA KELAS V SDN KALIBANTENG KIDUL 02  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh**

**IRMA LUTHFI AINI**

**1401410406**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2014**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Luthfi Aini

NIM : 1401410406

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas V SDN Kalbanteng Kidul 02 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Mei 2014

Peneliti,



Irma Luthfi Aini

NIM 1401410406

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Irma Luthfi Aini, NIM 1401410406, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa  
tanggal : 20 Mei 2014

Semarang, 12 Mei 2014



Dosen Pembimbing



Drs. Purnomo, M. Pd  
NIP. 19670314 199203 1 005

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Irma Luthfi Aini, NIM 1401410406, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

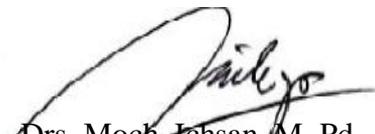
Tanggal : 20 Mei 2014

Panitia Ujian Skripsi,



Drs. Harjono, M.Pd  
NIP. 195108011979 03 1 007

Sekretaris



Drs. Moch. Ichsan, M. Pd.  
NIP. 19500612 198403 1 001

Penguji Utama



Dra. Sri Hartati, M. Pd

NIP. 19541231 198301 2 001

Penguji I



Desi Wulandari, S.Pd, M. Pd

NIP. 19831217 200912 2 003

Penguji II



Drs. Purnomo, M. Pd

NIP. 19670314 199203 1 005

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“wa man jaahada fa-innamaa yujaahidu linafsihi”*

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (QS Al-Ankabut [29]: 6)

*“Inna ma’al ‘usri yusrao”*

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.” (QS Al Inshirah [94]: 5)

*“wayassir li amri”*

“Dan mudahkanlah untukku urusanku” (QS Thaha [20]: 26)

*“Wallaahu yuhibbush-shoobiriin.”*

“Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang sabar.” (QS Ali Imran [3]: 146)

### PERSEMBAHAN

*Karya ini saya persembahkan kepada :*

- 1. Bapak dan Ibu, dan keluarga atas doa, dukungan dan semangatnya*
- 2. Teman-teman yang telah memberi motivasi dan dukungan*
- 3. Almamaterku*

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang”. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Drs. Purnomo, M. Pd, Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji III yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada peneliti.
6. Desi Wulandari, S.Pd, M.Pd., Dosen Penguji II, yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada peneliti.
7. Muhtar Hanafi, S.Pd, Kepala SDN Kalibanteng 02 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Sri Umami, A.Ma, guru kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat karunia yang lebih berlimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis, pembaca, maupun dunia pendidikan.

Semarang, 20 Mei 2014

Penulis

## ABSTRAK

**Aini, Irma Luthfi** . 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Purnomo, M. Pd.

Hasil pengamatan pembelajaran di kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPA sebagai berikut, guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif, guru belum menggunakan media yang optimal, minimnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa putra dan putri merasa malu dan tidak mau jika dipasangkan dalam kelompok belajar, serta hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran IPA. Guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar, serta hasil belajar siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Keterampilan guru siklus I mendapatkan skor rata-rata 32 kategori baik, dan pada siklus II skor 39 kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I mendapatkan skor rata-rata 29 kategori baik, dan pada siklus II skor 37,5 kategori sangat baik (3) Ketuntasan belajar klasikal siswa siklus I 70% meningkat pada siklus II menjadi 83,5%.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan simpulan tersebut, saran peneliti adalah: model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat memfasilitasi siswa belajar, meningkatkan keaktifan siswa dan menarik perhatian siswa melalui media yang menarik sehingga sangat baik jika diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci: kualitas pembelajaran ipa, *make a match*, media *audio visual*.

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PERNGESEHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH .....	11
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	13
1.4 MANFAAT PENELITIAN .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 KAJIAN TEORI .....	16
2.1.1 Hakikat Belajar .....	17
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	13
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	19
2.1.3.1 Keterampilan Guru .....	20
2.1.3.2 Aktivitas Siswa .....	27
2.1.3.3 Hasil belajar .....	33
2.1.4 Hakikat IPA .....	41

2.1.5	Pembelajaran IPA di SD .....	43
2.1.6	Pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum 2013 .....	52
2.1.7	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	53
2.1.8	Media <i>Audio Visual</i> .....	60
2.1.9	Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dalam pembelajaran IPA .....	63
2.1.10	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i> .....	65
2.1.11	Hubungan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i> dengan Kualitas Pembelajaran IPA di SD .....	73
2.2	KAJIAN EMPIRIS .....	74
2.3	KERANGKA BERPIKIR .....	76
2.4	HIPOTESIS TINDAKAN .....	78

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	RANCANGAN PENELITIAN .....	79
3.2	PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS .....	79
3.2.1	Perencanaan .....	80
3.2.2	Pelaksanaan Tindakan .....	81
3.2.3	Observasi .....	81
3.2.4	Refleksi .....	82
3.3	SIKLUS PENELITIAN .....	82
3.3.1	Siklus I .....	83
3.3.2	Siklus II .....	91
3.4	SUBJEK PENELITIAN .....	97
3.5	VARIABEL PENELITIAN .....	97
3.5.1	Variabel Masalah .....	97
3.5.2	Variabel Tindakan .....	99
3.6	DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	100
3.6.1	Sumber Data .....	100

3.6.2	Jenis Data .....	100
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data .....	101
3.6.4	Validitas Teknik Pengumpulan Data .....	103
3.7	TEKNIK ANALISIS DATA .....	104
3.7.1	Data Kuantitatif .....	104
3.7.2	Data Kualitatif .....	107
3.8	INDIKATOR KEBERHASILAN .....	110
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	HASIL PENELITIAN .....	111
4.2	PEMBAHASAN .....	148
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	SIMPULAN .....	172
5.2	SARAN .....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		176
<b>LAMPIRAN .....</b>		179

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Pembelajaran .....	53
<b>Tabel 2.2</b>	Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa dengan model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan media <i>audio visual</i> .....	68
<b>Tabel 3.1</b>	Kriteria Ketuntasan Belajar .....	106
<b>Tabel 3.2</b>	Kriteria Tingkat Keberhasilan .....	108
<b>Tabel 3.3</b>	Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru .....	108
<b>Tabel 3.4</b>	Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa.....	109
<b>Tabel 3.5</b>	Kriteria Ketuntasan Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa .....	109
<b>Tabel 4.1</b>	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	116
<b>Tabel 4.2</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	121
<b>Tabel 4.3</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	127
<b>Tabel 4.4</b>	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	133
<b>Tabel 4.5</b>	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	138
<b>Tabel 4.6</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	144
<b>Tabel 4.7</b>	Keterampilan Guru Siklus I dan II .....	150
<b>Tabel 4.8</b>	Aktivitas Siswa Siklus I dan II .....	157
<b>Tabel 4.9</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II .....	164

## DAFTAR GAMBAR

<b>Diagram 4.1</b>	Keterampilan Guru Siklus I .....	118
<b>Diagram 4.2</b>	Aktivitas Siswa Siklus I .....	123
<b>Diagram 4.3</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	128
<b>Diagram 4.4</b>	Keterampilan Guru Siklus II.....	135
<b>Diagram 4.5</b>	Aktivitas Siswa Siklus II .....	140
<b>Diagram 4.6</b>	Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	145

## DAFTAR BAGAN

<b>Tabel 2.1</b>	Kerangka Berpikir .....	77
<b>Tabel 3.1</b>	Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b>	Instrumen Pengumpul Data .....	179
<b>Lampiran II</b>	Perangkat Pembelajaran .....	223

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan memiliki tujuan dan fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan menjadi hak bagi seluruh masyarakat tanpa mempedulikan keadaan dan kondisi yang terjadi pada masyarakat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (KTSP 2006:484).

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu: 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan

Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (KTSP 2006: 484-485).

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Lapono (2009: 1-25) pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing. Dari konsep tersebut pembelajaran menurut teori belajar konstruktivisme menghendaki peserta didik untuk aktif mengkonstruktivis sendiri pengetahuannya. Guru berperan sebagai fasilitator artinya membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya

sendiri dan proses pengkonstruksian pengetahuan berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya pada siswa tetapi dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang setiap siswa dalam belajar. Peranan utama guru dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian, yang meliputi: 1) Menumbuhkan kemandirian pada siswa dengan memberikan kesempatan untuk bertindak dan mengambil keputusan; 2) Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa agar dapat melakukan sesuatunya dengan baik; 3) Memberikan kemudahan dalam belajar dengan menyediakan fasilitas yang mendukung dan memberi peluang yang optimal bagi siswa. Siswa berusaha menggali dan membentuk pengetahuannya sendiri serta bebas dalam mengungkapkan pendapat dan pemikirannya. Sehingga segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu proses belajar tersebut. Dengan demikian, siswa akan terbiasa dan terlatih untuk berpikir sendiri, mandiri, kritis, kreatif dan mampu bertanggung jawab. Teori konstruktivisme bertujuan agar peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri, khususnya dalam pembelajaran IPA. Tujuan IPA yang tercantum dalam KTSP sudah baik, dan dapat mengantisipasi perkembangan iptek secara umum. Namun kenyataan di lapangan, tujuan IPA tersebut belum terlaksana dengan baik.

Salah satu studi internasional yang mengukur tingkat pencapaian kemampuan sains siswa SD adalah TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) yang dikoordinasikan oleh IEA

*(International Association for the Evaluation of Education Achievement).*

TIMSS pertama kali diselenggarakan pada tahun 1995 dan kemudian dilakukan secara berkesinambungan setiap empat tahun sekali. Indonesia mulai ikut berpartisipasi dalam TIMSS sejak tahun 1999. Berdasarkan hasil penilaian TIMSS terhadap prestasi bidang sains siswa Indonesia diperoleh informasi bahwa pada TIMSS tahun 1999 posisi Indonesia menempati peringkat ke-32 dari 38 negara dengan nilai rata-rata 435. Pada TIMSS tahun 2003, posisi Indonesia menempati peringkat ke-37 dari 46 negara dengan nilai rata-rata 420. Pada TIMSS 2007, posisi Indonesia menempati peringkat ke-35 dari 49 negara dengan nilai rata-rata 427. Sedangkan pada TIMSS tahun 2011, posisi Indonesia menempati peringkat ke-40 dari 42 negara dengan nilai rata-rata 406. Informasi penilaian TIMSS tersebut menunjukkan kemampuan sains siswa Indonesia mengalami penurunan prestasi. Kemampuan sains siswa Indonesia di TIMSS masih di bawah nilai rata-rata (500) dan secara umum berada pada tahapan terendah (*Low International Benchmark*).

(dalam [http://repository.upi.edu/4351/4/S\\_FIS\\_0800553\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/4351/4/S_FIS_0800553_Chapter1.pdf) diunduh tanggal 1 Juni pukul 08.00)

Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi siswa Indonesia masih rendah. Anak-anak Indonesia ternyata kurang mampu menguasai materi bacaan dan mereka kesulitan menjawab soal-soal berbentuk uraian yang memerlukan penalaran. Penyebabnya adalah karena mereka sangat terbiasa menghafal dan mengerjakan soal pilihan ganda. Selain itu, hal ini

menunjukkan bahwa siswa SD kelas 1 sampai 6, masih minim sekali diperkenalkan kerja ilmiah. Kerja ilmiah merupakan ciri penting pada mata pelajaran IPA, karena IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pada cara berpikir ilmiah dan kerja ilmiah. Akan tetapi, pada kenyataannya siswa-siswa SD/MI di Indonesia masih kurang dalam berpikir ilmiah dan kerja ilmiah dan cenderung masih berorientasi pada penguasaan teori dan hafalan. Penyebab rendahnya adalah pembelajaran IPA tersebut belum konstruktivis artinya siswa belum dilatih untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Hal tersebut juga ditemukan di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Permasalahan tersebut disebabkan hasil pembelajaran IPA yang belum sesuai dengan tujuan IPA di dalam KTSP. Setelah peneliti melakukan refleksi melalui data observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen maka ditemukan masalah pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang mengenai kualitas pembelajaran IPA pada materi peristiwa alam di Indonesia beserta dampaknya. Hal ini terbukti adanya berbagai masalah yaitu siswa kurang antusias terhadap pembelajaran IPA, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA, siswa masih merasa malu jika dikelompokkan dengan teman yang berlawanan jenis, dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Selain itu guru juga kurang mengenalkan siswa materi kongkret, kurang mengkonstruksi serta guru mengajar masih didominasi dengan ceramah satu arah, belum membentuk kelompok belajar,

kurang variasi media pembelajaran dan belum menggunakan model yang inovatif.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil perolehan hasil belajar siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang yaitu hasil tes formatif IPA belum optimal karena dalam pembelajaran IPA siswa belum dapat membangun pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, dari 34 siswa hanya 11 siswa (31,43%) yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 65, sedangkan sisanya 24 siswa (68,57%) nilainya di bawah KKM ( $< 65$ ). Dari data nilai ulangan harian siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang diperoleh rata-rata kelas mencapai 60, nilai tertinggi 73, dan nilai terendah 57. Dari data yang diperoleh tersebut maka perlu dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa masih belum optimal sehingga masalah ini sangat penting dan mendesak untuk dicari alternatif pemecahan masalahnya dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Untuk pemecahan masalah tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan berpijak pada teori konstruktivisme, peneliti menunjukkan ide untuk menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual*. Penerapan model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil

belajar. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, evaluator transformator. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar secara konstruktivis yaitu menemukan pengetahuannya sendiri melalui lingkungan sebagai sumber belajar dan dapat mengembangkan keterampilan bertanya atau diskusi.

Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* akan lebih efektif bila didukung dengan media *audio visual* dalam pembelajaran IPA. Karena dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *audio visual* dalam pembelajaran IPA maka guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran, serta siswa diajak untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini akan meningkat dan siswa dapat berlatih belajar mandiri, aktif, dan kreatif. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Menurut Aqib (2013:23), model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Pada model pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Menurut Huda (2013: 253-254) keuntungan dari model pembelajaran *Make A Match* antara lain: (1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) Karena ada unsur permainan, pembelajaran menjadi menyenangkan; (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa; (4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Media *audio visual* merupakan media yang dapat dilihat sekaligus dapat di dengar, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide. Menurut Rudy Brets media *audio visual* dibedakan menjadi dua yaitu, audio visual gerak seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi. Sedangkan *audio visual* diam seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide. Menurut Suardika (2010) beberapa alasan kenapa media *audio visual* lebih tepat dibandingkan dengan media lainnya untuk membimbing siswa dalam pelajaran sains yaitu karena : 1) anak sekolah dasar masih dalam fase operasional kongkret dimana mereka harus melihat atau mengamati secara kongkret benda yang dipelajarinya agar mereka lebih melekat dalam ingatan; 2) kualitas video sangat variatif, dan tampilannya dapat menarik perhatian siswa; 3) kita dapat mencari video di internet dan dapat memilih sesuai kebutuhan dan kondisi siswa; 4) video atau film yang ditampilkan dapat merangsang tidak hanya melalui suara saja atau gambar saja, tetapi melalui gambar dan suara sehingga siswa lebih menikmati dalam menyimak pelajaran; 5) video juga dapat merangsang dan menumbuhkan daya imajinasi siswa; 6) daya ingat siswa lebih lama melekat karena siswa tidak hanya mendengar tetapi mereka juga melihat peristiwanya; 7) video dapat diperlambat, diulang, dipause, agar dalam menyimak lebih maksimal hasilnya. Model pembelajaran *Make A Match* dapat dipadukan dengan

menggunakan media *audio visual* sehingga siswa lebih tertarik dan lebih mengerti tentang pembelajaran yang disampaikan guru, selain itu dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa penelitian yang mendukung model pembelajaran *Make A Match* antara lain:

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febriana, dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*“, tahun 2011. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: Pada siklus I keterampilan guru mendapat skor 3,5 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 3,0 dengan kategori baik, dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa 54,16%. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 3,7 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 3,7 dengan kategori sangat baik, dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa 75%. Pada siklus III keterampilan guru mendapat skor 3,9 kategori sangat baik, aktivitas siswa memperoleh rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik, dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa 85,41%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan guru, siswa, dan hasil belajar sehingga berdampak pada

peningkatan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Setiyanto, dengan judul “*Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa Melalui Model Make A Match pada Siswa Kelas V SDN Pengalusan 4 Purbalingga*”, tahun 2012. Hasil penelitian yang diperoleh: Pada siklus I, nilai rata-rata performansi guru 82,85, nilai rata-rata aktivitas siswa 73,67%, nilai rata-rata tes formatif 71,07, ketuntasan belajar klasikal 71,42%. Siklus II nilai rata-rata performansi guru 90,84, nilai rata-rata aktivitas siswa 80,92%, nilai rata-rata tes formatif 83,21, ketuntasan belajar klasikal 100%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan, baik performansi guru, aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas, dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Pengalusan 4 Purbalingga.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.**

## 1.2. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

### 1.2.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah cara penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantu media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang?”.

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang dalam pembelajaran IPA?
2. Bagaimanakah cara penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang?
3. Bagaimanakah cara penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang dalam pembelajaran IPA?
4. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* yang efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang?

### 1.2.2. Pemecahan masalah

Dari masalah yang telah dirincikan di atas maka perlu diambil tindakan melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual*.

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual pada kelas V SD, antara lain:

- 1) **Persiapan:** Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
- 2) **Penyajian media *audio visual*:** Guru menyajikan media *audio visual* berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
- 3) **Penyampaian materi:** Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- 4) **Tanya jawab:** Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) **Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:** Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.

- 6) **Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:** Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 7) **Penjelasan aturan permainan:** Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi aturan permainan.
- 8) **Mencari pasangan:** Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.
- 9) **Presentasi:** Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.
- 10) **Kesimpulan:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah sebagai berikut :

#### **1.3.1. Tujuan umum**

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

### **1.3.2. Tujuan khusus**

1. Meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Kalibanteng Kidul Semarang dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual*.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual*.
3. Meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual*.
4. Mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* yang efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

## **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis.

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Melalui kegiatan penelitian ini diperoleh alat dan teknik penunjang yang lebih realistis dan aplikatif untuk keperluan optimalisasi penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* pada pembelajaran IPA di SD. Aturan dan model tersebut dapat dijadikan

perbandingan dan pertimbangan bagi guru-guru lainnya yang akan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

##### **1. Bagi Guru**

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* di SD diharapkan:

- a. Guru dapat memodifikasi pembelajaran dengan menerapkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan metode yang bervariasi.
- b. Guru dapat memberikan pengalaman dalam menentukan solusi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

##### **2. Bagi Sekolah**

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *audio visual* diharapkan:

- a. Memberikan sumbangan baik serta mendorong sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam rangka perbaikan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.
- b. Meningkatkan kerja sama antar guru dan antara guru dengan kepala sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1. Hakikat Belajar**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Pengertian belajar menurut beberapa ahli dapat disebutkan sebagai berikut: Menurut Slameto (2008: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Arsyad (2011: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Hamdani (2011: 21) menyimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami

atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Menurut Morgan (dalam Suprijono, 2009: 2) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberikan makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. (Baharuddin, 2012: 115-116). Menurut teori konstruktivisme (Baharuddin, 2012: 184), belajar adalah menciptakan makna dari pengalaman.

Dari pengertian-pengertian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang merupakan hasil pengalaman yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya

### **2.1.2. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem/proses membelajarkan subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar

dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Depdiknas, 2004: 7).

Menurut Aqib (2013), pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan oleh seseorang guru untuk mewujudkan proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu.

Menurut Suprijono (2009), pembelajaran adalah upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya dan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Wheatly (1991: 12) dalam Lapono (2008) menyatakan ada 2 prinsip utama dalam pembelajaran dengan teori belajar konstruktivisme yaitu a) pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitif peserta didik dan b) fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki anak.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, kita dapat menyimpulkan pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas yang mendukung terjadinya interaksi guru dan siswa untuk mencapai tujuan atas kompetensi yang harus dikuasai siswa.

### 2.1.3. Kualitas Pembelajaran

Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni, 1964). Menurut Hamdani (2011: 194) Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas belajar merupakan konsep yang penting dalam menggambarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran. Dalam mencapai efektivitas belajar ini, UNESCO (dalam Hamdani, 2011: 194-195) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Depdiknas (2004: 7) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran

pendidik, perilaku dan dampak belajar peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran.

Dengan mengadaptasi pendapat Hamdani dalam skripsi ini yang dimaksud kualitas pembelajaran adalah mutu atau tingkat efektivitas pembelajaran IPA di kelas V SD dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual yang indikatornya meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Kualitas pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yaitu :

#### **2.1.3.1. Keterampilan guru dalam pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011: 79), guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif (intelektual), seperti penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Aqib (2013: 83-84) mengemukakan bahwa keterampilan dasar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Guru yang

professional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik. Dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Menurut Aqib (2013: 84-101) ada beberapa keterampilan dasar guru, antara lain:

#### 1) Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa terpusat pada apa yang dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi.

Komponen keterampilan membuka pelajaran, antara lain:

- a) Menarik perhatian siswa
- b) Menimbulkan motivasi
- c) Memberikan acuan melalui berbagai usaha
- d) Membuat kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

#### 2) Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Selain itu kegiatan bertanya bertujuan untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Dengan demikian, pertanyaan yang

diberikan bisa bersifat suruhan maupun kalimat yang dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan bertanya dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

Komponen-komponen keterampilan bertanya dasar, antara lain:

- a) Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat
- b) Pemberian acuan
- c) Pemusatan perhatian
- d) Pemindahan giliran
- e) Penyebaran pertanyaan
- f) Pemindahan giliran
- g) Pemberian waktu berfikir
- h) Pemberian tuntunan

Sedangkan komponen-komponen keterampilan bertanya lanjut, antara lain:

- a) Pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan
  - b) Pengaturan urutan pertanyaan dari yang sederhana ke yang kompleks
  - c) Penggunaan pertanyaan pelacak
  - d) Peningkatan terjadinya interaksi
- 3) Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali atau meningkatnya

perilaku yang dianggap baik tersebut. Penguatan dapat diberikan dalam bentuk

Komponen-komponen dalam keterampilan memberi penguatan adalah:

- a) Penguatan verbal yaitu kata-kata/kalimat pujian, seperti bagus atau tepat sekali.
- b) Penguatan nonverbal yaitu berupa gerak mendekati, mimik dan gerak badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, token (simbol atau benda kecil lain), dan penguatan tak penuh.

#### 4) Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu: variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan pelajaran dan variasi dalam pola interaksi dan kegiatan dalam kelas.

Komponen-komponen keterampilan mengadakan variasi antara lain:

- a) Variasi dalam gaya mengajar:
  - (1) Variasi suara guru
  - (2) Variasi mimik dan gestural
  - (3) Perubahan posisi
  - (4) Kesenyapan sejenak
  - (5) Pemusatan perhatian

(6) Kontak pandang

b) Penggunaan media dan bahan pelajaran

(1) Variasi alat dan bahan yang dapat dilihat

(2) Variasi alat dan bahan yang dapat didengar

(3) Variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi

c) Variasi pola interaksi dan kegiatan

Pola interaksi dapat berbentuk: klasikal, kelompok, dan perorangan sesuai dengan keperluan, sedangkan variasi kegiatan dapat berupa mendengarkan informasi, menelaah materi, diskusi, latihan, atau demonstrasi.

5) Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.

Komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu:

a) Merencanakan:

(1) Isi pesan (pokok-pokok materi)

(2) Penerima pesan (siswa)

b) Menyajikan suatu penjelasan

(1) Kejelasan

(2) Penggunaan contoh dan ilustrasi

(3) Pemberian tekanan pada bagian penting

(4) Penggunaan balikan

#### 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif.

Komponen keterampilan yang dimiliki pemimpin diskusi, antara lain:

- a) Memusatkan perhatian
- b) Memperjelas masalah atau urunan pendapat
- c) Menganalisis pandangan siswa
- d) Meningkatkan urunan siswa
- e) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- f) Menutup diskusi

#### 7) Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal.

- a) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (prefentif) meliputi:
  - (1) Menunjukkan sikap tanggap
  - (2) Membagi perhatian secara visual dan verbal
  - (3) Memusatkan perhatian kelompok
  - (4) Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas
  - (5) Menegur secara bijaksana
  - (6) Memberi penguatan

b) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal (represif) meliputi:

- (1) Modifikasi tingkah laku
- (2) Pengelolaan kelompok
- (3) Menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah

8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan masing-masing memerlukan keterampilan yang berkaitan dengan penanganan siswa dan penanganan tugas.

Komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan:

- a) Keterampilan untuk mengadakan pendekatan secara pribadi
- b) Keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran
- c) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa
- d) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran

9) Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran.

Komponen menutup pelajaran, antara lain:

- a) Meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b) Melakukan evaluasi.
- c) Memberikan tindak lanjut.

Dalam skripsi ini yang dimaksud keterampilan guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru profesional untuk pembelajaran IPA di kelas V SD dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual yang indikatornya mencakup 10 indikator yaitu (1) Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran); (2) Menggunakan media *audio visual* (keterampilan menggunakan variasi); (3) Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan); (4) Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya); (5) Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan); (6) Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas); (8) Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi); (9) Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan); (10) Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

#### **2.1.3.2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran**

Menurut Djamarah (2008: 82-95) aktivitas siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa bersifat fisik maupun mental. Kadar daya serap anak didik terhadap materi pelajaran bervariasi sesuai tingkat keberhasilannya. Ada beberapa aspek untuk membedakan peserta didik, yaitu: perbedaan biologis (ciri-ciri individu anak didik yang dibawa sejak lahir), intelektual (kemampuan yang bersifat bawaan), dan psikologis (perbedaan karakteristik yang dipengaruhi oleh bawaan dan lingkungan).

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Seorang pakar pendidikan, Trinandita (1984) menyatakan bahwa “hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Hamalik, 2011: 89-91) membagi aktivitas siswa dalam 8 kelompok, antara lain:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan orang lain;
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi;
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, dan pidato;
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin;
- 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram;
- 6) *Motor activities*, sebagai contoh melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, memperbaiki, bermain, berkebun, dan beternak;
- 7) *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan;
- 8) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti yang diuraikan diatas menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar siswa.

Kurikulum 2013 menerapkan proses pembelajaran yang terdiri atas lima pembelajaran pokok yaitu: (Kurikulum 2013: 41)

- mengamati (*observes*)
- menanya (*questions*)
- mengumpulkan informasi/ eksperimen (*experiments/ explores*)
- mengasosiasi/ mengolah informasi (*analyzes*)
- mengomunikasikan (*communicates*)

Berikut ini adalah contoh aplikasi dari kelima kegiatan belajar (*learning event*):

a. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

b. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak,

dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Dari kegiatan kedua dihasilkan sejumlah pertanyaan. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

c. Mengumpulkan informasi

Tindak lanjut dari bertanya adalah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

c. Mengasosiasikan

Informasi yang sudah terkumpul tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memeroses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

e. Mengkomunikasikan hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Kesimpulan dalam skripsi ini yang dimaksud dengan aktivitas siswa adalah semua perilaku belajar siswa untuk memperoleh perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran IPA di kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual yang indikatornya meliputi: (1) Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (*emotional activities, motor activities, visual activities*); (2) Menanggapi apersepsi (*mental activities, oral activities, visual activities*); (3) Memperhatikan media pembelajaran (*visual activities*); (4) Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, visual activities*); (5) Menjawab pertanyaan dari guru (*listening activities, mental activities, oral activities*); (6) Mengajukan pertanyaan (*mental activities, oral activities, visual activities*); (7) Mencari

pasangan (*mental activities, oral activities, emotional activities*); (8) Presentasi bersama pasangan di depan kelas (*oral activities, emotional activities, mental activities*); (9) Menanggapi hasil presentasi (*oral activities, visual activities*); (10) Menutup pembelajaran (*oral activities, visual activities, motor activities*).

### **2.1.3.3. Hasil belajar**

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5-6) memaparkan bahwa hasil belajar terdiri dari informasi verbal yang berupa pengetahuan, keterampilan, intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Untuk mengetahui seberapa penyampaian hasil belajar yang diperoleh individu (siswa) harus dilakukan suatu penilaian. Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes maupun non tes.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Sedangkan Horwart Kingsley membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004: 22).

Ranah hasil belajar meliputi tiga ranah seperti yang disebutkan oleh Sardiman (2012: 23) bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah atau domain ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

a. *Kognitif Domain*

Menurut Sardiman (2012: 26) hasil belajar kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

Dalam blog alief hamsa dijelaskan bahwa salah seorang murid Bloom yang bernama **Lorin Anderson** merevisi taksonomi Bloom pada tahun 1990. Hasil perbaikannya dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Dalam revisi ini ada perubahan kata kunci, Masing-masing kategori masih diurutkan secara hirarkis dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Pada ranah kognitif kemampuan berpikir analisis dan sintesis diintegrasikan menjadi analisis saja. Dari jumlah enam kategori pada konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya karena Lorin memasukan kategori baru yaitu *creating* yang sebelumnya tidak ada.

Taksonomi hasil revisi Anderson pada ranah kognitif adalah:

**Mengingat**, kata-kata operasional yang digunakan adalah mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali.

**Memahami**, kata-kata operasional yang digunakan adalah menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

***Menerapkan***, kata-kata operasional yang digunakan adalah melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

***Menganalisis***, kata-kata operasional yang digunakan adalah menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan.

***Mengevaluasi***, kata-kata operasional yang digunakan adalah menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.

***Berkreasi***, kata-kata operasional yang digunakan adalah merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.

Dalam berbagai aspek dan setelah melalui revisi, taksonomi Bloom tetap menggambarkan suatu proses pembelajaran, cara kita memproses suatu informasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa prinsip didalamnya adalah (1) *Sebelum kita memahami sebuah konsep maka kita harus mengingatnya terlebih dahulu*, (2) *Sebelum kita menerapkan maka kita harus memahaminya terlebih dahulu*, (3) *Sebelum kita mengevaluasi dampaknya maka kita harus mengukur atau menilai*, (4) *Sebelum kita berkreasi sesuatu maka kita harus mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan*

*mengevaluasi, serta memperbaharui.* (dalam <http://alief-hamsa.blogspot.com/2012/11/revisi-taksonomi-bloom.html> diunduh tanggal 5 Mei 2014 pukul 20.00)

b. *Affective Domain*

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekadar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya (Sardiman, 2012: 28).

Menurut Krathwohl (1964: 54-56), ranah afektif ditaksonomikan menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, sebagai berikut:

1. Menerima atau memperhatikan (*receiving atau attending*)

Menerima atau memperhatikan (*receiving atau attending*) ialah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain, termasuk dalam jenjang ini misalnya ialah kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. *Receiving atau attending* juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek.

Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia untuk menerima nilai atau nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri ke dalam nilai itu atau mengidentikkan

diri dengan nilai itu. Contoh hasil belajar afektif jenjang receiving, misalnya ialah peserta didik menyadari bahwa disiplin wajib ditegakkan, sifat malas dan tidak berdisiplin harus disingkirkan jauh-jauh.

## 2. Menanggapi (*responding*)

Menanggapi (*responding*) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi, kemampuan menanggapi ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat ranah afektif receiving. Contoh hasil belajar ranah afektif jenjang responding ialah peserta didik tumbuh hasratnya untuk mempelajari lebih jauh atau menggali lebih dalam lagi, ajaranajaran Islam tentang kedisiplinan.

## 3. Menilai/menghargai (*valuing*)

Menilai/menghargai (*valuing*) yang dimaksudkan ialah memberi nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* merupakan tingkatan afektif yang lebih tinggi lagi dari pada receiving dan responding. Dalam kaitan dengan proses belajar mengajar, peserta didik di sini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan, tetapi mereka telah mampu untuk menilai konsep atau fenome, yaitu baik atau buruk. Bila sesuatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan telah mampu untuk mengatakan “itu ialah baik”, maka ini berarti bahwa

peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu telah mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian, maka nilai tersebut telah stabil dalam diri peserta didik.

Contoh hasil belajar afektif jenjang *valuing* ialah tumbuhnya kemauan yang kuat pada diri peserta didik untuk berlaku disiplin, baik di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

#### 4. Mengatur atau mengorganisasikan (*organization*)

Mengatur atau mengorganisasikan (*organization*) ialah mempertemukan perbedaan nilai, sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan nilai dari ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Contoh hasil belajar afektif jenjang *organization* ialah peserta didik mendukung penegakan disiplin nasional. Mengatur dan mengorganisasikan merupakan jenjang sikap atau nilai yang lebih tinggi lagi daripada *receiving, responding dan valuing*.

#### 5. Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value or value complex*)

Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value or value complex*) ialah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Di sini proses internalisasi nilai telah

menempati tempat tertinggi dalam suatu hirarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya.

Hal ini ialah merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana. Ia telah memiliki *philosophy of life* yang mapan. Jadi, pada jenjang ini peserta didik telah memiliki system nilai yang mengotrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama, sehingga membentuk karakteristik “pola hidup” tingkah lakunya menetap, konsisten dan dapat diramalkan.

Contoh hasil belajar afektif pada jenjang ini ialah siswa telah memiliki kebulatan sikap wujudnya peserta didik menjadikan perintah Allah SWT., yang tertera dalam al-Qur’an surat al-Ashr sebagai pegangan hidupnya. Dalam hal yang menyangkut kedisiplinan, baik kedisiplinan di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

(dalam <http://sudarmoyo78.wordpress.com/2013/07/14/penilaian-afektif-hasil-belajar-mandiri/> diunduh tanggal 10 Mei 2014 pukul 20.00)

c. *Psychomotor Domain*

Keterampilan dapat bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-

masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep (Sardiman, 2012:27).

Berdasarkan buku *Innovators DNA* dari Dyers, J.H. et al (2011), *Harvard Business Review*. Dalam paparan tersebut diungkapkan bahwa kemampuan kreativitas diperoleh melalui *observing* (mengamati), *questioning* (menanya) *associating* (menalar), *experimenting* (mencoba) dan *networking* (membentuk jejaring). Hal ini dijelaskan pada pembahasan 5M dalam kurikulum 2013.

(dalam <http://edukasi.kompasiana.com/2013/09/19/ternyata-memahami-kurikulum-2013-membutuhkan-waktu-ekstra-591309.html> diunduh tanggal 7 Mei 2014 pukul 20.30)

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses kegiatan belajar dilalui dan dapat dilihat tingkat keberhasilan melalui penilaian dengan tes maupun non tes untuk pembelajaran IPA kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya meliputi: (1) menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia; (2) menjelaskan peristiwa alam yang dapat dicegah dan yang tidak dapat dicegah; (4) menyebutkan upaya mencegah terjadinya banjir dan tanah longsor; (5)

menjelaskan dampak perusakan lingkungan akibat terjadinya peristiwa alam;  
(6) menjelaskan dampak mengubah permukaan bumi.

#### **2.1.4. Hakikat IPA**

IPA atau sains merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan IPA selanjutnya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta saja, tetapi juga ditandai oleh munculnya “metode ilmiah” (*scientific methods*) yang terwujud melalui suatu rangkaian “kerja ilmiah” (*working scientifically*), nilai dan “sikap ilmiah” (*scientific attitudes*) (Depdiknas, 2007: 8).

Hakikat IPA (Depdiknas, 2007: 8) meliputi empat unsur, yaitu:

##### **(1) IPA sebagai Produk**

Produk dapat diperoleh dari pengumpulan data, disusun secara lengkap dan sistematis berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. Contoh: Peristiwa alam dibagi menjadi dua yaitu peristiwa alam yang dapat dihindari dan peristiwa alam yang tidak dapat dicegah.

##### **(2) IPA sebagai Proses**

Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi pengamatan, penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan atau penyelidikan, pengujian hipotesis melalui eksperimentasi; evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan. Contoh: bukti bahwa peristiwa alam yang dapat dihindari adalah banjir dan tanah longsor, yaitu dengan melakukan percobaan alat peraga berupa wadah yang diisi tanah

berumput dan tidak berumput. Tanah tersebut disiram air, maka tanah berumput lebih sedikit terbawa air daripada tanah yang tidak berumput. Kesimpulannya adalah tanah di daerah miring yang mempunyai banyak pohon pada saat hujan air meresap ke dalam tanah sehingga tanah tidak ikut terbawa arus air, sedangkan di daerah miring yang sedikit atau bahkan tidak ada pohon saat hujan tanah akan ikut terbawa arus air dan terjadilah tanah longsor.

### **(3) IPA sebagai Pemupukan Sikap**

Pemupukan sikap yang dimaksud adalah pemupukan sikap ilmiah terhadap alam sekitar sehingga mengembangkan rasa ingin tahu tentang obyek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Beberapa sikap ilmiah yang dapat dikembangkan pada penelitian ini, yaitu: kerja sama, arif, kreatif, ketelitian, kecermatan, tanggung jawab, dan kemandirian.

### **(4) IPA sebagai Aplikasi**

IPA sebagai aplikasi adalah penerapan metode atau kerja ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA dapat memberikan solusi bagi kehidupan manusia. Contoh dari penerapan teknologi yang sesuai yaitu pembuatan teknologi pendeteksi banjir, teknologi penyaringan air kotor akibat banjir menjadi air bersih.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sains dapat didefinisikan sebagai produk, proses, aplikasi, dan sikap. Pelaksanaan pembelajaran IPA,

guru harus memberi perhatian kepada siswa untuk menentukan apa yang dipelajari siswa dalam sains melalui produk, proses, dan sikap. Pembelajaran IPA harus melaksanakan 4 hakikat IPA tersebut, seperti IPA sebagai produk, proses, pemupukan sikap, dan aplikasi.

Pada pembelajaran IPA kita diajarkan untuk dapat mempelajari alam semesta beserta isinya sebagai ciptaan Tuhan dan mensyukuri semua yang ada di dalamnya (KTSP 2006: 484-485).

Dalam skripsi ini substansi IPA yang diteliti adalah pada bab peristiwa alam yang terdiri dari contoh peristiwa alam, cara mencegah, akibat yang ditimbulkan, dampak positif dan negatif akibat terjadinya peristiwa alam, serta bab kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.

#### **2.1.5. Pembelajaran IPA di SD**

Pelaksanaan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran IPA di SD telah dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam kurikulum KTSP selain dirumuskan tentang tujuan pembelajaran IPA juga dirumuskan tentang ruang lingkup pembelajaran IPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan arah pengembangan pembelajaran IPA untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Sehingga setiap kegiatan pendidikan formal di SD harus mengacu pada kurikulum tersebut.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan

lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan IPA dalam KTSP, agar peserta didik berkemampuan diantaranya: 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan alam ciptaannya; 2) mengembangkan pengetahuan, pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam KTSP perlu dilaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak SD.

Menurut Piaget (dalam Rifa'I dan Anni 2009: 27-30) tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotorik, praoperasional, dan operasional.

a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik mereka. Pada awal tahap ini, bayi hanya memperlihatkan pola refleksi untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini telah sampai pada pembentukan struktur kognitif sementara untuk mengkoordinasikan perbuatan dalam hubungannya terhadap benda, waktu, ruang, dan kausalitas.

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahap pemikiran ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Bayi pada tahap praoperasional mulai meningkatkan kosa kata. Pemikiran pada tahap ini terbagi mejadi dua subtahap, yaitu simbolik dan intuitif.

1) Sub tahap simbolis (2-4 tahun)

Pada tahap ini anak secara mental sudah mampu mengelompokkan benda-benda berdasarkan sifat-sifat dan penggunaan kosa kata mulai ber-kembang ditunjukkan dengan sikap bermain, serta muncul sifat egois pada diri anak.

2) Sub tahap intuitif (4-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mempergunakan intuisinya dalam menentukan sesuatu yaitu berdasarkan apa yang ditangkap oleh panca inderanya, disebut intuitif karena merasa yakin akan pengetahuan dan pemahaman mereka, namun tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui cara-cara apa yang mereka ingin ketahui. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional. Mereka belum dapat mengi-ngat lebih dari satu hal pada satu waktu.

d. Tahap Operasional

Tahap Operasional terdiri dari tahap operasional kongkret dan tahap operasional formal.

### 1) Tahap Operasional Kongkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda kongkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi kongkret dan menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda namun belum bisa memecahkan masalah abstrak.

### 2) Tahap Operasional Formal (7-15 tahun )

Pada tahap ini anak sudah mampu mempergunakan pemikiran tingkat yang lebih tinggi yang terbentuk pada tahap sebelumnya. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam pemecahan problem verbal, seperti anak dapat memecahkan problem walau disajikan secara verbal ( $A=B$  dan  $B=C$ ). Anak sudah mampu membentuk hipotesis, melakukan penyelidikan atau penelitian terkontrol, dan dapat menghubungkan bukti dan teori.

Sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya, anak Sekolah Dasar khususnya kelas V berada pada tahap operasional kongkret. Menurut Piaget pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi kongkret dan kemampuan untuk mengklasifikasikan benda-benda namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.

Maka dari itu peran guru dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat penting yaitu menyediakan benda-benda kongkret dan alat

peraga serta mengorganisasikan benda tersebut agar bermanfaat di dalam kelas IPA. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan alat peraga sebagai alat bantu untuk mengajar dan mendidik sehingga apa yang diajarkan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Adapun manfaat alat peraga diantaranya: 1) meningkatkan perhatian dan memotivasi siswa; 2) mencegah verbalisme; 3) memberikan pengalaman yang nyata dan langsung pada siswa; 4) membantu menumbuhkan pemikiran yang teratur dan sistematis pada siswa; 5) membangkitkan motivasi kegiatan belajar dan memberikan pengalaman yang menyeluruh pada siswa. Dengan melihat manfaat alat peraga dalam pengajaran, maka mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga. Peran guru adalah mempersiapkan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh berbagai pengalaman.

Untuk memperoleh pengalaman belajar, seorang guru harus menggunakan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Menurut Carin, dalam Pembelajaran IPA SD (2008: 4.5) Keterampilan proses adalah perlakuan yang diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada pembentukan keterampilan untuk memperoleh suatu pengetahuan kemudian mengkomunikasikan perolehannya.

Menurut Sрни (2001:54) dinyatakan bahwa keterampilan proses IPA adalah keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan di

antaranya, adalah: mengamati, mengukur, menarik kesimpulan, mengendalikan variabel, merumuskan hipotesis, membuat grafik, dan tabel data membuat definisi operasional dan melakukan eksperimen. Untuk lebih jelasnya kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan keterampilan proses IPA adalah:

### 1. Pengamatan

Pengamatan ilmiah adalah proses pengumpulan informasi dengan mempergunakan semua indera atau memakai alat untuk membantu pancaindera, misalnya kaca pembesar yang digunakan untuk membantu penglihatan. IPA dimulai dengan pengamatan alam semesta. Agar siswa terampil melakukan pengamatan, mereka harus dilatih mempergunakan pancaindera, dan mereka harus belajar membedakan baik-baik antara pengamatan yang sebenarnya dan penafsiran.

### 2. Pengklasifikasian

Kemampuan untuk mengklasifikasikan dan menyusun menurut urutan logis, merupakan keterampilan dasar IPA dan Matematika. Pengklasifikasian adalah mengatur, menyusun atau mendistribusikan objek-objek, kejadian-kejadian, atau informasi ke dalam golongan atau kelas dengan mempergunakan cara tertentu atau sistem tertentu.

### 3. Pengukuran

Definisi membuat pengukuran adalah membuat observasi kuantitatif dengan jalan membandingkan suatu standar konvensional atau non

konvensional. Misalnya mempergunakan termometer untuk menentukan suhu akhir dalam derajat celcius air lelehan es.

#### 4. Identifikasi dan pengendalian variabel

Identifikasi variabel adalah menandai karakteristik objek atau faktor dalam kejadian/peristiwa yang tetap dan yang berubah di dalam kondisi yang berbeda-beda. Mengendalikan variabel merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan melakukan kegiatan ilmiah. Ada tiga variabel dalam penelitian ilmiah, yaitu variabel terikat, variabel bebas, dan variabel terkontrol. Variabel bebas adalah variabel yang sengaja diubah-ubah oleh peneliti di dalam suatu penelitian. Variabel terikat adalah variabel yang berubah di dalam suatu penelitian sebagai akibat suatu perubahan variabel bebas. Sedangkan variabel terkontrol adalah variabel yang sengaja dibuat konstan di dalam suatu penelitian untuk mendapatkan hasil yang mantap.

#### 5. Perumusan hipotesis

Hipotesis adalah dugaan tentang hubungan alasan yang mungkin ditemukan di dalam percobaan/penelitian. Hipotesis biasanya dipakai sebagai penuntun dalam penelitian. Seringkali kali dinyatakan dalam bentuk pernyataan seperti: "Makin besar variabel bebas, makin kecil variabel terikatnya". Untuk kelas-kelas rendah di Sekolah Dasar, salah satu cara untuk memancing murid-murid merumuskan hipotesis adalah pertanyaan-pertanyaan operasional seperti : Apakah

penambahan garam ke dalam air membuat benda ini terapung? Dengan hipotesis ini member arahan bagi anak-anak untuk melakukan suatu upaya mendapatkan efek-efek yang dapat diamati sebagai akibat dari sesuatu.

#### 6. Perancangan eksperimen

Melakukan eksperimen adalah melakukan kegiatan percobaan-percobaan, yang nantinya dapat digunakan untuk mendapatkan data yang baik. Siswa Sekolah Dasar harus dilatih untuk melakukan eksperimen, walaupun masih dalam taraf yang sederhana, hal ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk senang melakukan percobaan yang selanjutnya.

#### 7. Pengkomunikasian

Di sekolah dasar pengkomunikasian berarti mencatat data yang didapat sebagai hasil eksperimen dalam bentuk yang dapat dipahami oleh orang lain. Anak-anak belajar berkomunikasi dengan berbagai cara, mereka belajar mengambil gambar dengan teliti, membuat diagram-diagram, membuat tabel dan grafik yang sesuai. Mereka belajar membuat model yang tepat dan mempergunakan bahasa yang jelas bila mendeskripsikan suatu objek atau kejadian. Peran guru di sini adalah membantu anak-anak berlatih berkomunikasi dan membantu mereka mengevaluasi apa yang mereka katakan.

Berdasarkan perbedaan perkembangan kognitif pada anak-anak usia Sekolah Dasar, maka pembelajaran keterampilan proses IPA di

Sekolah Dasar, terbagi atas dua bagian. Bagian pertama adalah pembelajaran keterampilan proses IPA untuk kelas tinggi, dan bagian kedua adalah pembelajaran keterampilan proses IPA untuk kelas rendah. Adapun pembagian tersebut adalah:

1. Pembelajaran Keterampilan Proses IPA untuk Kelas Tinggi

Kegiatan pembelajaran keterampilan proses IPA untuk Sekolah Dasar kelas tinggi, meliputi kegiatan mengidentifikasi variabel-variabel, membuat tabel dari data, membuat grafik, menjelaskan hubungan antar variabel-variabel, mengumpulkan dan memproses data, menganalisis penyelidikan, merumuskan hipotesis, memanipulasi variabel-variabel, merancang suatu eksperimen dan melaksanakan eksperimen.

2. Pembelajaran Keterampilan Proses IPA untuk Kelas Rendah

Untuk kegiatan pembelajaran keterampilan proses IPA bagi kelas rendah dapat dikembangkan enam keterampilan IPA dasar, yaitu mengamati atau mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, membuat inferensi, mengkomunikasikan hasil observasi atau hasil penyelidikan. Itulah keterampilan IPA dasar yang dapat dikembangkan untuk kelas rendah di Sekolah Dasar.

(dalam <http://klastertimur.blogspot.com/2012/09/keterampilan-proses-ipa-pendidikan-dasar.html> diunduh tanggal 15 Mei 2014 pukul 20.00).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak Sekolah Dasar, menerapkan keterampilan proses, serta mencakup semua komponen hakikat IPA (produk, sikap, proses, dan aplikasi), maka tujuan yang dikehendaki di dalam kurikulum dapat dicapai.

#### **2.1.6. Pembelajaran IPA di SD Menurut Kurikulum 2013**

Implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter siswa. Pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek paedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. (Mulyasa, 2013: 100).

Pembelajaran kurikulum 2013 meliputi 4 hal, yaitu:

##### **1. Menekankan penggunaan 5 M**

Kurikulum 2013 menerapkan proses pembelajaran yang terdiri atas lima pembelajaran pokok yaitu: (Kurikulum 2013: 41)

- mengamati (*observes*)
- menanya (*questions*)
- mengumpulkan informasi/ eksperimen (*experiments/ explores*)
- mengasosiasi/ mengolah informasi (*analyzes*)
- mengomunikasikan (*communicates*)

Kelima pembelajaran pokok (*learning events*) tersebut dapat dirinci dalam berbagai kegiatan belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel 2.1**  
**Keterkaitan antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Pembelajaran (Kurikulum 2013: 41)**

<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
Mengamati ( <i>observes</i> )	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat) yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan.
Menanya ( <i>questions</i> )	Bertanya mengenai apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)
Mengumpulkan informasi/ eksperimen ( <i>experiments/ explores</i> )	Melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, wawancara dengan nara sumber.
Mengasosiasi/ mengolah informasi ( <i>analyzes</i> )	Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mengumpulkan.
Mengomunikasikan ( <i>communicates</i> )	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

## 2. Menekankan prinsip 7 K

Pembelajaran IPA di kurikulum 2013 selain menerapkan kelima pembelajaran pokok dalam pendekatan ilmiah tersebut, pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 juga menerapkan 7 K, yakni kolaborasi, komunikasi, komputer, karakter, kritis, kewarganegaraan, dan kreativitas (Astuti, 2013).

## 3. Menggunakan penilaian autentik

Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian autentik sangat relevan dengan pendekatan tematik terpadu pada pembelajaran, khususnya jenjang Sekolah Dasar. Penilaian autentik harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar. Atas dasar itu, guru dapat mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk materi apa pula kegiatan remedial harus dilakukan. Jenis penilaian autentik yaitu penilaian kinerja, penilaian proyek, penilaian portofolio, dan penilaian tertulis. (Kurikulum 2013: 274-276).

## 4. Materi diorganisasikan secara tematik terpadu

Salah satu ciri kurikulum 2013, khususnya untuk SD, adalah bersifat tematik integratif. Dalam pendekatan ini mata pelajaran IPA dan

IPS sebagai materi pembahasan pada semua pelajaran, yaitu dua mata pelajaran itu akan diintegrasikan kedalam semua mata pelajaran. Untuk IPA akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan matematika, sedangkan untuk IPS akan menjadi pembahasan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).

Di kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tercantum dalam Kompetensi Inti (KI) dan memiliki Kompetensi Dasar (KD) masing-masing. Untuk proses pembelajaran, Kompetensi Dasar IPA, sebagaimana Kompetensi Dasar mata pelajaran lain, diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema (Kurikulum 2013: 120).

### **2.1.7. Model Pembelajaran *Make A Match***

Dalam penelitian ini peneliti membahas: 1) pengertian model pembelajaran *Make A Match*, 2) langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, 3) kelebihan model pembelajaran *Make A Match*

#### **2.1.7.1. Pengertian model pembelajaran *Make A Match***

Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban sebagai media pembelajaran. Model Pembelajaran *Make A Match* dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran (dalam Huda, 2013: 251). Tujuan dari model pembelajaran *Make A Match* antara lain: 1) Pendalaman materi;

2) Penggalian materi; dan 3) *edutainment*. Pada model pembelajaran ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu (Aqib, 2013: 23).

Melalui kegiatan mencari pasangan sesuai kartu pertanyaan dan jawaban ini diharapkan siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui media audio visual. Selain itu siswa dituntut untuk lebih aktif bergerak untuk mencari pasangannya sampai batas waktu yang telah ditentukan. Bagi siswa yang cepat akan mendapatkan skor tinggi.

#### **2.1.7.2. Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini lahir sebagai alternatif lain untuk mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya, model pembelajaran ini melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemonitor dan fasilitator. Model pembelajaran *make a match* ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan.

### 2.1.7.3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan model pembelajaran ini, antara lain:

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal.
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu dan media pembelajaran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan materi atau pada pertemuan sebelumnya memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 3) Tanya jawab antara guru dan siswa sesuai materi pelajaran.
- 4) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, yaitu kelompok A dan B. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 5) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.

- 6) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi.
- 8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang telah memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
- 10) Kesimpulan

#### **2.1.7.4. Kelebihan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match***

Menurut Huda (2013: 253) kelebihan model pembelajaran *make a match*, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, pembelajaran menjadi menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Menurut Huda (2013: 253-254) kekurangan model pembelajaran *make a match*, antara lain:

- 1) Jika model pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan model pembelajaran ini, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena siswa bias malu.
- 5) Menggunakan model pembelajaran ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Upaya untuk meminimalkan kekurangan model *make a match*:

- 1) Mempersiapkan model pembelajaran *make a match* dengan baik seperti menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 2) Guru memberikan pengarahan kepada siswa bahwa semua siswa baik putra maupun putri adalah teman, jika nanti pada saat mendapat pasangan belajar yang berbeda jenis tidak perlu merasa takut dan malu.
- 3) Sebelum presentasi setiap pasangan, siswa dikondisikan terlebih dahulu agar memperhatikan presentasi serta member tanggapan terhadap hasil presentasi.
- 4) Bagi siswa yang belum mendapat pasangan dan waktu sudah selesai, guru boleh memberikan sanksi tetapi harus mendidik, misalnya bercerita di depan kelas.

- 5) Penggunaan model pembelajaran *make a match* boleh dilakukan kapanpun asalkan tidak terlalu sering karena siswa akan merasa bosan.

### **2.1.8. Media Audio Visual**

#### **2.1.8.1. Pengertian Media Audio Visual**

Media *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan jenisnya meliputi film, video, dan televisi (Sukiman, 2012: 184).

Sanjaya (2006: 172) menyatakan bahwa media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 249), *audio visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual, diantaranya program video atau televisi, dan program slide suara (*soundslide*).

Jadi media *audio visual* adalah media penyaluran pesan yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat.

### **2.1.8.2. Karakteristik Media *Audio Visual***

Karakteristik media *audio visual* antara lain media audio visual merupakan media yang menyajikan gambar bergerak yang disertai suara. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama sesuai dengan media yang sedang ditayangkan. Siswa akan lebih mengingat materi yang disampaikan karena proses pemerolehan informasi tersebut melalui indera pendengaran dan penglihatan.

### **2.1.8.3. Langkah-Langkah *Audio Visual***

Langkah-langkah media *Audio Visual* (Arsyad: 2013)

1. Langkah persiapan guru. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi dengan memeriksa dan mencoba materi serta merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran
2. Membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk memperhatikan materi yang disajikan
3. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran.
4. Langkah belajar kegiatan siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada.
5. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai,

sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

#### **2.1.8.4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual***

Hamdani (2011: 254), berpendapat bahwa penggunaan media *audio visual* dalam pendidikan memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel.

Sedangkan kekurangan media *audio visual* menurut Arsyad (dalam Sukiman, 2012: 189) antara lain: (1) pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, (2) pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut, (3) film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu drancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Upaya untuk meminimalisir kekurangan media *audio visual*, maka dalam penyajian media *audio visual* disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Karena materi yang dipelajari adalah peristiwa alam yang ada di Indonesia beserta dampaknya dan media audio visual tersebut tidak harus membuat sendiri melainkan bisa didapat dari internet.

Kegiatan pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media *audio visual* dimasukan ke dalam model pembelajaran *make a match*, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SDN Kalibanteng 02 Semarang.

#### **2.1.9. Teori belajar yang mendasari model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran IPA**

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Sebagai salah satu cabang ilmu deskriptif, maka teori belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar Sugandi (2007: 7). Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar dan bagaimana informasi di proses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Teori yang mendasari pembelajaran *Make A Match* adalah teori konstruktivisme.

### 2.1.9.1. Teori belajar Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sedangkan menurut Lapono (2009:1-25) pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa sebelum merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar. Penguasaan teori itu dimaksudkan agar guru mampu mempertanggungjawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar, dan apa yang akan diajarkannya pada peserta didik. Dalam penelitian ini teori yang mendukung model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual diantaranya adalah teori kognitif dan konstruktivisme. Dapat diuraikan sebagai berikut; teori kognitif dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual menyatakan bahwa siswa belajar melalui partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Sedangkan sesuai dengan teori konstruktivisme dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual, siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka

sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Dalam hal ini siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

#### **2.1.10. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual***

##### **2.1.10.1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual***

Teori yang mendasari model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* adalah teori belajar konstruktivisme, yaitu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban dalam pembelajaran. Model Pembelajaran *Make A Match* dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Menurut Arsyad (2013: 91), media *Audio Visual* adalah media yang menggabungkan media visual dengan suara (*audio*). Contoh media *audio visual*, antara lain program video atau televisi, dan program slide suara (*soundslide*).

Dalam skripsi ini dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251) dan Arsyad (2013: 91), yang dimaksud model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban dalam pembelajarannya menggunakan media *audio visual* berupa video pembelajaran.

#### **2.1.10.2. Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual***

Ada 5 unsur dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual, antara lain:

##### 1. Sintaks/ Langkah-Langkah Pembelajaran

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual pada kelas V SD, antara lain:

- 1) **Persiapan:** Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
- 2) **Penyajian media *audio visual*:** Guru menyajikan media *audio visual* berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
- 3) **Penyampaian materi:** Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.

- 4) **Tanya jawab:** Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) **Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:** Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- 6) **Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:** Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 7) **Penjelasan aturan permainan:** Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi aturan permainan.
- 8) **Mencari pasangan:** Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.
- 9) **Presentasi:** Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.
- 10) **Kesimpulan:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.

## 2. Sistem Sosial

Keterkaitan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dengan aktivitas guru dan aktivitas siswa tercantum pada tabel berikut:

**Tabel 2.2**

**Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa dengan model pembelajaran  
*Make A Match* berbantuan media *audio visual***

No.	Langkah	Keterampilan Guru	Aktivitas Siswa
1.	Persiapan	-Mempersiapkan materi dan media pembelajaran. -Memberikan pre test	-Menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. -Mengerjakan pre test
2.	Penyajian media <i>audio visual</i>	Guru menyajikan media <i>audio visual</i> berupa video peristiwa alam.	Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru. ( <i>mengamati</i> )
3.	Penyampaian Materi	Guru menyampaikan pokok-pokok materi.	Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
4.	Tanya jawab	Memberikan pertanyaan atau jawaban kepada siswa untuk menggali informasi dan	-Menjawab pertanyaan dari guru. -Mengajukan pertanyaan kepada

		mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.	guru ( <i>menanya</i> )
5.	Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban.	Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
6.	Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban	Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa.	Siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
7.	Penjelasan aturan permainan	Guru menjelaskan aturan permainan.	Siswa mematuhi aturan permainan.
8.	Mencari pasangan	Menjelaskan aturan permainan.	Mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan

			jawaban yang dimiliki. ( <i>menalar</i> )
9.	Presentasi	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan.	Setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi. ( <i>mengomunikasi</i> )
10.	Kesimpulan	- Guru menyimpulkan pembelajaran.  - Guru membagi post test	-Siswa menyimpulkan pembelajaran.  - Siswa mengerjakan post test

### 3. Prinsip Reaksi

Iklm belajar mengajar yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* diantaranya adalah demokratis dan interaktif. Adapun keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran antara lain: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

#### 4. Sistem Pendukung

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* didukung dengan bantuan media audio visual, yang meliputi:

- a. Alat dan Bahan : LCD, laptop, file, speaker aktif
- b. Media : Video pembelajaran materi peristiwa alam
- c. Sumber : BSE IPA kelas V untuk SD/ MI

#### 5. Dampak Pengiring dan Dampak Intraksional

- a. Dampak instruksional yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual antara lain:

- Keterampilan guru meningkat
- Aktivitas siswa meningkat
- Hasil belajar siswa meningkat

- b. Dampak pengiring yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual antara lain:

- kerja sama                      - aktif
- kejujuran                        - kecermatan
- keberanian                       - kemandirian

#### **2.1.10.3. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual***

Dalam skripsi ini, mengadaptasi pendapat Miftahul Huda dan Hamdani bahwa kelebihan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain: 1) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

karena ada unsur permainan; 2) Motivasi belajar siswa meningkat karena pembelajaran lebih inovatif; 3) Tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai karena siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran; 4) Melatih keberanian siswa dalam presentasi di depan kelas; 5) Materi pelajaran lebih mudah diterima siswa karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi melainkan juga melihat secara langsung peristiwa alam yang disajikan dalam media audio visual berupa video.

Selain itu, mengadaptasi pendapat Huda dan Arsyad bahwa kelemahan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain: 1) Siswa akan merasa malu jika mendapatkan pasangan lawan jenis; 2) Jika model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual digunakan secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan pada siswa; 3) Jika siswa tidak memperhatikan aturan permainan dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan bingung dan menimbulkan kegaduhan.

Upaya untuk meminimalkan kekurangan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain: 1) Siswa diberi pengarahan terlebih dahulu di awal pembelajaran bahwa semua siswa baik putra maupun putrid adalah teman, jika mendapat pasangan berlawanan jenis tidak perlu takut dan malu karena tujuannya adalah berdiskusi dan belajar; 2) Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* boleh diterapkan dalam pembelajaran tetapi tidak secara terus-menerus, pembelajaran bias diselengi dengan model pembelajaran inovatif lainnya; 3) Guru menjelaskan aturan permainan di awal bahwa jika ada siswa yang tidak

memperhatikan dan tidak tertib dalam mencari pasangan akan diberikan sanksi, misalnya bercerita di depan kelas.

#### **2.1.11. Hubungan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* dengan Kualitas Pembelajaran IPA di SD**

Penerapan model pembelajaran inovatif sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya agar terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Maka penelitian dilakukan menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *Make A Match*. Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

Asumsi dari semua deskripsi uraian di atas bahwa ada hubungan positif antara model pembelajaran *Make A Match* dengan kualitas pembelajaran IPA. Jadi semakin baik penerapan model maka semakin baik kualitas pembelajaran IPA dan semakin buruk penerapan model maka semakin buruk pula kualitas pembelajaran IPA.

Dari asumsi tersebut peneliti memprediksi atau meramalkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

## 2.2. KAJIAN EMPIRIS

Terdapat beberapa penelitian yang dalam pemecahan masalahnya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, diantaranya adalah:

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febriana, dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang“*, tahun 2011. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: Pada siklus I keterampilan guru mendapat skor 3,5 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 3,0 dengan kategori baik, dan ketuntasan hasil belajar siswa 54,16%. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 3,7 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 3,7 dengan kategori sangat baik, dan ketuntasan hasil belajar siswa 75%. Pada siklus III keterampilan guru mendapat skor 3,9 kategori sangat baik, aktivitas siswa memperoleh rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik, dan ketuntasan hasil belajar siswa 85,41%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan guru, siswa, dan hasil belajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.
- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agus Setiyanto, dengan judul *“Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa Melalui Model Make A*

*Match pada Siswa Kelas V SDN Pengalusan 4 Purbalingga*”, tahun 2012.

Hasil penelitian yang diperoleh: Pada siklus I, nilai rata-rata performansi guru 82,85, nilai rata-rata aktivitas siswa 73,67%, nilai rata-rata tes formatif 71,07, ketuntasan belajar klasikal 71,42%. Siklus II nilai rata-rata performansi guru 90,84, nilai rata-rata aktivitas siswa 80,92%, nilai rata-rata tes formatif 83,21, ketuntasan belajar klasikal 100%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan, baik performansi guru, aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas, dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Pengalusan 4 Purbalingga.

- c. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Retnowati, dengan judul *“Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas V SDN Pandanwangi 04 Malang”*, tahun 2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus I adalah 62,8 dan pada siklus 2 yaitu 77,3.
- d. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eni Rianawati, dengan judul 2012 *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Make A Match dengan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 03 Kota Semarang”*, tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siklus I 62,5% meningkat ke siklus II menjadi 87,5%

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, maka menjadi landasan atau acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi peningkatan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa.

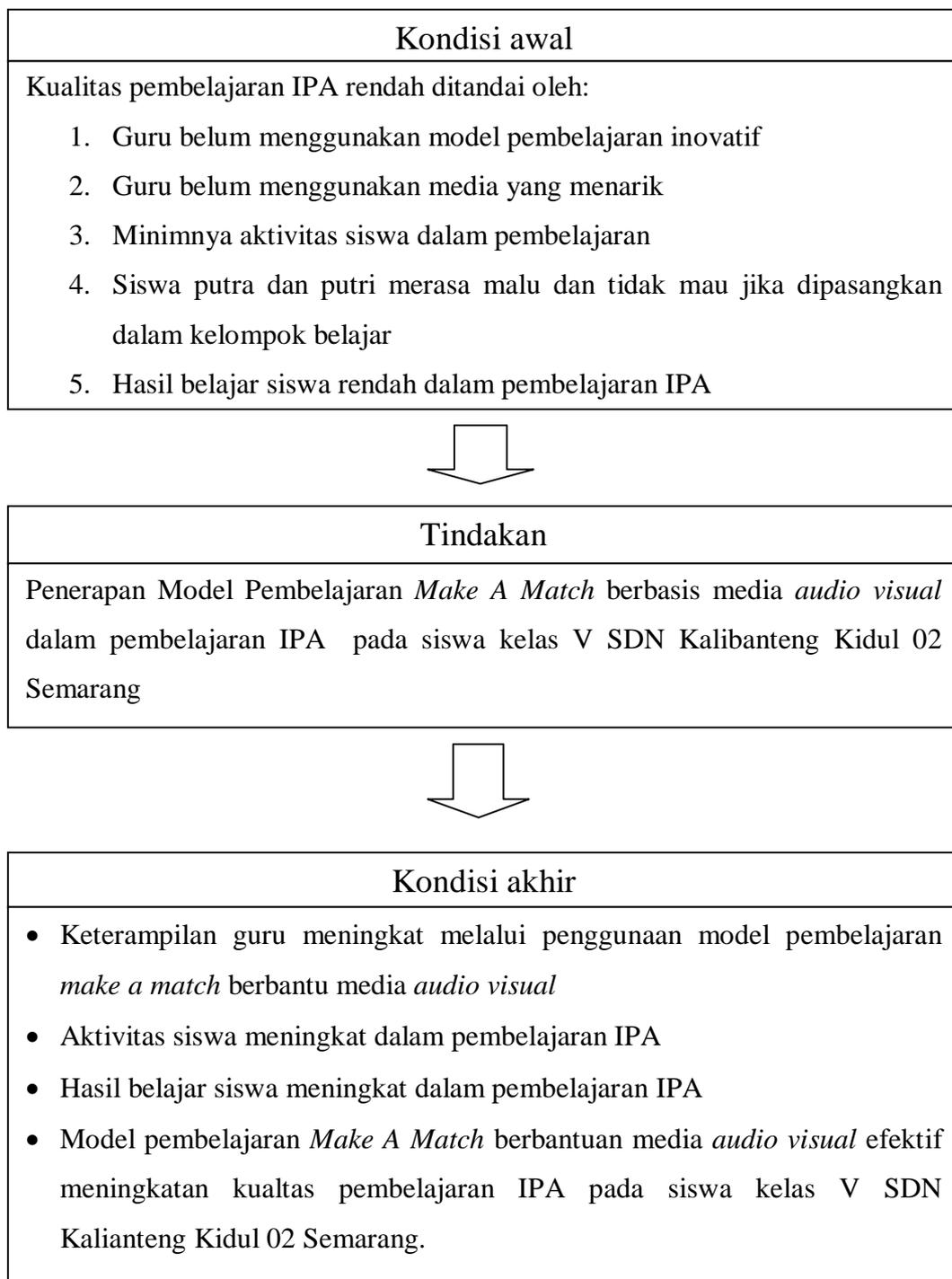
### **2.3. KERANGKA BERFIKIR**

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang, peneliti bersama tim kolaborasi melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual*. Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *audio visual* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Selain itu juga dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun skema alur kerangka berpikir sebagai berikut:

## Bagan 2.1

### Kerangka Berpikir



## 2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Sesuai dengan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat diuraikan hipotesis tindakan sebagai berikut:

### 2.4.1 Secara Umum

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

### 2.4.2 Secara Khusus

1. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.
2. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.
3. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.
4. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

# BAB III

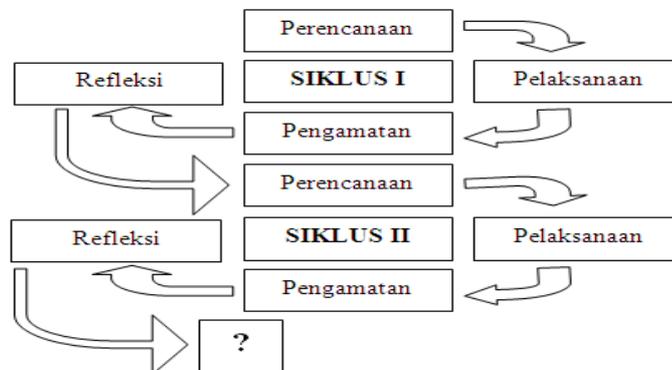
## METODE PENELITIAN

### 3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Menurut Arikunto (2009: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

### 3.2. PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2009: 16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



**Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009:16)**

Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan sebagai berikut :

### 3.2.1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dimana peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. (Arikunto, 2009:18)

Dalam pelaksanaan penelitian ini, perencanaan pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menelaah standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi peristiwa alam bersama tim kolaborasi
- b. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual*.
- c. Menyiapkan buku IPA kelas V dan media video peristiwa alam di Indonesia.
- d. Menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi pelajaran.
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

### 3.2.2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam PTK, dimaksudkan sebagai aktivitas yang dirancang dengan otomatis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran dan praktek pendidikan dalam kondisi kelas tertentu. PTK merupakan implementasi tindakan yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan (Arikunto, 2009:18). Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *audio visual*. Jika ternyata tindakan perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru maka terdapat siklus berikutnya yang langkah-langkahnya tetap sama dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *audio visual*. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan siklus II dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

### 3.2.3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan untuk mengamati sejauh mana efektivitas kepemimpinan atas tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2009:18)

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis apa yang tampak dan terlihat sebenarnya (Hamdani, 2011: 312). Pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada

kemampuan observer. Pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini melalui observasi langsung.

Peneliti bersama tim kolaborasi mengobservasi aktivitas siswa, keterampilan guru bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan, serta melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

#### **3.2.4. Refleksi**

Refleksi berarti “pantulan” melakukan refleksi berarti memantulkan atau mengingat kembali kejadian lampau sehingga dapat dijawab mengapa itu terjadi (Arikunto, 2009:19). Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran selanjutnya. Beberapa hal yang perlu dikaji yaitu: (1) Kekurangan; dan (2) Kelebihan.

### **3.3. SIKLUS PENELITIAN**

Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2009:20). Secara rinci perencanaan siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 3.3.1. Siklus Pertama

#### 3.3.1.1. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

- a) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual.
- b) Menyiapkan buku IPA kelas V dan media video peristiwa alam di Indonesia.
- c) Menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi pelajaran.
- d) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran.

#### 3.3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

##### Pertemuan I

##### A. Pendahuluan ( ± 10 menit )

##### 1. Persiapan

Kegiatan guru dalam langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Siswa mengerjakan pre test.
- c) Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

- d) Apersepsi, siswa menjawab pertanyaan dari sebelum penyampaian materi pelajaran.

B. Inti ( $\pm$  50 menit)

2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa video pembelajaran. (*mengamati*).
- b) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar dapat membangun pengetahuannya sendiri.

3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.

4. Tanya Jawab

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

#### 6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Setiap siswa mendapatkan kartu berisi pertanyaan atau jawaban.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

#### 7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

#### 8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*menalar*)
- b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima.

#### 9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan. (*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi.
- c) Hasil presentasi siswa mendapat komentar dari guru dan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.

### C. Penutup ( $\pm$ 10 menit)

#### 10. Kesimpulan

- a) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan bimbingan guru.
- b) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

### Pertemuan II

#### A. Pendahuluan ( $\pm$ 10 menit )

##### 1. Persiapan

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran serta memberikan motivasi belajar seperti pemberian reward berupa stiker bintang kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru.
- c) Apersepsi, siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

#### B. Inti ( $\pm$ 50 menit)

##### 2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa video pembelajaran. (*mengamati*)
- b) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

### 3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- c) Siswa melakukan percobaan gunung meletus sesuai arahan guru.  
(*mencoba*)
- d) Siswa menjelaskan dampak positif dan negative terjadinya gunung meletus. (*menalar*)

### 4. Tanya jawab

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa dan guru melakukan tanya jawab siswa dan guru untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

### 5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

### 6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Pembagian kartu berisi pertanyaan atau jawaban kepada setiap siswa.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

#### 7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

#### 8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*menalar*)
- b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima.

#### 9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan. (*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi. (*menalar*)
- c) Hasil presentasi siswa mendapat komentar dari guru dan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.

#### C. Penutup ( $\pm$ 10 menit)

##### 10. Kesimpulan

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Siswa mengerjakan post test.
- c) Penilaian hasil post test oleh guru.

d) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

#### 3.3.1.3. Observasi

Peneliti bersama tim kolaborasi melakukan pengamatan sebagai berikut:

1. Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah bagaimana guru dalam menyampaikan pelajaran dan perilaku guru dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.
2. Menggunakan lembar aktivitas siswa, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil pekerjaan tugas siswa serta perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui unjuk kerja selama pembelajaran untuk mengetahui kualitas pembelajaran IPA selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 3.3.1.4. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

##### 3.3.1.4.1 Kekurangan

Pembelajaran pada siklus I diperoleh kekurangan, antara lain:

- a. Saat menutup pembelajaran, guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar timbul semangat belajar di rumah, dan guru belum memberikan penguatan dengan segera.
- b. Siswa belum aktif menanggapi apresepasi dan pertanyaan yang diberikan guru.
- c. Beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran.
- d. Hasil pre test belum optimal karena siswa belum belajar di rumah.
- e. Hasil post test sudah cukup baik namun masih perlu ditingkatkan lagi.

#### 3.3.1.4.2 Kelebihan

Beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran siklus I, antara lain:

- a. Guru sudah menciptakan kondisi menyenangkan saat pembelajaran.
- b. Pembelajaran berjalan tertib karena guru sudah menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- c. Antusias belajar siswa meningkat terutama saat penggunaan media *audio visual* karena siswa menemukan hal baru dalam pembelajaran.
- d. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melibatkan keaktifan siswa.
- e. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat setelah diberi tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke siklus II karena indikator

keberhasilan yang diinginkan belum terpenuhi secara menyeluruh, masih ada kekurangan setiap variabel sehingga perlu ditingkatkan.

#### 3.3.1.5. Revisi

Sesuai dengan kekurangan yang masih ada, maka perlu diadakan revisi. Hal yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah :

- a. Pemberian tugas membuat ringkasan materi selanjutnya di rumah saat menutup pembelajaran oleh guru agar semangat belajar siswa di rumah tinggi, serta pemberian penguatan baik secara verbal maupun non verbal dengan segera.
- b. Guru memancing siswa untuk menanggapi apersepsi dengan cara memberi *reward* kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Membuat peraturan pembelajaran yang salah satu isinya jika ada siswa ada yang tidak memperhatikan atau ramai saat penjelasan materi pembelajaran maka akan dikenai sanksi misal bercerita di depan kelas.
- d. Siswa diwajibkan belajar di rumah sebelum pembelajaran agar nilai pre test baik.
- e. Peningkatan hasil post test dengan cara siswa memperhatikan materi saat pembelajaran.

### 3.3.2. Siklus Kedua

#### 3.3.2.1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama.

Dalam tahap ini meliputi:

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

- a) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual.
- b) Menyiapkan buku IPA kelas V dan media slide/ video kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi..
- c) Menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi pelajaran.
- d) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran

#### 3.3.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

##### A. Pendahuluan ( ± 10 menit )

##### 1. Persiapan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Siswa mengerjakan pre-test.
- c) Penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran serta memberikan motivasi belajar berupa pemberian *reward* stiker bintang kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru.

- d) Apersepsi, tanya jawab guru dan siswa untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

B. Inti ( $\pm$  50 menit)

2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Penyajian media *audio visual* oleh guru.
- b) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa media *audio visual*. (*mengamati*)
- c) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- c) Siswa melakukan percobaan materi mengubah permukaan bumi.
- d) Siswa menjelaskan dampak positif dan negatif dari kegiatan mengubah permukaan bumi.

4. Tanya jawab

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Tanya jawab guru dan siswa untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Pembagian kartu berisi pertanyaan atau jawaban kepada setiap siswa.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*mencoba*)
- b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima. (*menalar*)

9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan. (*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi. (*menalar*)

- c) Hasil presentasi setiap pasangan mendapat komentar dari guru dan memberikan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.
- d) Penghargaan dan penguatan berupa stiker bintang kepada pasangan lain yang berani berpendapat.

### C. Penutup ( $\pm$ 10 menit)

#### 10. Kesimpulan

- a) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dibimbing oleh guru.
- b) Siswa mengerjakan post test.
- c) Guru menilai post test.
- d) Siswa diberi motivasi untuk belajar di rumah dengan memberikan tugas membaca materi selanjutnya.
- e) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

#### 3.3.2.3. Observasi

Seperti pada siklus pertama, selama penelitian berlangsung peneliti bersama kolaborasi melakukan pengamatan terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1. Mengamati aktivitas guru untuk mengetahui keterampilan guru selama pembelajaran berlangsung.
2. Mengamati aktivitas siswa dengan menggunakan lembar aktivitas siswa.
3. Hasil belajar siswa diperoleh dari pre test dan post test pada saat pembelajaran IPA.

#### 3.3.2.4. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

##### 3.3.2.4.1. Kelebihan

Beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran siklus II, antara lain:

- a. Guru sudah menciptakan kondisi menyenangkan saat pembelajaran.
- b. Pembelajaran berjalan tertib karena guru sudah menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- c. Antusias belajar siswa meningkat terutama pada saat penggunaan media *audio visual* karena menemukan hal baru dalam pembelajaran.
- d. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melibatkan keaktifan siswa.
- e. Sudah memenuhi indikator keberhasilan belajar.
- f. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat setelah diberi tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* sudah baik karena indikator keberhasilan yang diinginkan sudah terpenuhi secara menyeluruh, tetapi pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar

lebih baik lagi. maka tindakan bisa dihentikan. Walaupun demikian, pembelajaran tetap dilakukan suatu perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya, agar pembelajaran meningkat secara berkelanjutan.

### **3.4. SUBJEK PENELITIAN**

Subjek penelitian yang dikaji adalah guru dan siswa kelas V sebanyak 34 siswa. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

### **3.5. VARIABEL PENELITIAN**

Variabel ada 2 yaitu variabel tindakan dan variabel masalah.

#### **3.5.1. Variabel masalah**

Variabel masalah dalam penelitian ini meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

##### **3.5.1.1. Keterampilan guru**

Keterampilan guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru profesional untuk pembelajaran IPA di kelas V SD dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya mencakup 10 indikator yaitu: (1) Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran); (2) Menggunakan media *audio visual* (keterampilan menggunakan variasi); (3) Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan); (4) Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya); (5) Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan

mengajar kelompok kecil dan perseorangan); (6) Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas); (8) Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi); (9) Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan); (10) Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

#### 3.5.1.2. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa adalah semua perilaku belajar siswa untuk memperoleh perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran IPA di kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya meliputi: (1) Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (*emotional activities, motor activities, visual activities*); (2) Menanggapi apersepsi (*mental activities, oral activities, visual activities*); (3) Memperhatikan media pembelajaran (*visual activities*); (4) Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, visual activities*); (5) Menjawab pertanyaan dari guru (*listening activities, mental activities, oral activities*); (6) Mengajukan pertanyaan (*mental activities, oral activities, visual activities*); (7) Mencari pasangan (*mental activities, oral activities, emotional activities*); (8) Presentasi bersama pasangan di depan kelas (*oral activities, emotional activities, mental activities*); (9) Menanggapi hasil presentasi (*oral activities, visual activities*); (10) Menutup pembelajaran (*oral activities, visual activities, motor activities*).

### 3.5.1.3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada subyek belajar yang diinginkan, setelah proses kegiatan belajar dilalui dan dapat dilihat tingkat keberhasilan melalui penilaian dengan tes maupun non tes untuk pembelajaran IPA kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* yang indikatornya meliputi: (1) menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia; (2) menjelaskan peristiwa alam yang dapat dicegah dan yang tidak dapat dicegah; (4) menyebutkan upaya mencegah terjadinya banjir dan tanah longsor; (5) menjelaskan dampak kerusakan lingkungan akibat terjadinya peristiwa alam; (6) menjelaskan dampak mengubah permukaan bumi.

### 3.5.2. Variabel tindakan

Variabel tindakan meliputi: model pembelajaran *Make A Match* dan media *audio visual*.

Dalam skripsi ini dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Huda, 2013: 251) dan Arsyad (2013: 91), yang dimaksud model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* adalah model pembelajaran yang kegiatannya mencari pasangan dengan mencocokkan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai dan dalam pembelajarannya menggunakan media *audio visual* berupa video pembelajaran.

## **3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **3.6.1. Sumber data**

#### 3.6.1.1. Siswa

Sumber data siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang sebanyak 35 siswa. Hasil pengamatan diperoleh melalui pengamatan aktivitas siswa, hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil tes selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi dalam pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantu media *audio visual*.

#### 3.6.1.2. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru selama pembelajaran pembelajaran dalam pelajaran IPA kelas V melalui model *Make A Match* berbantu media *audio visual*.

#### 3.6.1.3. Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan foto.

### **3.6.2. Jenis data**

#### 3.6.2.1. Data Kuantitatif

Menurut Subana (2005:21), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). Data kuantitatif pada penelitian ini berupa hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dan evaluasi mata pelajaran IPA dengan materi peristiwa alam.

### 3.6.2.2. Data Kualitatif

Menurut Arikunto (2009:131), data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode pelajaran yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif. Data berjenis kualitatif diwujudkan dengan kalimat penjelas yang merupakan hasil pengamatan selama proses pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual yang diklasifikasikan menjadi: sangat baik (A), baik (B), cukup (C), dan kurang (D) dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual.

### 3.6.3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik nontes dan teknik tes.

#### 3.6.3.1. Teknik Non tes

Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

##### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan untuk mengamati sejauh mana efektivitas kepemimpinan atas tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2009: 18). Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis apa yang tampak dan terlihat

sebenarnya (Hamdani, 2011: 312). Pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer. Pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini melalui observasi langsung.

Dalam penelitian, ini digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA. Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan alat lembar observasi (pengamatan) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran IPA.

b. Catatan lapangan

Menurut Subyantoro (2009: 64), teknik ini sejenis dengan catatan anekdot, tetapi mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup referensi misalnya pelajaran yang lebih baik, perilaku kurang perhatian, pertengkaraan, kecerobohan, yang tidak disadari oleh guru. Catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran IPA yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru dari awal sampai akhir pada pokok bahasan proses daur air dan rantai makanan. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data.

c. Data dokumen

Dokumentasi merupakan teknik mencari data tentang hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat jabar, majalah, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya (Arikunto, 2006:206). Teknik ini dilakukan dengan

mengambil data-data pendukung penelitian yang meliputi data awal, nilai siswa, dan nama siswa.

#### 3.6.3.2. Tes

Menurut Subana, dkk (2005: 28-29) tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan tes menurut Widiyoko (2012: 50) bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Dalam kaitan dengan pembelajaran, aspek tersebut adalah indikator pencapaian kompetensi. Penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPA melalui model *Make A Match* berbantu media *audio visual*.

#### 3.6.4. Validitas Teknik Pengumpulan Data

Data yang baik adalah data yang valid. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan data yang baik perlu disusun pula instrumen yang baik (artinya instrumen yang valid). Instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Jika instrumen tidak konsisten (berubah-ubah), maka instrumen tersebut tidak dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini, hasil penelitian diukur dari validitasnya saja. Untuk menguji instrumen yang berupa tes digunakan pengujian validitas isi (*Content Validity*) yaitu dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi

pelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan untuk menguji instrumen nontes menggunakan validitas logis.

Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, yang di dalamnya terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolok ukur, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Oleh karena itu, pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis melalui kisi-kisi instrumen tersebut. (Sugiyono, 2011: 353)

### **3.7. TEKNIK ANALISIS DATA**

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

#### **3.7.1. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, skor maksimal, skor minimal. Arikunto (2009: 239) mengemukakan bahwa data kualitatif yang berbentuk kata-kata tersebut disisihkan untuk sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, skor terendah, skor tertinggi, dan disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif tersebut adalah:

- 1) Nilai rata-rata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i X_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata

$X_i$  = kelas i

$f$  = frekuensi kelas i

(Herrhyanto, 2007: 4.4)

- 2) Median

$$Me = Bp + p \left( \frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

Keterangan:

$Bb$  = batas bawah kelas interval yang mengandung Me

$F_m$  = frekuensi kelas interval yang mengandung Me

$F$  = frekuensi kumulatif sebelum kelas yang mengandung Me

(Herrhyanto, 2007: 4.21)

- 3) Modus

$$Mo = Bb + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

$Bb$  = batas bawah kelas interval yang mengandung modus

$b_1$  = selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sebelumnya

$b_2$  = selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sesudahnya

$p$  = panjang kelas frekuensi

(Herrhyanto, 2007: 4.19)

4) Menghitung persentase ketuntasan belajar

$$F = \frac{f_i}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum f$  = jumlah frekuensi seluruh

$f_i$  = jumlah frekuensi yang muncul

$F$  = persentase frekuensi

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa dengan KKM individual dan KKM klasikal yang dikelompokkan kedalam kriteria tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Kriteria Ketuntasan Belajar**

<b>Kriteria Ketuntasan Individual</b>	<b>Kriteria Ketuntasan Klasikal</b>	<b>Kualifikasi</b>
$\geq 65$	$\geq 80$	Tuntas
$< 65$	$< 80$	Tidak Tuntas

### 3.7.2. Data Kualitatif

Menurut (Arikunto, 2009: 13) Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif). Data kualitatif berupa data hasil observasi aktifitas siswa, keterampilan guru, serta catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual, dianalisis dengan mengorganisasikan, mengklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Untuk hasil penghitungan analisis data keterampilan guru dan aktifikasi siswa dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kuantitatif yang dikelompokkan dalam empat kategori. Adapun rumus analisisnya sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor maksimal (m) dan skor minimal (k)
- 2) Menentukan median

$$\text{Median} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2}$$

(Poerwanti, 2008: 6.9)

- 3) Menentukan jarak interval

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2013: 110)

- 4) Membagi rentang skor menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, dan kurang)

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Tingkat Keberhasilan**

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Tingkat Keberhasilan Pembelajaran</b>
(k+3(i)) s/d m	Sangat Baik (SB)	Berhasil
(k+2(i)) s/d (k+3(i))	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	Cukup (C)	Tidak Berhasil
k s/d(k+i)	Kurang (K)	Tidak Berhasil

(Widoyoko 2013: 110)

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru**

<b>Jumlah skor</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Tingkat keberhasilan pembelajaran</b>
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5s/d 24,9	Cukup (C)	Tidak Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Tidak Berhasil

**Tabel 3.4****Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa**

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Tingkat Keberhasilan Pembelajaran</b>
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5s/d 24,9	Cukup (C)	Tidak Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Tidak Berhasil

Klasifikasi kriteria skor untuk setiap indikator keterampilan guru maupun aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5****Kriteria ketuntasan Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa**

<b>Jumlah skor</b>	<b>Kriteria</b>
3,25 s/d 4	Sangat Baik (B)
2,5 s/d 3,24	Baik (B)
1,75 s/d 2,49	Cukup (C)
1 s/d 1,74	Kurang (K)

### 3.8. Indikator Keberhasilan

Model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual meningkat dengan kriteria baik dengan skor 25 s/d 32,4.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media audio visual meningkat dengan kriteria baik dengan skor 25 s/d 32,4.
3. Presentase ketuntasan belajar klasikal  $\geq 80\%$  dari seluruh siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang dan ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 65$  dalam pembelajaran IPA dan meningkat dengan kategori baik.
4. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar IPA dapat ditingkatkan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Berikut akan dipaparkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*.

##### **4.1.1. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Penelitian tindakan kelas siklus I dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi tindakan.

###### **4.1.1.1. Perencanaan Siklus I**

Peneliti bersama kolaborator menyusun perencanaan siklus I, sebagai berikut:

- a. Menelaah standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi peristiwa alam bersama tim kolaborasi
- b. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*.
- c. Menyiapkan buku IPA kelas V dan media video peristiwa alam di Indonesia.

- d. Menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi pelajaran.
- e. Menyiapkan tes tertulis berupa pre test dan post test.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

#### **4.1.1.2. Pelaksanaan Siklus I**

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2014, dan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2014 dengan alokasi waktu 2x35 menit yang dimulai dari pukul 07.00 sampai dengan 08.10 WIB. Pembelajaran membahas materi peristiwa alam di Indonesia. Kegiatan pada siklus I meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintak model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*.

##### **4.1.1.2.1. Pertemuan I**

###### **a. Kegiatan Awal ( $\pm$ 10 menit)**

Menyiapkan media dalam bentuk video, LCD, laptop, speaker, kartu pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu, siswa dikondisikan untuk duduk ditempat duduk masing-masing. Siswa berdoa sebelum belajar dan melakukan presensi kelas. Selanjutnya siswa mengerjakan pre test. Setelah siswa mengumpulkan pre test, siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru, "Anak-anak, siapa yang tahu arti peristiwa alam? Coba sebutkan contoh peristiwa alam yang ada di sekitarmu?".Kemudian, siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

b. Kegiatan Inti ( $\pm$  50 menit)

Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru dan memperhatikan penjelasan singkat materi peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah. Semua siswa memperhatikan dengan tenang. Kemudian, siswa boleh mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti dan siswa yang sudah mengerti boleh memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Selanjutnya siswa membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban. Setiap siswa dalam kelompok pertanyaan mendapat kartu pertanyaan, dan setiap siswa dalam kelompok jawaban mendapat kartu jawaban. Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi bersama pasangannya. Setiap pasangan mempresentasikan di depan kelas dan pasangan lain boleh menanggapi, begitu seterusnya hingga semua pasangan melakukan presentasi. Setiap pasangan yang maju mendapat tanggapan dari guru.

c. Kegiatan Akhir ( $\pm$  10 menit)

Siswa dibimbing oleh guru membuat kesimpulan materi peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah. Siswa mendapatkan penugasan untuk belajar di rumah materi dampak peristiwa alam di Indonesia. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

#### **4.1.1.2.2. Pertemuan II**

##### **a. Kegiatan Awal ( $\pm$ 10 menit)**

Media dalam bentuk video, LCD, laptop, speaker, kartu pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan dalam pembelajaran sudah disiapkan. Setelah itu, siswa dikondisikan untuk duduk di tempat duduk masing-masing. Siswa berdoa sebelum belajar dan melakukan presensi kelas. Selanjutnya siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru, "Anak-anak, pada pertemuan lalu kita sudah mempelajari materi peristiwa alam khususnya membedakan peristiwa alam yang dapat dicegah dan peristiwa alam yang tidak dapat dicegah. Coba sebutkan dampak peristiwa alam yang ada di sekitarmu?". Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar berhak mendapat *reward* berupa stiker bintang. Kemudian, siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa mendapat penjelasan manfaat mempelajari materi dampak peristiwa alam di Indonesia, sehingga siswa merasa termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

##### **b. Kegiatan Inti ( $\pm$ 50 menit)**

Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru dan memperhatikan penjelasan materi dampak positif dan negatif terjadinya peristiwa alam. Semua siswa memperhatikan dengan tenang. Siswa dan guru membuat peraturan bersama bahwa jika ada siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, akan mendapatkan sanksi misal bercerita di depan kelas. Kemudian, siswa boleh mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti dan siswa yang sudah mengerti boleh memberikan jawaban

atas pertanyaan tersebut. Siswa memperhatikan percobaan yang dicontohkan oleh guru. Lalu siswa mencoba mempraktekkan percobaan peristiwa gunung meletus, dan siswa lain memperhatikan apa yang terjadi. Setelah itu, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang dampak terjadinya gunung meletus tersebut. Selanjutnya siswa dibentuk dalam kelompok pertanyaan dan jawaban. Setiap siswa dalam kelompok pertanyaan mendapat kartu pertanyaan, sedangkan setiap siswa dalam kelompok jawaban mendapat kartu jawaban. Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi bersama pasangannya. Setiap pasangan mempresentasikan di depan kelas dan pasangan lain boleh menanggapi, begitu seterusnya hingga semua pasangan melakukan presentasi. Setiap pasangan yang maju mendapat tanggapan dari guru.

c. Kegiatan Akhir ( $\pm$  10 menit)

Bagi pasangan tercepat yang dapat mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan benar mendapat *reward* berupa stiker bintang. Siswa dibimbing oleh guru membuat kesimpulan materi dampak peristiwa alam di Indonesia. Siswa mengerjakan post test yang diberikan oleh guru. Siswa yang sudah selesai mengumpulkan hasil post test ke meja guru. Lalu siswa mendapatkan penugasan untuk belajar di rumah materi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

### 4.1.1.3. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

#### 4.1.1.3.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Pengamatan keterampilan guru pada siklus I diperoleh data yang tersaji pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1**

**Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I**

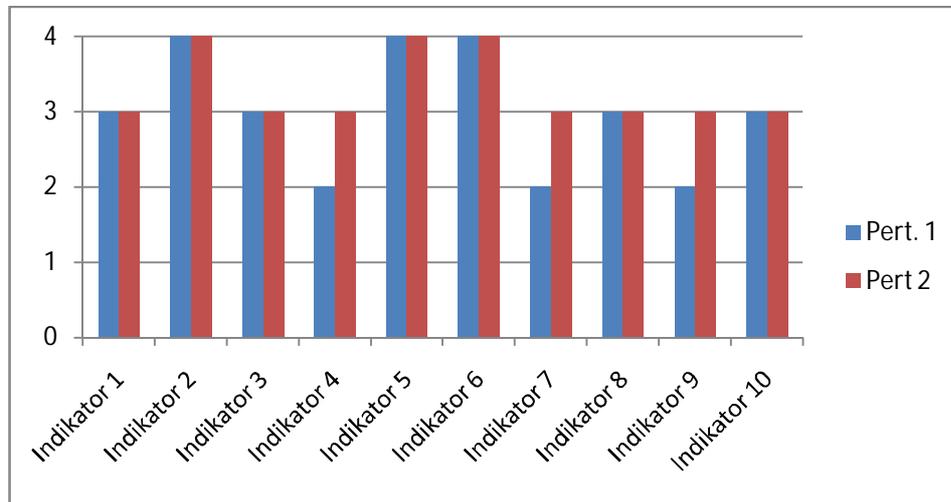
No.	Indikator	Skor	
		Pert. I	Pert. II
1	Memberikan apersepsi (kegiatan membuka pelajaran)	3	3
2	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	4	4
3	Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)	3	3
4	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	2	3
5	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4	4
6	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4	4

7	Mengelola pelaksanaan dengan baik (keterampilan mengelola kelas)	2	3
8	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	3	3
9	Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)	2	3
10	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	3	3
<b>Jumlah skor</b>		<b>30</b>	<b>34</b>
<b>Total skor</b>		<b>64</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>32</b>	
<b>Persentase</b>		<b>80%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	
<b>Kualifikasi</b>		<b>Berhasil</b>	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah skor keterampilan guru pada siklus I mengalami peningkatan yaitu pertemuan I sebesar 30 dan pada pertemuan II sebesar 34. Pada siklus I ini diperoleh rata-rata skor yaitu 32 dengan persentase 80% dengan kategori baik dan kualifikasi berhasil. Dari 10 indikator pengamatan, ada 4 indikator yang memperoleh peningkatan skor.

Berikut digambarkan pencapaian skor untuk setiap indikator dalam diagram batang:

**Diagram 4.1**  
**Keterampilan Guru Siklus I**



Perolehan skor pada tabel dan diagram batang siklus I dijelaskan sebagai berikut:

- a. Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran).

Keterampilan memberikan apersepsi pada pertemuan I dan II mendapatkan skor 3. Hal ini berarti ada 3 deskriptor tampak, yaitu menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan pre test. Deskriptor yang belum tampak adalah belum memberikan motivasi kepada siswa.

- b. Menggunakan media *audio visual* (keterampilan menggunakan variasi)

Keterampilan menggunakan media *audio visual* pada pertemuan I dan II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu gambar jelas, suara jelas, dapat menarik siswa, dan sesuai dengan materi. Skor indikator ini **tertinggi** karena semua deskriptor sudah tampak.

- c. Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)

Keterampilan menyampaikan materi pada pertemuan I mendapat skor 2, sedangkan pertemuan II mendapat skor 3. Hal ini berarti ada peningkatan dan

3 deskriptor yang tampak, yaitu menggunakan contoh dan ilustrasi, menyampaikan materi dengan runtut, dan intonasi jelas. Skor indikator ini termasuk **terendah** karena ada deskriptor yang belum tampak yaitu pada saat menyampaikan materi guru belum memberikan umpan balik kepada siswa seperti memberikan pertanyaan.

d. Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)

Keterampilan memberikan pertanyaan atau masalah pada pertemuan I mendapat skor 2, sedangkan pertemuan II mendapat skor 3. Hal ini berarti ada peningkatan dan 3 deskriptor tampak, yaitu intonasi jelas, memberikan acuan sebelum bertanya, dan penyebaran ke seluruh kelas. Skor indikator ini termasuk **terendah** karena ada deskriptor yang belum tampak adalah guru belum waktu berpikir kepada siswa sehingga siswa sulit untuk menemukan jawaban dari pertanyaan.

e. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)

Keterampilan membimbing siswa berpikir secara individual pada pertemuan I dan II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran, membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa, dan memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki. Skor indikator ini **tertinggi** karena semua deskriptor sudah tampak.

- f. Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)

Keterampilan mengelompokkan siswa secara berpasangan pada pertemuan I dan II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu membimbing siswa mencari pasangan, mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan, mengingatkan siswa jika waktu hampir usai, dan mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan pasangannya. Skor indikator ini **tertinggi** karena semua deskriptor sudah tampak.

- g. Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik (keterampilan mengelola kelas)

Keterampilan mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik pertemuan I mendapat skor 2, sedangkan pertemuan II mendapat skor 3. Hal ini berarti ada 3 deskriptor yang tampak, yaitu memberi perhatian kepada siswa, memberikan respon yang baik, dan guru belum memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas. Skor indikator ini termasuk **terendah** karena ada deskriptor yang belum tampak yaitu guru belum mengelola waktu dengan tepat.

- h. Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)

Keterampilan membimbing jalannya diskusi pada pertemuan I dan II mendapat skor 3. Hal ini berarti ada 3 deskriptor tampak, yaitu memberi kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi, membimbing siswa dalam presentasi, menanggapi hasil presentasi. Deskriptor yang belum tampak adalah guru belum memberi kesempatan kepada pasangan lain untuk berpendapat.

i. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)

Keterampilan memberikan penguatan pada pertemuan I mendapat skor 2, sedangkan pertemuan II mendapat skor 3. Hal ini berarti terjadi peningkatan dan ada 3 deskriptor yang tampak, yaitu memberi penguatan kepada individu dan memberi penguatan kepada tiap pasangan. Skor indikator ini termasuk **terendah** karena ada deskriptor yang belum tampak yaitu guru belum memberikan penguatan dengan segera.

j. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)

Keterampilan menutup pelajaran pada pertemuan I mendapat skor 2 sedangkan pertemuan II mendapat skor 3. Hal ini berarti terjadi peningkatan dan ada 3 deskriptor yang tampak, yaitu menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan post test. Deskriptor yang belum tampak seperti guru belum memberikan motivasi sehingga siswa kurang antusias dalam membuat kesimpulan.

#### 4.1.1.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor	
		Pert. I	Pert. II
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran ( <i>emotional activities</i> )	85	107

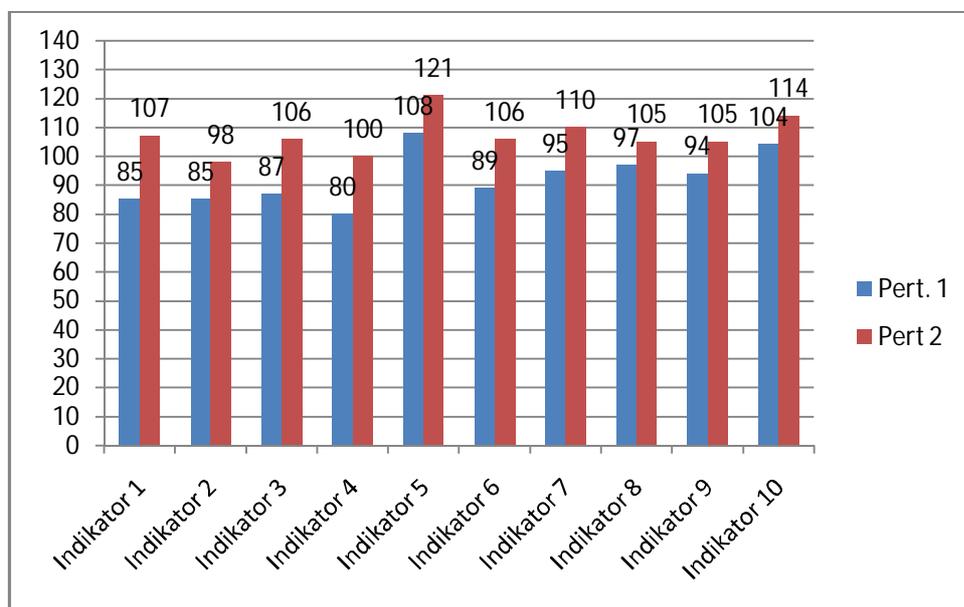
2.	Menanggapi apersepsi ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	85	98
3.	Memperhatikan media pembelajaran ( <i>listening activities, visual activities</i> )	87	106
4.	Memperhatikan penjelasan guru ( <i>listening activities, visual activities</i> )	80	100
5.	Mengajukan pertanyaan ( <i>listening activities, mental activities, oral activities</i> )	108	121
6.	Mengajukan pertanyaan ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	89	106
7.	Mencari pasangan ( <i>mental activities, oral activities, emosional activities</i> )	95	110
8.	Presentasi bersama pasangan di depan kelas ( <i>oral activities, emotional activities, mental activities</i> )	97	105
9.	Menanggapi hasil presentasi ( <i>oral activities, visual activities</i> )	94	105
10.	Menutup pelajaran ( <i>writing activities, oral activities, emotional activities</i> )	104	114
<b>Total skor</b>		924	1072
		<b>1996</b>	
<b>Rata-rata total skor</b>		<b>998</b>	
<b>Rata-rata skor tiap siswa</b>		<b>29</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	

<b>Kualifikasi</b>	<b>Berhasil</b>
--------------------	-----------------

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* siklus I di atas terjadi peningkatan yaitu pada pertemuan I diperoleh skor 912 dan pada pertemuan II diperoleh skor 1064. Pada siklus I diperoleh skor rata-rata yaitu 989. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus I masuk kategori baik dan kualifikasi berhasil. Berikut digambarkan pencapaian skor untuk setiap indikator dalam diagram batang.

**Diagram 4.2**

**Aktivitas Siswa Siklus I**



Perolehan skor aktivitas siswa yang tersaji dalam tabel dan diagram batang di atas, dipaparkan sebagai berikut:

- Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (*emotional activities, motor activities, visual activities*)

Ketika siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) siswa berada di kelas sebelum pelajaran dimulai, (2) siswa membawa alat tulis dan buku, (3) siswa sudah belajar sebelumnya, (4) Siswa mengerjakan pre test. Berdasarkan hasil observasi siklus I pada pertemuan I pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 85, sedangkan pada pertemuan II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 107.

b. Menanggapi apersepsi (*mental activities, oral activities, visual activities*)

Ketika siswa menanggapi apersepsi, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan guru, (2) memahami apa yang dibicarakan guru, (3) menjawab pertanyaan dari guru, (4) berani mengutarakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 89, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 98.

c. Memperhatikan media pembelajaran (*visual activities*)

Ketika siswa memperhatikan media pembelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan media, (2) mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran, (3) menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media, (4) bertanya kepada guru. Berdasarkan observasi pada siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 87, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 106.

d. Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, visual activities*)

Ketika siswa memperhatikan penjelasan guru, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir, (2) mencatat pokok materi dari penjelasan guru, (3) bertanya kepada guru, (4) berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 80, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 100. Indikator ini mendapat skor **terendah** karena pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan.

e. Menjawab pertanyaan dari guru (*listening activities, mental activities, oral activities*)

Ketika siswa menjawab pertanyaan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) mendengarkan pertanyaan dari guru, (2) menjawab pertanyaan dari guru, (3) berani menyampaikan pendapat, (4) menghargai pendapat siswa lain. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 108, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 121.

f. Mengajukan pertanyaan (*mental activities, oral activities, visual activities*)

Ketika siswa mengajukan pertanyaan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) pertanyaan sesuai dengan materi, (2) menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar, (3) pertanyaan diawali dengan acuan, (4) mengacungkan jari sebelum bertanya. Berdasarkan hasil observasi siklus I

pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 89, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 106.

- g. Mencari pasangan (*mental activities, oral activities, emotional activities*)

Ketika siswa mencari pasangan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) tidak bermain sendiri, (2) mencari pasangan dengan tertib, (3) mematuhi aturan permainan, (4) berdiskusi dengan pasangannya. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 95, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 110. Indikator ini mendapat skor tertinggi karena pembelajaran ini baru bagi siswa sehingga siswa sangat antusias saat kegiatan permainan mencari pasangan pada pembelajaran IPA.

- h. Presentasi bersama pasangan di depan kelas (*oral activities, emotional activities, mental activities*)

Ketika siswa presentasi bersama pasangan di depan kelas, deskriptor yang diamati yaitu: (1) tiap pasangan mencocokkan kembali kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh, (2) tiap pasangan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik, (3) menanggapi pertanyaan dari pasangan lain, (4) menanggapi pertanyaan dari guru. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 97, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 105.

- i. Menanggapi hasil diskusi (*oral activities, visual activities*)

Ketika siswa menanggapi hasil diskusi, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan presentasi yang disampaikan pasangan lain, (2)

mendiskusikan hasil presentasi pasangan lain, (3) mengajukan pertanyaan, (4) menyampaikan pendapat. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 94, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 105.

j. Menutup pelajaran (*oral activities, visual activities, motor activities*)

Ketika menutup pelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) menyimpulkan hasil pelajaran, (2) pemberian motivasi, (3) mengerjakan post test, (4) pemberian penilaian. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 104, sedangkan pada pertemuan II, indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 114.

#### **4.1.1.3.3 Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Berdasarkan data hasil belajar IPA pada penelitian siklus I melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* diperoleh:

**Tabel 4.3**

#### **Hasil Belajar Siswa Siklus I**

<b>Keterangan</b>	<b>Siklus I</b>	
	Jumlah nilai	1940
Rata-rata	57	70,3
Jumlah siswa tuntas	10	21
Jumlah siswa belum tuntas	24	13
Presentase siswa tuntas	29,41%	58,82%
Presentase siswa belum tuntas	70,59%	41,18%

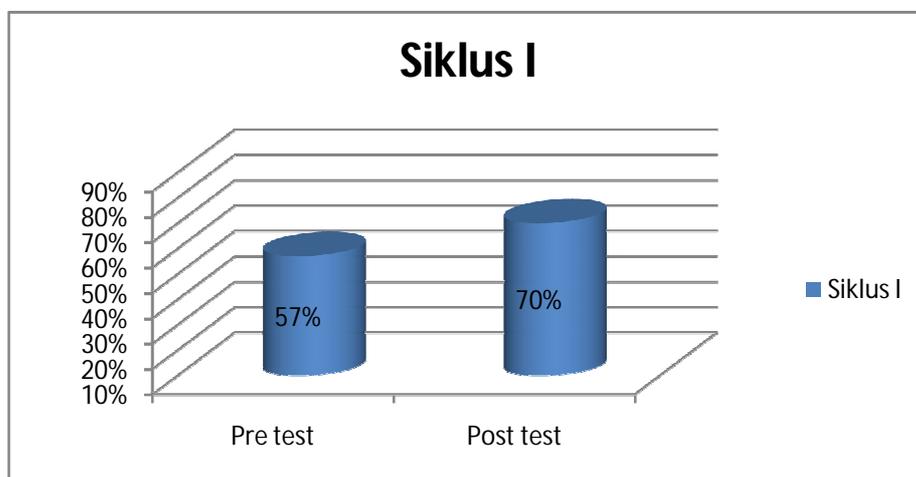
Persentase	57%	70%
Persentase kenaikan	13%	

Berdasarkan tabel yang sudah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada kelas V siklus I terdapat kenaikan nilai rata-rata kelas setelah adanya tindakan dari semula pre test 57% naik menjadi 70% pada post test.

Berdasarkan tabel hasil belajar pada siklus I, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 4.3**

**Hasil Belajar Siswa Siklus I**



**4.1.1.4 Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian siklus I diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A*

*Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

#### *4.1.1.4.1 Kekurangan dan penyebabnya*

Pembelajaran pada siklus I diperoleh kekurangan, antara lain:

- a. Saat menutup pembelajaran, guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar timbul semangat belajar di rumah.
- b. Guru belum memberikan penguatan dengan segera.
- c. Siswa belum aktif menanggapi apresepsi yang diberikan guru.
- d. Beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran.
- e. Hasil pre test belum optimal karena siswa belum belajar di rumah.
- f. Hasil post test sudah cukup baik namun masih perlu ditingkatkan lagi.

#### *4.1.1.4.2 Kelebihan dan penyebabnya*

Beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran siklus I, antara lain:

- a. Guru sudah menciptakan kondisi menyenangkan saat pembelajaran.
- b. Pembelajaran berjalan tertib karena guru sudah menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- c. Antusias belajar siswa meningkat karena menemukan hal baru dalam pembelajaran.
- d. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melibatkan keaktifan siswa.
- e. Sebagian besar nilai post test sudah baik.

- f. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat setelah diberi tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu diperbaiki dengan melanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan yang diinginkan belum terpenuhi secara menyeluruh, masih ada kekurangan setiap variabel sehingga perlu ditingkatkan.

#### **4.1.1.5 Revisi**

Sesuai dengan kekurangan yang masih ada, maka perlu diadakan revisi. Hal yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah :

- a. Pemberian tugas belajar di rumah untuk materi selanjutnya dan disampaikan saat menutup pembelajaran oleh guru agar semangat belajar siswa di rumah tinggi.
- b. Pemberian penguatan dengan segera saat pasangan selesai presentasi.
- c. Siswa diwajibkan belajar sebelum pembelajaran agar dapat menjawab pertanyaan dari guru terutama saat kegiatan apersepsi.
- d. Membuat peraturan pembelajaran yang salah satu isinya jika ada siswa yang tidak memperhatikan atau ramai saat penjelasan materi pembelajaran maka akan dikenai sanksi misal bercerita di depan kelas.
- e. Siswa diwajibkan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran, agar mudah memahami pelajaran serta mendapatkan nilai pre test yang baik..

- f. Peningkatan hasil post test dengan cara siswa diwajibkan memperhatikan materi saat pembelajaran.

#### **4.1.2 Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Penelitian tindakan kelas siklus II dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi tindakan.

##### **4.1.2.1 Perencanaan Siklus II**

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama, Dalam tahap ini meliputi:

- a. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*.
- b. Menyiapkan buku IPA kelas V dan media video kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.
- c. Menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi pelajaran.
- d. Menyiapkan tes tertulis berupa pre test dan post test.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

##### **4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 April 2014 pukul 07.00 sampai dengan 08.10 WIB dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran membahas materi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Kegiatan pada siklus II meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Proses

pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintak model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*.

a. Kegiatan Awal ( $\pm$  10 menit)

Media dalam bentuk video, LCD projector, laptop, speaker, kartu pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan dalam pembelajaran sudah selesai disiapkan. Setelah itu, siswa dikondisikan untuk duduk ditempat duduk masing-masing. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar dan melakukan presensi kelas. Selanjutnya siswa mengerjakan pre test. Setelah siswa mengumpulkan pre test, siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru, "Anak-anak, siapa yang tahu kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi? Coba sebutkan contoh kegiatan manusia tersebut?". Kemudian, siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru serta manfaat yang diperoleh setelah pembelajaran. Siswa juga mendapat motivasi dan acuan dari guru.

b. Kegiatan Inti ( $\pm$  50 menit)

Siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru dan memperhatikan penjelasan singkat materi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Semua siswa memperhatikan dengan tenang. Kemudian, siswa boleh mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti dan siswa yang lain yang sudah mengerti boleh memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Selanjutnya siswa dibentuk dalam kelompok pertanyaan dan jawaban. Setiap siswa dalam kelompok pertanyaan mendapat kartu pertanyaan, sedangkan setiap kelompok siswa dalam kelompok jawaban mendapat kartu jawaban. Siswa

mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi bersama pasangannya. Setiap pasangan mempresentasikan di depan kelas dan pasangan lain boleh menanggapi, begitu seterusnya hingga semua pasangan melakukan presentasi. Setiap pasangan yang maju mendapat tanggapan dari guru. Pasangan tercepat mendapat *reward* dari guru.

c. Kegiatan Akhir ( $\pm$  10 menit)

Siswa dibimbing oleh guru membuat kesimpulan materi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Siswa mengerjakan post test. Setelah itu pembelajaran ditutup.

#### 4.1.2.3 Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

##### 4.1.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Pengamatan keterampilan guru pada siklus II diperoleh data yang tersaji pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**

#### Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

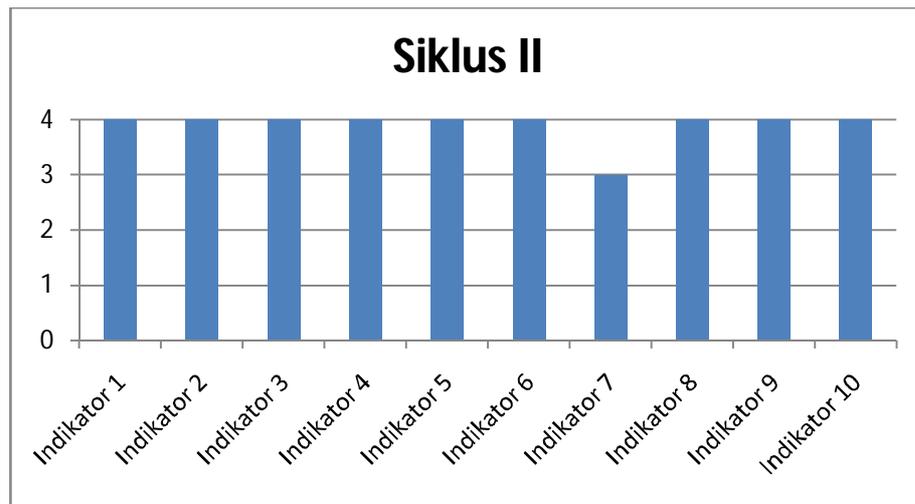
No.	Indikator	Skor
1	Memberikan apersepsi (kegiatan membuka pelajaran)	4
2	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	4
3	Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)	4

4	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	4
5	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4
6	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4
7	Mengelola pelaksanaan dengan baik (keterampilan mengelola kelas)	3
8	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	4
9	Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)	4
10	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	4
<b>Total skor</b>		<b>39</b>
<b>Persentase</b>		<b>97.50%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>
<b>Kualifikasi</b>		<b>Berhasil</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah skor keterampilan guru pada siklus II sebesar 39 dengan kategori baik dan kualifikasi berhasil. Dari 10 indikator pengamatan, ada 6 indikator yang memperoleh peningkatan skor.

Berikut digambarkan pencapaian skor untuk setiap indikator dalam diagram batang.

**Diagram 4.4**  
**Keterampilan Guru Siklus II**



Perolehan skor pada tabel dan diagram batangsiklus I dijelaskan sebagai berikut:

- a. Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran).

Keterampilan memberikan apersepsi pada siklus II mendapatkan skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor tampak, yaitu menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan, memberikan motivasi, dan memberikan pre test.

- b. Menggunakan media *audio visual* (keterampilan menggunakan variasi)

Keterampilan menggunakan media *audio visual* pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu gambar jelas, suara jelas, dapat menarik siswa, dan sesuai dengan materi.

- c. Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)

Keterampilan menyampaikan materi pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada peningkatan dan 4 deskriptor yang tampak, yaitu menggunakan

contoh dan ilustrasi, menyampaikan materi dengan runtut, intonasi jelas, dan memberikan umpan balik.

- d. Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)

Keterampilan memberikan pertanyaan atau masalah pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor tampak, yaitu intonasi jelas, memberikan acuan sebelum bertanya, dan penyebaran ke seluruh kelas.

- e. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)

Keterampilan membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran, membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa, dan memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki.

- f. Membimbing siswa berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)

Keterampilan membimbing siswa berpasangan pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu membimbing siswa mencari pasangan, mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan permainan, mengingatkan siswa jika waktu hamper usai, dan mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan pasangannya.

- g. Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)

Keterampilan mengelola pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mendapat skor 3. Hal ini berarti ada 3 deskriptor yang tampak, yaitu memberi perhatian kepada siswa, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, dan memberikan respon yang baik. Indikator ini mendapat skor **terendah** karena ada deskriptor yang belum tampak yaitu mengelola waktu belum tepat karena pembelajaran ini menggunakan permainan sehingga membutuhkan waktu yang banyak.

- h. Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)

Keterampilan membimbing presentasi pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor tampak, yaitu memberi kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi, membimbing siswa dalam presentasi, memberi kesempatan kepada pasangan lain untuk berpendapat, dan menanggapi hasil presentasi.

- i. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)

Keterampilan memberikan penguatan pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu memberi penguatan kepada individu, memberi penguatan kepada tiap pasangan, pemberian penguatan dengan segera, dan variasi penggunaan dengan tepat.

- j. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)

Keterampilan menutup pelajaran pada siklus II mendapat skor 4. Hal ini berarti ada 4 deskriptor yang tampak, yaitu menyimpulkan materi yang telah

dipelajari, memberikan soal, dan memberikan motivasi. Deskriptor yang belum tampak adalah belum diberikan penilaian untuk memotivasi siswa.

- k. Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik (ketrampilan mengelola kelas)

Keterampilan mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik pada siklus II. Hal ini berarti ada 3 deskriptor yang tampak, yaitu mengelola waktu dengan tepat, memberi perhatian kepada siswa, dan memberikan respon yang baik. Deskriptor yang belum tampak adalah belum jelasnya pemberian petunjuk-petunjuk dari guru.

#### 4.1.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5**

#### **Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

<b>No</b>	<b>Indikator Aktivitas Siswa</b>	<b>Jumlah Skor</b>
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran ( <i>emotional activities</i> )	129
2.	Menanggapi apersepsi ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	128
3.	Memperhatikan media pembelajaran ( <i>listening activities, visual activities</i> )	131
4.	Memperhatikan penjelasan guru ( <i>listening</i> )	118

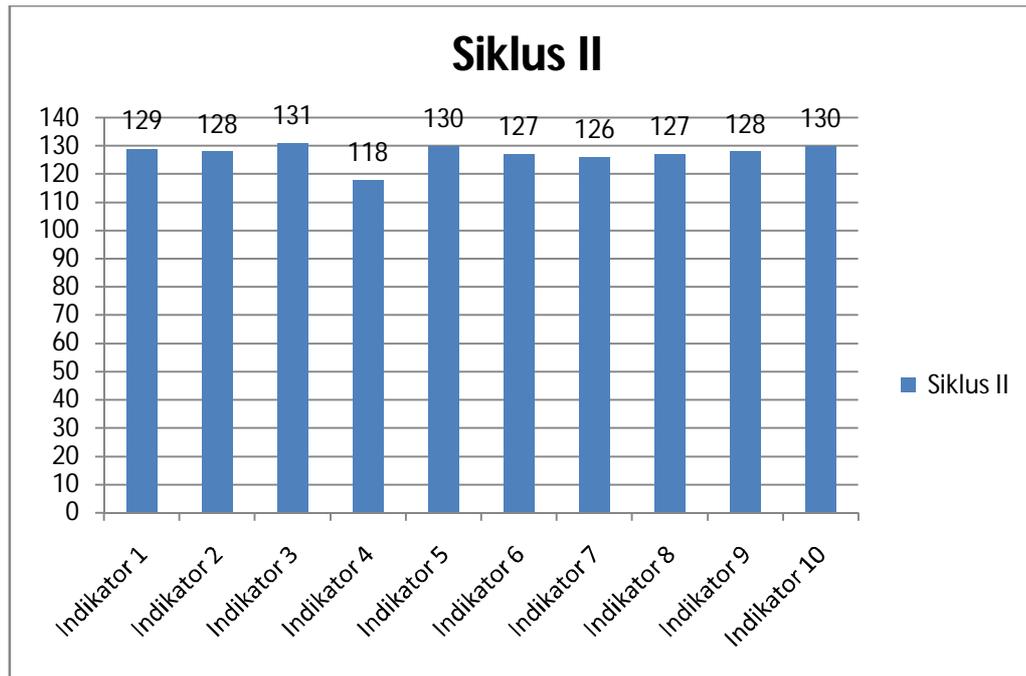
	<i>activities, visual activities)</i>	
5.	Mengajukan pertanyaan ( <i>listening activities, mental activities, oral activities)</i>	130
6.	Mengajukan pertanyaan ( <i>mental activities, oral activities, visual activities)</i>	127
7.	Mencari pasangan ( <i>mental activities, oral activities, emosional activities)</i>	126
8.	Presentasi bersama pasangan di depan kelas ( <i>oral activities, emotional activities, mental activities)</i>	127
9.	Menanggapi hasil presentasi ( <i>oral activities, visual activities)</i>	128
10.	Menutup pelajaran ( <i>writing activities, oral activities, emotional activities)</i>	130
<b>Jumlah</b>		<b>1274</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>37,5</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>
<b>Kualifikasi</b>		<b>Berhasil</b>

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* siklus II di atas diperoleh jumlah keseluruhan yaitu 1274 dan skor rata-rata 37,5. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus II masuk kategori sangat baik

dan kualifikasi berhasil. Berikut digambarkan pencapaian skor untuk setiap indikator dalam diagram batang.

**Diagram 4.5**

**Aktivitas Siswa Siklus II**



Perolehan skor aktivitas siswa yang tersaji dalam tabel dan diagram batang di atas, dipaparkan sebagai berikut:

a. Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (*emotional activities*)

Ketika siswa mempersiapkan diri dalam mengikuti pelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) siswa berada di kelas sebelum pelajaran dimulai, (2) siswa menempati tempat duduk masing-masing, (3) siswa membawa alat tulis dan buku, (4) siswa sudah belajar sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi siklus I pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 129.

b. Menanggapi apersepsi (*mental activities, oral activities, visual activities*)

Ketika siswa menanggapi apersepsi, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan guru, (2) memahami apa yang dibicarakan guru, (3) menjawab pertanyaan dari guru, (4) berani mengutarakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 128.

c. Memperhatikan media pembelajaran (*listening activities, visual activities*)

Ketika siswa memperhatikan media pembelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan media, (2) mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran, (3) menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media, (4) bertanya kepada guru. Berdasarkan observasi pada siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 131. Indikator ini mendapat skor **tertinggi** karena tingginya antusias siswa untuk mengamati media *audio visual*. Siswa bersemangat dalam memperhatikan materi pembelajaran karena suasana menjadi menyenangkan.

d. Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, visual activities*)

Ketika siswa memperhatikan penjelasan guru, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir, (2) mencatat pokok materi dari penjelasan guru, (3) bertanya kepada guru, (4) berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 118. Indikator ini mendapat skor **terendah** karena guru belum membangkitkan minat siswa untuk

memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, sehingga masih banyak siswa yang belum memperhatikan ketika guru menjelaskan.

- e. Menjawab pertanyaan dari guru (*listening activities, mental activities, oral activities*)

Ketika siswa menjawab pertanyaan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) mendengarkan pertanyaan dari guru, (2) menjawab pertanyaan dari guru, (3) berani menyampaikan pendapat, (4) menghargai pendapat siswa lain. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 130.

- f. Mengajukan pertanyaan (*mental activities, oral activities, visual activities*)

Ketika siswa mengajukan pertanyaan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) pertanyaan sesuai dengan materi, (2) menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar, (3) pertanyaan diawali dengan acuan, (4) mengacungkan jari sebelum bertanya. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 127.

- g. Mencari pasangan (*mental activities, oral activities, emotional activities*)

Ketika siswa mencari pasangan, deskriptor yang diamati yaitu: (1) tidak bermain sendiri, (2) mencari pasangan dengan tertib, (3) mematuhi aturan permainan, (4) berdiskusi dengan pasangannya. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 126.

- h. Presentasi bersama pasangan di depan kelas (*oral activities, emotional activities, mental activities*)

Ketika siswa presentasi bersama pasangan di depan kelas, deskriptor yang diamati yaitu: (1) tiap pasangan mencocokkan kembali kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh, (2) tiap pasangan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik, (3) menanggapi pertanyaan dari pasangan lain, (4) menanggapi pertanyaan dari guru. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 127.

- i. Menanggapi hasil diskusi (*oral activities, visual activities*)

Ketika siswa menanggapi hasil diskusi, deskriptor yang diamati yaitu: (1) memperhatikan presentasi yang disampaikan pasangan lain, (2) mendiskusikan hasil presentasi pasangan lain, (3) mengajukan pertanyaan, (4) menyampaikan pendapat. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 128.

- j. Menutup pelajaran (*oral activities, visual activities, motor activities*)

Ketika menutup pelajaran, deskriptor yang diamati yaitu: (1) menyimpulkan hasil pelajaran, (2) pemberian motivasi, (3) mengerjakan post test, (4) pemberian penilaian. Berdasarkan hasil observasi siklus II pencapaian indikator aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 130.

#### **4.1.2.3.3 Paparan Hasil Belajar Siswa**

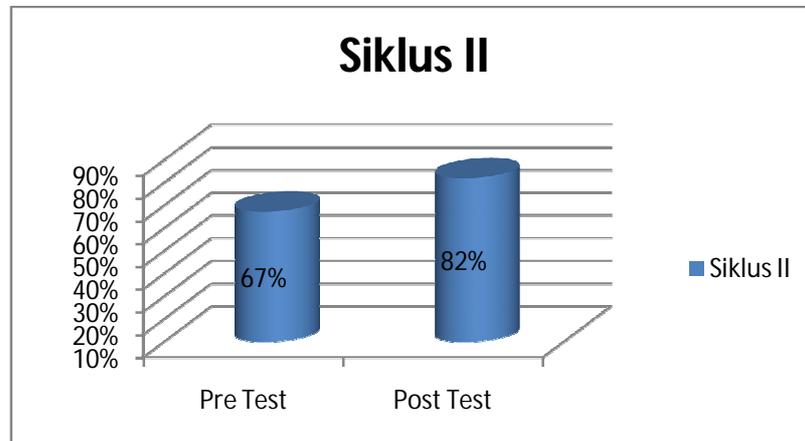
Berdasarkan data hasil belajar IPA pada penelitian siklus II melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* diperoleh:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

<b>Keterangan</b>	<b>Siklus II</b>	
Jumlah nilai	<b>2290</b>	<b>2805</b>
Rata-rata	<b>67,3</b>	<b>82,5</b>
Jumlah siswa tuntas	<b>22</b>	<b>31</b>
Jumlah siswa belum tuntas	<b>12</b>	<b>3</b>
Presentase siswa tuntas	<b>64,7%</b>	<b>91,2%</b>
Presentase siswa belum tuntas	<b>35,3%</b>	<b>8,8%</b>
Persentase	<b>67,3%</b>	<b>82,5%</b>
Persentase kenaikan	<b>15,2%</b>	

Berdasarkan tabel yang sudah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada kelas V siklus II terdapat kenaikan nilai rata-rata kelas setelah adanya tindakan dari semula pre test 67,3% naik menjadi 82,5% pada post test. Hasil belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu perolehan ketuntasan klasikal  $\geq 80\%$  dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 65.

**Diagram 4.6**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus II**



#### ***4.1.2.3.4 Deskripsi Model Pembelajaran yang Efektif***

Ada 5 unsur dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*, antara lain:

##### **1. Sintaks/ Langkah-Langkah Pembelajaran**

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada kelas V SD, antara lain:

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1) Persiapan                              | 6) Presentasi            |
| 2) Penyajian materi                       | 7) Refleksi dan Evaluasi |
| 3) Tanya jawab                            | 8) Mencari pasangan      |
| 4) Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban | 9) Presentasi            |
| 5) Mencari pasangan                       | 10) Kesimpulan           |

## 2. Sistem Sosial

Pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* menghendaki guru berperan sebagai fasilitator artinya membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses pengkonstruksian pengetahuan berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya pada siswa tetapi dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang setiap siswa dalam belajar. Peranan utama guru dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian, yang meliputi: 1) Menumbuhkan kemandirian pada siswa dengan memberikan kesempatan untuk bertindak dan mengambil keputusan; 2) Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa agar dapat melakukan sesuatu dengan baik; 3) Memberikan kemudahan dalam belajar dengan menyediakan fasilitas yang mendukung dan memberi peluang yang optimal bagi siswa. Siswa berusaha menggali dan membentuk pengetahuannya sendiri serta bebas dalam mengungkapkan pendapat dan pemikirannya. Sehingga segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu proses belajar tersebut. Dengan demikian, siswa akan terbiasa dan terlatih untuk berpikir sendiri, mandiri, kritis, kreatif dan mampu bertanggung jawab.

## 3. Prinsip Reaksi

Iklim belajar mengajar yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* diantaranya adalah demokratis dan interaktif. Selain itu diharapkan terjadinya interaksi terbuka antara siswa dan guru.

#### 4. Sistem Pendukung

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* didukung dengan bantuan media *audio visual*, yang meliputi LCD, laptop, file, speaker aktif, video pembelajaran serta buku mapel IPA kelas V SD.

#### 5. Dampak Pengiring dan Dampak Intraksional

- a. Dampak instruksional yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain keterampilan guru meningkat, aktivitas siswa meningkat, dan hasil belajar siswa meningkat.

Dampak pengiring yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media audio visual antara lain terciptanya sikap kerja sama, aktif, kejujuran, kecermatan, keberanian, kemandirian.

#### 4.1.2.4 Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diperoleh data berupa catatan lapangan, hasil observasi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* perlu dianalisis kembali bersama guru pamong sebagai kolaborator untuk bahan pertimbangan memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

##### 4.1.2.4.1 Kelebihan

Beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran siklus II, antara lain:

- a. Guru sudah menciptakan kondisi menyenangkan saat pembelajaran.

- b. Pembelajaran berjalan tertib karena guru sudah menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- c. Antusias belajar siswa meningkat karena menemukan hal baru dalam pembelajaran.
- d. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melibatkan keaktifan siswa.
- e. Sebagian besar nilai post test sudah baik.
- f. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat setelah diberi tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* sudah baik karena indikator keberhasilan yang diinginkan sudah terpenuhi secara menyeluruh, tetapi pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar lebih baik lagi. maka tindakan bisa dihentikan. Walaupun demikian, pembelajaran tetap dilakukan suatu perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya, agar pembelajaran meningkat secara berkelanjutan.

## **4.2. PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Selanjutnya peneliti memaparkan pembahasan hasil penelitian meliputi pemaknaan temuan yang digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga dapat diperoleh kesimpulan.

#### **4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian**

Pembahasan didasarkan pada hasil observasi dan hasil belajar siswa serta refleksi setiap siklus pada proses pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*:

##### 4.2.1.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru

###### *4.2.1.1.1 Pembahasan secara Teoritis*

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Zainal Aqib (2013: 83-84) mengemukakan bahwa keterampilan dasar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Guru yang professional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik. Dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Menurut Zainal Aqib (2013) beberapa keterampilan dasar guru, antara lain: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

###### *4.2.1.1.2 Pembahasan secara Praktis*

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh saat penelitian tindakan kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Keterampilan Guru Siklus I dan II**

No.	Indikator	Skor Siklus I		Skor
		P. I	P. II	Siklus II
1.	Memberikan apersepsi (kegiatan membuka pelajaran)	3	3	4
2.	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	4	4	4
3.	Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)	3	3	4
4.	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	2	3	4
5.	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4	4	4
6.	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	4	4	4
7.	Mengelola pelaksanaan dengan baik (keterampilan mengelola kelas)	2	3	3
8.	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	3	3	4
9.	Memberikan penguatan (keterampilan	2	3	4

	memberikan penguatan)			
10.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	3	3	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>39</b>
		<b>32</b>		
	<b>Persentase</b>	<b>80%</b>		<b>97,5%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>		<b>Sangat Baik</b>
	<b>Kualifikasi</b>	<b>Berhasil</b>		<b>Berhasil</b>

Hasil observasi keterampilan guru siklus I memperoleh skor 32 dengan kategori baik dan pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 39 dengan kategori sangat baik.

Keterampilan memberikan apersepsi mengalami peningkatan pada siklus II yaitu dengan skor 4 sedangkan pada siklus I mendapat skor 3. Pada kegiatan ini guru berhasil menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan, memberikan motivasi, dan memberikan pre test. Sesuai dengan prinsip apersepsi menurut Mandigers (dalam Rifa'i dan Anni, 2009: 200), prinsip ini memberikan petunjuk bahwa pada saat mengajar, pendidik hendaknya memberikan motivasi kepada siswa. Dengan cara tersebut siswa akan lebih tertarik sehingga bahan pelajaran mudah diserap.

Keterampilan menggunakan media *audio visual* pada siklus I dan II memperoleh skor 4. Hal ini dikarenakan guru sudah memberikan media dengan

gambar dan suara yang jelas, dapat menarik siswa, dan sesuai dengan materi. Menurut Hamdani (2011:249), *audio visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Keterampilan menyampaikan materi mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan I mendapat skor 2 ke pertemuan II mendapat skor 3, sedangkan pada siklus II tetap mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan pada siklus I saat menyampaikan materi guru belum memberikan umpan balik kepada siswa seperti memberikan pertanyaan. Kegiatan yang sudah dilakukan guru yaitu pada saat menyampaikan materi guru sudah menggunakan contoh dan ilustrasi, guru menyampaikan materi dengan runtut, dan intonasi yang jelas. Menjelaskan disini berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.(Zainal Aqib:2013)

Keterampilan memberikan pertanyaan atau masalah mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan I yaitu skor 2 ke pertemuan II yaitu skor 3, sedangkan pada siklus II tetap mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan pada siklus I guru belum memberikan waktu berpikir kepada siswa sehingga siswa sulit untuk menemukan pertanyaan dan jawaban. Kegiatan yang dilakukan guru adalah berbicara dengan intonasi yang jelas, memberikan acuan sebelum bertanya, dan penyebaran ke seluruh kelas. Keterampilan bertanya bertujuan untuk memperoleh

informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Selain itu kegiatan bertanya bertujuan untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. (Zainal Aqib:2013)

Keterampilan membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban pada siklus I dan II mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan guru sudah membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran, membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban pada siswa, dan memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki.

Keterampilan membimbing siswa secara berpasangan pada siklus I dan II mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan guru sudah membimbing siswa mencari pasangan, mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan permainan, mengingatkan siswa jika waktu hampir usai, dan mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan pasangannya.

Keterampilan mengelola pembelajaran dengan baik mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan I mendapat skor 2 ke pertemuan II mendapat skor 3, sedangkan pada siklus II tetap mendapat skor 3. Hal ini dikarenakan guru belum dapat mengelola waktu dengan tepat. Kegiatan yang sudah dilakukan guru yaitu memberi perhatian kepada siswa, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas dan memberikan respon yang baik. Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal. (Zainal Aqib:2013)

Keterampilan membimbing jalannya presentasi pada siklus I mendapat skor 3 dan siklus II mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan guru sudah memberi

kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi, membimbing siswa dalam presentasi, dan menanggapi hasil presentasi.

Keterampilan memberikan penguatan mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan I mendapat skor 2 ke pertemuan II mendapat skor 3, serta meningkat pada siklus 2 yaitu mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan pada siklus I guru belum memberikan penguatan dengan segera. Kegiatan yang sudah dilakukan guru yaitu memberi penguatan kepada individu dan memberi penguatan kepada tiap pasangan, serta memberikan penguatan dengan segera. Penguatan adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali atau meningkatnya perilaku yang dianggap baik tersebut. (Zainal Aqib: 2013)

Keterampilan menutup pelajaran mengalami peningkatan dari siklus I mendapat skor 3 ke siklus II mendapat skor 4. Hal ini dikarenakan pada siklus I guru belum memberikan penilaian untuk memotivasi siswa. Kegiatan yang sudah dilakukan yaitu menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, memberikan post test, dan memberikan penilaian. Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. (Zainal Aqib:2013)

Secara klasikal siklus I pertemuan I ke siklus I pertemuan II keterampilan guru mengalami kenaikan skor sebanyak 4. Kemudian siklus I ke siklus II keterampilan guru mengalami kenaikan skor sebanyak 6 indikator. Peningkatan ini terjadi karena adanya refleksi di akhir siklus untuk mengetahui keterampilan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, guru harus dapat menguasai delapan

keterampilan mengajar, yaitu: keterampilan membuka, bertanya, menjelaskan, mengelola kelas, mengadakan variasi, membimbing diskusi kelompok kecil, memberi penguatan, dan menutup pelajaran.

#### *4.2.1.1.3 Pembahasan secara Empiris*

Melalui model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, sesuai dengan penelitian Nur Rakhmad yang berjudul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Metode Make a Match pada siswa kelas VI SD Gisikdrono 02 Semarang*”. Hasil penelitian siklus I dengan rata-rata 2,0 kualifikasi cukup siklus II menjadi 2,8 kualifikasi baik dan pada siklus III meningkat menjadi 3,7 dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 2,0 kualifikasi cukup aktif, setelah dilakukan perbaikan siklus II diperoleh nilai rata-rata 2,6 kualifikasi baik, pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 3,1 kualifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa nilai rata-rata ulangan pada siklus I yaitu 66 kualifikasinya cukup, meningkat pada siklus II yaitu 70,8 kualifikasinya baik, dan pada siklus III menjadi 78,6 kualifikasinya sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diah Hastami berjudul “*Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa kelas V SDN Tandang 02 Semarang*”, hasil penelitian menunjukkan siklus I keterampilan guru skor rata-rata 2 kriteria cukup, aktivitas siswa mendapatkan skor rata-rata 1,8 dengan kriteria cukup, hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 41,4 kategori kurang, prosentase ketuntasan mencapai 61,2%. Pada siklus II keterampilan guru skor rata-rata 2,9 kriteria baik,

aktivitas siswa skor 2,2 kriteria baik, hasil belajar siswa nilai rata-rata 86,1 kriteria baik presentase ketuntasan mencapai 86,1%, pada siklus III keterampilan guru mendapatkan skor rata-rata 3,7 kriteria baik sekali, aktivitas siswa mencapai 3,1 kriteria baik sekali, hasil belajar siswa nilai rata-rata 86,4 kriteria baik sekali, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III mencapai 94,4%.

#### 4.2.1.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

##### 4.2.1.2.1 Pembahasan secara Teoritis

Aktivitas siswa dalam pelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* didukung oleh pendapat Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 89-91) pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan sikap dan nilai. Aktivitas siswa tersebut terdiri dari: (1) Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (*emotional activities*); (2) Menanggapi apersepsi (*mental activities, oral activities, visual activities*); (3) Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, visual activities*); (4) Memperhatikan media pembelajaran (*visual activities*); (5) Berdiskusi secara berkelompok (*mental activities, oral activities, emotional activities*); (6) Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (*oral activities, emotional activities, mental activities*); (7) Menanggapi hasil diskusi (*oral activities, visual activities*); (8) Mengajukan pertanyaan (*oral activities, visual activities*); (9) Keaktifan siswa dalam pembelajaran (*motor activities*); (10) Mengerjakan evaluasi (*writing activities, emotional activities*).

## 4.2.1.2.2 Pembahasan secara Praktis

**Tabel 4.8**  
**Aktivitas Siswa Siklus I dan II**

No.	Indikator	Skor Siklus I		Skor Siklus II
		P. I	P. II	II
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran ( <i>emotional activities</i> )	85	107	129
2.	Menanggapi apersepsi ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	85	98	123
3.	Memperhatikan media pembelajaran ( <i>listening activities, visual activities</i> )	87	106	131
4.	Memperhatikan penjelasan guru ( <i>listening activities, visual activities</i> )	80	100	118
5.	Mengajukan pertanyaan ( <i>listening activities, mental activities, oral activities</i> )	108	121	130
6.	Mengajukan pertanyaan ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	89	106	127
7.	Mencari pasangan ( <i>mental activities, oral activities, emosional activities</i> )	95	110	126
8.	Presentasi bersama pasangan di depan kelas ( <i>oral activities, emotional activities, mental activities</i> )	97	105	127
9.	Menanggapi hasil presentasi ( <i>oral activities,</i>	94	105	128

	<i>visual activities)</i>			
10.	Menutup pelajaran ( <i>writing activities, oral activities, emotional activities</i> )	104	114	130
	<b>Jumlah</b>	<b>924</b>	<b>1072</b>	<b>1274</b>
		<b>998</b>		
	<b>Rata-Rata</b>	<b>29</b>		<b>37,5</b>
	<b>Persentase</b>	<b>72,5%</b>		<b>93,75%</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>		<b>Sangat Baik</b>
	<b>Kualifikasi</b>	<b>Berhasil</b>		<b>Berhasil</b>

Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 29 termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa 37,5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan terjadi karena pada siklus I banyak siswa yang belum belajar sebelumnya sehingga siswa belum dapat menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru. Pada saat mengikuti permainan dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* siswa telah mengikutinya dengan tertib, dan saat berdiskusi dengan pasangannya siswa telah menyampaikan pendapatnya dengan tepat.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II memperoleh jumlah skor rata-rata 37,5. Peningkatan terjadi karena sebelumnya siswa sudah belajar terlebih dahulu di rumah sehingga siswa dapat menanggapi apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru, siswa sudah memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, mengikuti permainan dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*, melaksanakan kerja kelompok yaitu berdiskusi dengan pasangannya, siswa telah mengikuti pembelajaran dengan tertib. Namun, ada indikator terendah yaitu memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru. Selain itu, indikator tertinggi yaitu memperhatikan media *audio visual*. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan sehingga antusias belajar siswa meningkat dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

Pada indikator kesiapan dalam mengikuti pelajaran terjadi peningkatan yaitu siklus I memperoleh rata-rata skor 96 dan siklus II memperoleh skor 129. Hal ini dikarenakan pada siklus I banyak siswa yang belum belajar sebelumnya. Siklus II siswa sudah belajar sebelumnya dirumah. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain siswa berada di kelas sebelum pelajaran dimulai, siswa membawa alat tulis, dan siswa mengerjakan post test.

Pada indikator menanggapi apersepsi terjadi peningkatan yaitu siklus I memperoleh rata-rata skor 91,5 dan siklus II memperoleh skor 128. Hal ini dikarenakan pada siklus I ada beberapa siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan guru dan belum berani mengutarakan pendapat. Selain itu aktivitas

siswa lainnya yang diamati antara lain memperhatikan guru dan memahami apa yang dibicarakan guru.

Pada indikator memperhatikan media pembelajaran terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 96,5 dan siklus II mendapat skor 131. Indikator ini mendapat skor tertinggi karena pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan sehingga antusias belajar siswa meningkat. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain memperhatikan media, mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran, bertanya pada guru, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media.

Pada indikator memperhatikan penjelasan guru terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 90 dan siklus II mendapat skor 118. Indikator ini mendapat skor terendah karena pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati adalah memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir, mencatat pokok materi dari penjelasan guru, bertanya kepada guru, dan berani mengemukakan pendapat.

Pada indikator menjawab pertanyaan dari guru terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 114,5 dan siklus II mendapat skor 130. Hal ini dikarenakan pada siklus I siswa belum berani menyampaikan pendapat. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati adalah mendengarkan pertanyaan dari guru, menjawab pertanyaan dari guru, dan menghargai pendapat siswa lain.

Pada indikator mengajukan pertanyaan terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 97,5 dan siklus II mendapat skor 127. Hal ini dikarenakan

pada siklus I beberapa siswa saat mengajukan pertanyaan belum diawali dengan acuan. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain pertanyaan sesuai dengan materi, menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar, dan mengacungkan jari sebelum bertanya. Seorang pakar pendidikan, Trinandita (1984) menyatakan bahwa ” hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif.

Pada indikator mencari pasangan terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 102,5 dan siklus II mendapat skor 126. Hal ini dikarenakan pembelajaran ini adalah hal baru bagi siswa sehingga siswa sangat antusias saat kegiatan permainan mencari pasangan pada pembelajaran IPA. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain tidak bermain sendiri saat mencari pasangan, mencari pasangan dengan tertib, mematuhi aturan permainan, dan berdiskusi dengan pasangannya.

Pada indikator presentasi bersama pasangan di depan kelas terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 101 dan siklus II mendapat skor 127. Hal ini dikarenakan pada siklus I ada beberapa siswa yang belum menanggapi pertanyaan dari kelompok lain. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain setiap pasangan mencocokkan kembali kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh, setiap pasangan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik, dan menanggapi pertanyaan dari guru.

Pada indikator menanggapi hasil diskusi terjadi peningkatan yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 99,5 dan siklus II mendapat skor 128. Hal ini dikarenakan pada siklus I beberapa pasangan belum mengajukan pertanyaan kepada pasangan yang melakukan presentasi. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain memperhatikan presentasi yang disampaikan pasangan lain, mendiskusikan hasil presentasi pasangan lain, dan menyampaikan pendapat.

Pada indikator menutup pelajaran terjadi peningkatan skor yaitu siklus I mendapat rata-rata skor 109 dan siklus II mendapat skor 130. Hal ini dikarenakan pada siklus I beberapa siswa ada yang belum dapat menyimpulkan pembelajaran dengan benar. Selain itu aktivitas siswa lainnya yang diamati antara lain kegiatan tanya jawab tentang materi yang belum mengerti, mengerjakan post test, dan berdoa serta salam.

#### *4.2.1.2.3 Pembahasan secara Empiris*

Melalui model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, sesuai dengan penelitian Nur Rakhmad yang berjudul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Metode Make a Match pada siswa kelas VI SD Gisikdrono 02 Semarang*”. Hasil penelitian aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 2,0 kualifikasi cukup aktif, setelah dilakukan perbaikan siklus II diperoleh nilai rata-rata 2,6 kualifikasi baik, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 3,1 kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diah Hastami berjudul “*Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa kelas V SDN Tandang 02 Semarang*”, hasil penelitian

menunjukkan siklus I aktivitas siswa mendapatkan skor rata-rata 1,8 dengan kriteria cukup, pada siklus II aktivitas siswa skor 2,2 kriteria baik, dan pada siklus III aktivitas siswa mencapai 3,1 kriteria baik sekali.

#### 4.2.1.3. Hasil Observasi Hasil Belajar

##### 4.2.1.3.1 *Pembahasan secara Teoritis*

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5-6) memaparkan bahwa hasil belajar terdiri dari informasi verbal yang berupa pengetahuan, keterampilan, intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Untuk mengetahui seberapa penyampaian hasil belajar yang diperoleh individu (siswa) harus dilakukan suatu penilaian. Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument test maupun non test.

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikonstrakan dalam pembelajaran. Untuk menentukan batas minimal nilai ketuntasan peserta tes dapat menggunakan pedoman yang ada (Poerwanti 2008: 6-16).

Menurut Suherdi (2001: 56) tes merupakan alat, cara, dan langkah-langkah sistematis untuk mengukur sejumlah perilaku tertentu dari subjek uji. Sedangkan Poerwanti (2008: 3.18) menjelaskan bahwa tes hasil belajar dalam mata pelajaran dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum sekolah, sehingga tes ini mendapatkan tempat yang pertama diantara berbagai jenis tes yang ada dan digunakan di sekolah-sekolah.

#### 4.2.1.3.2 Pembahasan secara Praktis

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel

**Tabel 4.9**

#### **Hasil Belajar Siklus I dan II**

Data Hasil Belajar	Siklus I		Siklus II	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Nilai Rata-Rata	57	70	67,3	82,5
Persentase kenaikan	13%		15,2%	
Nilai Tertinggi	95		100	
Nilai Terendah	40		60	
Kategori Ketuntasan Minimum (KKM)	65		65	
Siswa yang Tuntas Belajar	21		31	
Siswa Belum Tuntas Belajar	13		3	
<b>Persentase Ketuntasan</b>	<b>59%</b>		<b>91,2%</b>	

Hasil belajar siswa pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* mengalami peningkatan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari pre test ke post test. Siklus I rata-rata nilai post test sebesar 57 naik menjadi 70 pada post test berarti naik 13%. Siklus II rata-rata nilai post test sebesar 67,3 naik menjadi 82,5 pada post test berarti naik 15,2%. Berdasarkan data tersebut, pencapaian hasil belajar klasikal

pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$  siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal dan terdapat kenaikan hasil belajar serta kenaikan ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II. Terjadinya kenaikan hasil belajar dikarenakan dalam tahap pembelajaran guru melakukan kegiatan secara terencana dan sistematis.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, kriteria ideal ketuntasan klasikal adalah 80%. Nilai belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan belajar klasikal siswa belum mencapai 80%, berdasarkan data nilai kemampuan tersebut, pemecahan masalah siklus ini menunjukkan ketuntasan belajar belum tercapai. Maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Setelah dilaksanakan siklus II menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan. Dengan demikian berdasarkan nilai kemampuan tersebut, maka penelitian ini berhenti sampai di siklus II.

Hasil belajar siswa yang telah dipaparkan diatas didapatkan dari mengerjakan pre test yang diberikan oleh guru pada awal pembelajaran dan post test pada akhir kegiatan pembelajaran. Menurut Sugandi (2008: 63) hasil belajar merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Sedangkan pendapat Lorna Curran (dalam Huda, 2011:135), yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make A Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Oleh karena itu

pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

#### 4.2.1.3.3 Pembahasan secara Empiris

Melalui model *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan keterampilan guru, sesuai dengan penelitian Nur Rakhmad yang berjudul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Metode Make a Match pada siswa kelas VI SD Gisikdrono 02 Semarang*”. Hasil penelitian siklus I dengan rata-rata 2,0 kualifikasi cukup siklus II menjadi 2,8 kualifikasi baik dan pada siklus III meningkat menjadi 3,7 dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 2,0 kualifikasi cukup aktif, setelah dilakukan perbaikan siklus II diperoleh nilai rata-rata 2,6 kualifikasi baik, pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 3,1 kualifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa nilai rata-rata ulangan pada siklus I yaitu 66 kualifikasinya cukup, meningkat pada siklus II yaitu 70,8 kualifikasinya baik, dan pada siklus III menjadi 78,6 kualifikasinya sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diah Hastami berjudul “*Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa kelas V SDN Tandang 02 Semarang*”, hasil penelitian menunjukkan siklus I hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 41,4 kategori kurang, persentase ketuntasan mencapai 61,2%. Pada siklus II hasil belajar siswa nilai rata-rata 86,1 kriteria baik persentase ketuntasan mencapai

86,1%, pada siklus III hasil belajar siswa nilai rata-rata 86,4 kriteria baik sekali, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III mencapai 94,4%.

#### 4.2.1.4 Deskripsi Model Pembelajaran yang Efektif

Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang mempunyai 5 unsur, antara lain sintaks/ langkah-langkah pembelajaran, system sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak pengiring dan dampak intraksional.

Ada 5 unsur dalam model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual*, antara lain:

##### 1. Sintaks/ Langkah-Langkah Pembelajaran

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada kelas V SD, antara lain:

- |  |   |
|--|---|
| 1) Persiapan                                   | 6) Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban |
| 2) Penyajian media <i>audio visual</i>         |   |
| 3) Penyampaian materi                          | 7) Penjelasan aturan permainan            |
| 4) Tanya jawab                                 | 8) Mencari pasangan                       |
| 5) Pembentukan kelompok pertanyaan dan jawaban | 9) Presentasi                             |
|  | 10) Kesimpulan                            |

##### 2. Sistem Sosial

Pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* menghendaki guru berperan sebagai fasilitator artinya membantu

siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses pengkonstruksian pengetahuan berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya pada siswa tetapi dituntut untuk memahami jalan pikiran atau cara pandang setiap siswa dalam belajar. Peranan utama guru dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian, yang meliputi: 1) Menumbuhkan kemandirian pada siswa dengan memberikan kesempatan untuk bertindak dan mengambil keputusan; 2) Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa agar dapat melakukan sesuatu dengan baik; 3) Memberikan kemudahan dalam belajar dengan menyediakan fasilitas yang mendukung dan memberi peluang yang optimal bagi siswa. Siswa berusaha menggali dan membentuk pengetahuannya sendiri serta bebas dalam mengungkapkan pendapat dan pemikirannya. Sehingga segala sesuatu seperti bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu proses belajar tersebut. Dengan demikian, siswa akan terbiasa dan terlatih untuk berpikir sendiri, mandiri, kritis, kreatif dan mampu bertanggung jawab.

### 3. Prinsip Reaksi

Iklim belajar mengajar yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* diantaranya adalah demokratis dan interaktif. Selain itu diharapkan terjadinya interaksi terbuka antara siswa dan guru.

### 4. Sistem Pendukung

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* didukung dengan bantuan media *audio visual*, yang meliputi LCD, laptop, file, speaker aktif, video pembelajaran serta buku mapel IPA kelas V SD.

## 5. Dampak Pengiring dan Dampak Intraksional

- b. Dampak instruksional yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain keterampilan guru meningkat, aktivitas siswa meningkat, dan hasil belajar siswa meningkat.
- c. Dampak pengiring yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* antara lain terciptanya sikap kerja sama, aktif, kejujuran, kecermatan, keberanian, kemandirian.

### 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

#### 4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* adalah keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori yang digunakan peneliti. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya mengenai penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran inovatif. Penelitian yang telah dilaksanakan membuktikan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa.

#### **4.2.2.2 Implikasi Praktis**

##### *4.2.2.2.1 Bagi Guru*

- a. Guru diharapkan dapat menggunakan dan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* sebagai salah satu cara mengembangkan pembelajaran IPA di SD.
- b. Guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk mempelajari model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada pembelajaran IPA di SD.
- c. Sebagai salah satu pilihan guru dalam menerapkan pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu pilihan dalam menerapkan model pembelajaran IPA di SD.

##### *4.2.2.2.2 Bagi Sekolah*

- a. Sekolah mendukung dan merekomendasikan kepada para guru untuk mau menggunakan dan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan pembelajaran.
- b. Sekolah memotivasi para guru untuk meningkatkan keterampilannya melalui KKG.

#### **4.2.2.3 Implikasi Pedagogis**

Implikasi pedagogis dari penelitian ini merupakan kaitan antara hasil penelitian dengan pembelajaran. Hasil penelitian melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan bahwa, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada data keterampilan guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar. Data aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar. Selanjutnya, pada data hasil belajar siklus I mengalami peningkatan ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang, telah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, yang dirinci sebagai berikut:
  - 1.1 Keterampilan guru melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapat jumlah skor 32 dengan kategori baik, dan siklus II meningkat dengan jumlah skor 39 dengan kategori sangat baik.
  - 1.2 Aktivitas siswa melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah skor 998 dengan kategori baik, dan pada siklus II jumlah skor 1274 dengan kategori sangat baik.
  - 1.3 Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* di kelas V SDN Kalibanteng

Kidul 02 Semarang mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari persentase peningkatan nilai pre test ke post test, pada siklus I meningkat 24%, dan siklus II meningkat 26%. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 53%, dan siklus II sebesar 88%.

Pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual*: (1) memiliki 10 sintaks yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup; (2) peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator dengan menyediakan fasilitas yang mendukung dan memberi peluang pada siswa untuk berusaha menggali dan membentuk pengetahuannya sendiri, peran siswa adalah sebagai subjek belajar yang aktif, siswa menemukan dan memangun pengetahuan serta konsep yang ia pelajari; (3) pola komunikasi tidak hanya terjadi satu arah melainkan multi arah; (4) pembelajaran tersebut menggunakan media pendukung yakni media *audio visual* agar dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran; (5) membentuk karakter berpikir kreatif, bertanggungjawab, serta bekerja sama sehingga mampu mencapai tujuan instruksional.

## **5.2 SARAN**

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### **5.2.1 Saran Teoritis**

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai metode, model, maupun pendekatan yang lebih bervariasi dan menggunakan media yang menarik untuk digunakan siswa.
2. Media yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang akan disampaikan. Guru harus selalu memberikan motivasi bagi siswa agar aktif dalam pembelajaran.

### **5.2.2 Saran Praktis**

#### **5.2.2.1 Bagi Guru**

1. Guru diharapkan dapat menggunakan dan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* sebagai salah satu cara mengembangkan pembelajaran IPA di SD.
2. Guru diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk mempelajari model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* pada pembelajaran IPA di SD.
3. Sebagai salah satu pilihan guru dalam menerapkan pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu pilihan dalam menerapkan model pembelajaran IPA di SD.

### **5.2.2.2 Bagi Sekolah**

1. Sekolah mendukung dan merekomendasikan kepada para guru untuk mau menggunakan dan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan pembelajaran.
2. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asep, Sudarsyah. 2013 dalam <http://edukasi.kompasiana.com/2013/09/19/ternyata-memahami-kurikulum-2013-membutuhkan-waktu-ekstra-591309.html> diunduh tanggal 7 Mei 2014 pukul 20.30
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2004. *Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Kaibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Hamsa. 2012. <http://alief-hamsa.blogspot.com/2012/11/revisi-taksonomi-bloom.html> diunduh tanggal 5 Mei 2012 pukul 20.00
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kurikulum 2013. 2013. *Pedoman Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lapono, Nabisi. 2008, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rianawati, Eni. 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Kooperatif Make A Match dengan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 03 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id.
- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiyanto, Agus. 2012. *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Make A Match pada Siswa Kelas V SDN Pangalusan 4 Purbalingga*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id.
- Slameto. 2008. *Belajar Dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana, dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudarmoyo. 2013 dalam <http://sudarmoyo78.wordpress.com/2013/07/14/penilaian-afektif-hasil-belajar-mandiri/> diunduh tanggal 10 Mei 2014 pukul 20.00

- Sudjana, Nana. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UNNES Press
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tea. 2008. *Hakikat IPA*. dalam <http://kristinayantiportofolio.blogspot.com/> diunduh 1 Februari 2014 pukul 20.00
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widiyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

**LAMPIRAN I**  
**INSTRUMEN**  
**PENGUMPUL DATA**

<b>Lampiran 1</b>
-------------------

**KETERKAITAN ANTARA SINTAK MODEL *MAKE A MATCH*, SINTAK  
MEDIA *AUDIO VISUAL*, DAN SINTAK MODEL *MAKE A MATCH*  
BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL***

<b>Sintak Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> (Lorna Curran, dalam Huda: 2013)</b>	<b>Sintak Media <i>Audio Visual</i> (Arsyad: 2013)</b>	<b>Sintak Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan Media <i>Audio Visual</i></b>
Guru menyiapkan kartu dan media pembelajaran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.	Langkah persiapan guru. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi dengan memeriksa dan mencoba materi.	<b>Persiapan:</b> Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran.	<b>Penyajian media <i>audio visual</i>:</b> Guru menyajikan media <i>audio visual</i> berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
Guru menyampaikan materi atau pada pertemuan sebelumnya memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.	Membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk memperhatikan materi yang disajikan	<b>Penyampaian materi:</b> Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
Tanya jawab antara guru dan siswa sesuai materi	Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan	<b>Tanya jawab:</b> Guru memberikan

pelajaran.	belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.	pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, yaitu kelompok A dan B. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.	Langkah belajar kegiatan siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada.	<b>Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:</b> Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
		<b>Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:</b> Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang		<b>Penjelasan aturan permainan:</b> Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi

<p>dipegang dengan kartu kelompok lain.</p>		<p>aturan permainan.</p>
<p>Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.</p>		<p><b>Mencari pasangan:</b> Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.</p>
<p>Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang telah memberikan presentasi, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.</p>		<p><b>Presentasi:</b> Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.</p>
<p>Kesimpulan</p>		<p><b>Kesimpulan:</b> Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.</p>

## Lampiran 2

**KETERKAITAN SINTAK MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH  
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN KETERAMPILAN  
GURU DAN AKTIVITAS SISWA**

No	Sintak Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i>	Keterampilan Guru	Aktivitas Siswa
1.	Persiapan	Mempersiapkan materi dan media pembelajaran. Memberikan pre test. <i>(keterampilan membuka pelajaran)</i>	Menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Mengerjakan pre test
2.	Penyajian media <i>audio visual</i>	Guru menyajikan media <i>audio visual</i> berupa video peristiwa alam. <i>(keterampilan menggunakan variasi)</i>	Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru. <i>(mengamati)</i>
3.	Penyampaian Materi	Guru menyampaikan pokok-pokok materi. <i>(keterampilan menjelaskan)</i>	Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
4.	Tanya jawab	Memberikan pertanyaan atau jawaban kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. <i>(keterampilan bertanya)</i>	Menjawab pertanyaan dari guru. Mengajukan pertanyaan kepada guru <i>(menanya)</i>

5.	Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. <i>(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)</i>	Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
6.	Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban	Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa. <i>(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)</i>	Siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
7.	Penjelasan aturan permainan	Guru menjelaskan aturan permainan. <i>(keterampilan mengelola kelas)</i>	Siswa mematuhi aturan permainan.
8.	Mencari pasangan	Menjelaskan aturan permainan. <i>(keterampilan membimbing diskusi)</i>	Mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki. <i>(menalar)</i>
9.	Presentasi	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan. <i>(keterampilan membimbing diskusi)</i>	Setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi. <i>(mengomunikasi)</i>
10.	Kesimpulan	Guru menyimpulkan pembelajaran. Guru membagi post test. <i>(keterampilan menutup pelajaran)</i>	Siswa menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test

## Lampiran 3

**Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran IPA  
Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual***

<b>Sintak Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i></b>	<b>Variabel yang Dinilai</b>	<b>Indikator</b>
<p>Langkah 1</p> <p>Persiapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran.</li> <li>- Siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran.</li> <li>- Siswa mengerjakan pre test.</li> </ul> <p>Langkah 2</p> <p>Penyajian media <i>audio visual</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyajikan media <i>audio visual</i> berupa video peristiwa alam.</li> <li>- Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.</li> </ul> <p>Langkah 3</p> <p>Penyampaian materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan pokok-pokok materi.</li> <li>- Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.</li> </ul> <p>Langkah 4</p> <p>Tanya jawab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan</li> </ul>	<p>Keterampilan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran</li> <li>2. Keterampilan menggunakan variasi</li> <li>3. Keterampilan bertanya</li> <li>4. Keterampilan memberi penguatan</li> <li>5. Keterampilan menjelaskan</li> <li>6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</li> <li>7. Keterampilan mengelola kelas</li> <li>8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)</li> <li>2. Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)</li> <li>3. Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan)</li> <li>4. Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)</li> <li>5. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)</li> <li>6. Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan membimbing diskusi</li> </ol>

<p>kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.</li> </ul> <p>Langkah 5</p> <p>Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban.</li> <li>- Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.</li> </ul> <p>Langkah 6</p> <p>Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban.</li> <li>- Guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa.</li> <li>- Siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.</li> </ul> <p>Langkah 7</p> <p>Penjelasan aturan permainan:</p>		<p>kelompok kecil)</p> <p>7. Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas)</p> <p>8. Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)</p> <p>9. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)</p> <p>10. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p>
---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>- Siswa mematuhi aturan permainan.</li> </ul> <p>Langkah 8</p> <p>Mencari pasangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa dalam mencari pasangan.</li> <li>- Siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.</li> </ul> <p>Langkah 9</p> <p>Presentasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengomentari hasil presentasi siswa dan memberikan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.</li> <li>- Setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.</li> </ul> <p>Langkah 10</p> <p>Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Siswa mengerjakan post test.</li> </ul>		
---	--	--

## Lampiran 4

**Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA  
Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual***

<b>Sintak Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Audio Visual</i></b>	<b>Variabel yang Dinilai</b>	<b>Indikator</b>
<p>Langkah 1</p> <p>Persiapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran.</li> <li>- Siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran.</li> <li>- Siswa mengerjakan pre test.</li> </ul> <p>Langkah 2</p> <p>Penyajian media <i>audio visual</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyajikan media <i>audio visual</i> berupa video peristiwa alam.</li> <li>- Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.</li> </ul> <p>Langkah 3</p> <p>Penyampaian materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyampaikan pokok-pokok materi.</li> <li>- Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.</li> </ul> <p>Langkah 4</p> <p>Tanya jawab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa</li> </ul>	<p>Aktivitas siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan visual (<i>Visual activities</i>)</li> <li>2. Kegiatan lisan (<i>Oral activities</i>)</li> <li>3. Kegiatan mendengarkan (<i>Listening activities</i>)</li> <li>4. Kegiatan menulis (<i>Writing activities</i>)</li> <li>5. Kegiatan motorik (<i>Motor activities</i>)</li> <li>6. Kegiatan mental (<i>Mental activities</i>)</li> <li>7. Kegiatan emosional (<i>Emotional activities</i>)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (<i>emotional activities, motor activities, visual activities</i>)</li> <li>2. Menanggapi apersepsi (<i>mental activities, oral activities, visual activities</i>)</li> <li>3. Memperhatikan media pembelajaran (<i>visual activities</i>)</li> <li>4. Memperhatikan penjelasan guru (<i>listening activities, visual activities</i>)</li> <li>5. Menjawab pertanyaan dari guru (<i>listening activities, mental activities, oral activities</i>)</li> <li>6. Mengajukan pertanyaan (<i>mental activities, oral activities, visual activities</i>)</li> </ol>

<p>untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dari guru.</li> </ul> <p>Langkah 5</p> <p>Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban.</li> <li>- Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.</li> </ul> <p>Langkah 6</p> <p>Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban.</li> <li>- Guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa.</li> <li>- Siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.</li> </ul> <p>Langkah 7</p> <p>Penjelasan aturan permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan aturan</li> </ul>		<p>7. Mencari pasangan (<i>mental activities, oral activities, emotional activities</i>)</p> <p>8. Presentasi bersama pasangan di depan kelas (<i>oral activities, emotional activities, mental activities</i>)</p> <p>9. Menanggapi hasil presentasi (<i>oral activities, visual activities</i>)</p> <p>10. Menutup pembelajaran (<i>oral activities, visual activities, motor activities</i>)</p>
--	--	---

<p>permainan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa mematuhi aturan permainan.</li></ul> <p>Langkah 8</p> <p>Mencari pasangan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru membimbing siswa dalam mencari pasangan.</li><li>- Siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.</li></ul> <p>Langkah 9</p> <p>Presentasi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengomentari hasil presentasi siswa dan memberikan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.</li><li>- Setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.</li></ul> <p>Langkah 10</p> <p>Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran.</li><li>- Siswa mengerjakan post test.</li></ul>		
--	--	--

## Lampiran 5

## KISI-KISI INSTRUMEN

**JUDUL: PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN  
MEDIA *AUDIO VISUAL***

No	Variabel yang Dinilai	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan media <i>Audio Visual</i> .	1. Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran) 2. Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi) 3. Menyampaikan materi (keterampilan menjelaskan) 4. Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya) 5. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan) 6. Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola	1. Guru 2. Observasi 3. Catatan lapangan 4. Foto 5. Video	1. lembar observasi 2. lembar catatan lapangan

		<p>kelas)</p> <p>8. Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)</p> <p>9. Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)</p> <p>10. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa kelas V pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan media <i>audio visual</i></p>	<p>1. Kesiapan dalam mengikuti pelajaran (<i>emotional activities, motor activities, visual activities</i>)</p> <p>2. Menanggapi apersepsi (<i>mental activities, oral activities, visual activities</i>)</p> <p>3. Memperhatikan media pembelajaran (<i>visual activities</i>)</p> <p>4. Memperhatikan penjelasan guru (<i>listening activities, visual activities</i>)</p> <p>5. Menjawab pertanyaan dari guru (<i>listening activities, mental activities, oral activities</i>)</p> <p>6. Mengajukan pertanyaan (<i>mental activities, oral activities, visual activities</i>)</p> <p>7. Mencari pasangan (<i>mental</i></p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Observasi</p> <p>3. Catatan lapangan</p> <p>4. Foto</p> <p>5. Video</p>	<p>1. Lembar observasi</p> <p>2. Lembar catatan lapangan</p>

		<p><i>activities, oral activities, emotional activities)</i></p> <p>8. Presentasi bersama pasangan di depan kelas (<i>oral activities, emotional activities, mental activities)</i></p> <p>9. Menanggapi hasil presentasi (<i>oral activities, visual activities)</i></p> <p>10. Menutup pembelajaran (<i>oral activities, visual activities, motor activities)</i></p>		
3.	<p>Hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang melalui model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantuan media <i>audio visual</i></p>	<p>1. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia</p> <p>2. Menjelaskan peristiwa alam yang dapat dicegah dan yang tidak dapat dicegah</p> <p>3. Menyebutkan upaya mencegah terjadinya banjir dan tanah longsor</p> <p>4. Menjelaskan dampak kerusakan lingkungan akibat terjadinya peristiwa alam</p> <p>5. Menjelaskan dampak mengubah permukaan bumi</p>	<p>1. siswa</p> <p>2. foto</p> <p>3. video</p>	<p>1. tes tertulis</p>

<b>Lampiran 6</b>
-------------------

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU  
PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

**Siklus I Pertemuan I**

Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (dua)

Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Maret 2014

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 indikator keterampilan guru yang ada!
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:  
Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (✓) pada penilaian 1.  
Jika deskriptor tampak 2, 3, atau 4 maka beri tanda check (✓) sesuai deskriptor yang tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian	Skor
1.	Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memberikan motivasi 4. Memberikan pre test	√ √ - √	<b>3</b>
2.	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	1. Gambar jelas 2. Suara jelas 3. Sesuai dengan materi 4. Menarik perhatian siswa	√ √ √ √	<b>4</b>
3.	Menyampaikan materi	1. Menyampaikan materi dengan runtut	√	<b>2</b>

	(keterampilan menjelaskan)	2. Intonasi jelas 3. Memberikan umpan balik (mengajukan pertanyaan) 4. Menggunakan contoh melalui percobaan	√ - -	
4.	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	1. Intonasi jelas 2. Mudah dipahami siswa 3. Penyebaran ke seluruh kelas 4. Pemberian waktu berpikir	√ √ - -	<b>2</b>
5.	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban 2. Menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran 3. Membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa 4. Memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki	√ √ √ √	<b>4</b>
6.	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Membimbing siswa mencari pasangan 2. Mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan permainan 3. Mengingatkan siswa jika waktu hampir usai 4. Mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan pasangannya	√ √ √ √	<b>4</b>

7.	Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelola waktu dengan tepat</li> <li>2. Memberi perhatian kepada siswa</li> <li>3. Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas</li> <li>4. Memberikan respon yang baik</li> </ol>	<p>-</p> <p>-</p> <p>√</p> <p>√</p>	<b>2</b>
8.	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi</li> <li>2. Membimbing siswa dalam presentasi</li> <li>3. Memberi kesempatan kepada pasangan lain untuk berpendapat</li> <li>4. Menanggapi hasil presentasi</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>-</p> <p>√</p>	<b>3</b>
9.	Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi penguatan kepada individu</li> <li>2. Memberi penguatan kepada tiap pasangan</li> <li>3. Pemberian penguatan dengan segera</li> <li>4. Variasi penggunaan penguatan dengan tepat</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>-</p> <p>-</p>	<b>2</b>
10.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Memberikan post test</li> <li>3. Memberikan motivasi</li> <li>4. Memberikan penilaian</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>-</p> <p>√</p>	<b>3</b>

Jumlah skor	<b>30</b>
Rata-rata skor	<b>3</b>
Kategori	<b>Baik</b>

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{40 + 10}{2} \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$\text{Jarak interval (i)}$$

$$= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

$$= \frac{40 - 10}{4}$$

$$= 7,5$$

Jumlah skor	Kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5s/d 24,9	Cukup (C)	Belum Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Belum Berhasil

Semarang, 26 Maret 2014

Observer



**Sri Umami, A. Ma**

NIP. 19551105 198202 2 001

<b>Lampiran 7</b>
-------------------

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU  
PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

**Siklus I Pertemuan II**

Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (dua)

Hari/ Tanggal : Jumat, 28 Maret 2014

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 indikator keterampilan guru yang ada!
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:  
Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (✓) pada penilaian 1.  
Jika deskriptor tampak 2, 3, atau 4 maka beri tanda check (✓) sesuai deskriptor yang tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian	Skor
1.	Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memberikan motivasi 4. Memberikan pre test	√ √ - √	<b>3</b>
2.	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	1. Gambar jelas 2. Suara jelas 3. Sesuai dengan materi 4. Menarik perhatian siswa	√ √ √ √	<b>4</b>
3.	Menyampaikan	1. Menyampaikan materi dengan	√	<b>3</b>

	materi (keterampilan menjelaskan)	runtut 2. Intonasi jelas 3. Memberikan umpan balik (mengajukan pertanyaan) 4. Menggunakan contoh melalui percobaan	√ - √	
4.	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	1. Intonasi jelas 2. Mudah dipahami siswa 3. Penyebaran ke seluruh kelas 4. Pemberian waktu berpikir	√ √ √ -	<b>3</b>
5.	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban 2. Menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran 3. Membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa 4. Memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki	√ √ √ √	<b>4</b>
6.	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan	1. Membimbing siswa mencari pasangan 2. Mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan permainan 3. Mengingatkan siswa jika waktu	√ √ √	<b>4</b>

	perseorangan)	hampir usai 4. Mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan pasangannya	√	
7.	Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas)	1. Mengelola waktu dengan tepat 2. Memberi perhatian kepada siswa 3. Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas 4. Memberikan respon yang baik	- √ √ √	<b>3</b>
8.	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	1. Memberi kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi 2. Membimbing siswa dalam presentasi 3. Memberi kesempatan kepada pasangan lain untuk berpendapat 4. Menanggapi hasil presentasi	√ √ - √	<b>3</b>
9.	Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)	1. Memberi penguatan kepada individu 2. Memberi penguatan kepada tiap pasangan 3. Pemberian penguatan dengan segera 4. Variasi penggunaan penguatan dengan tepat	√ √ √ -	<b>3</b>
10.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Memberikan post test 3. Memberikan motivasi	√ √ -	<b>3</b>

	4. Memberikan penilaian	√	
Jumlah skor			<b>34</b>
Rata-rata skor			<b>3,4</b>
Kategori	<b>Sangat Baik</b>		

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{40 + 10}{2} \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$\text{Jarak interval (i)}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

<b>Jumlah skor</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Tingkat keberhasilan pembelajaran</b>
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5s/d 24,9	Cukup (C)	Belum Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Belum Berhasil

Semarang, 28 Maret 2014

Observer



**Sri Umami, A. Ma**

NIP. 19551105 198202 2 001

<b>Lampiran 8</b>
-------------------

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU  
PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

**Siklus II**

Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (dua)

Hari/ Tanggal : Rabu, 2 April 2014

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 indikator keterampilan guru yang ada!
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:

Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (✓) pada penilaian 1.

Jika deskriptor tampak 2, 3, atau 4 maka beri tanda check (✓) sesuai deskriptor yang tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian	Skor
1.	Memberikan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Memberikan motivasi 4. Memberikan pre test	√ √ √ √	<b>3</b>
2.	Menggunakan media <i>audio visual</i> (keterampilan menggunakan variasi)	1. Gambar jelas 2. Suara jelas 3. Sesuai dengan materi 4. Menarik perhatian siswa	√ √ √ √	<b>4</b>
3.	Menyampaikan materi	1. Menyampaikan materi dengan runtut	√	<b>4</b>

	(keterampilan menjelaskan)	2. Intonasi jelas 3. Memberikan umpan balik (mengajukan pertanyaan) 4. Menggunakan contoh melalui percobaan	√ √ √	
4.	Memberikan pertanyaan atau masalah (keterampilan bertanya)	1. Intonasi jelas 2. Mudah dipahami siswa 3. Penyebaran ke seluruh kelas 4. Pemberian waktu berpikir	√ √ √ √	<b>4</b>
5.	Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban 2. Menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran 3. Membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa 4. Memotivasi siswa untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki	√ √ √ √	<b>4</b>
6.	Membimbing siswa secara berpasangan (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Membimbing siswa mencari pasangan 2. Mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan permainan 3. Mengingatkan siswa jika waktu hampir usai 4. Mengarahkan siswa untuk	√ √ √ √	<b>4</b>

		berkumpul dengan pasangannya		
7.	Mengelola pelaksanaan pembelajaran (keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelola waktu dengan tepat</li> <li>2. Memberi perhatian kepada siswa</li> <li>3. Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas</li> <li>4. Memberikan respon yang baik</li> </ol>	<p>-</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<b>3</b>
8.	Membimbing presentasi (keterampilan membimbing diskusi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi kesempatan kepada tiap pasangan untuk berdiskusi</li> <li>2. Membimbing siswa dalam presentasi</li> <li>3. Memberi kesempatan kepada pasangan lain untuk berpendapat</li> <li>4. Menanggapi hasil presentasi</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<b>4</b>
9.	Memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi penguatan kepada individu</li> <li>2. Memberi penguatan kepada tiap pasangan</li> <li>3. Pemberian penguatan dengan segera</li> <li>4. Variasi penggunaan penguatan dengan tepat</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<b>4</b>
10.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Memberikan post test</li> <li>3. Memberikan motivasi</li> <li>4. Memberikan penilaian</li> </ol>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<b>4</b>

Jumlah skor	<b>39</b>
Rata-rata skor	<b>3,9</b>
Kategori	<b>Sangat Baik</b>

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{40 + 10}{2} \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$\text{Jarak interval (i)}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Jumlah skor	Kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5s/d 24,9	Cukup (C)	Belum Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Belum Berhasil

Semarang, 2 April 2014

Observer



**Sri Umami, A. Ma**

NIP. 19551105 198202 2 001

Lampiran 9
------------

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL**

**Siklus ...**

Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Kelas/ Semester : V (Lima) / II (dua)

Hari/ Tanggal : ,,,,

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 aktivitas siswa yang ada!
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut:

Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (✓) pada penilaian 1.

Jika deskriptor tampak 2, 3, atau 4 maka beri tanda check (✓) sesuai deskriptor yang tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian	Skor
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran ( <i>emotional activities</i> )	1. Siswa berada di kelas sebelum pelajaran dimulai 2. Siswa membawa alat tulis dan buku 3. Siswa sudah belajar sebelumnya 4. Siswa mengerjakan pre test		
2.	Menanggapi apersepsi ( <i>mental activities, oral activities, visual activities</i> )	1. Memperhatikan guru 2. Memahami apa yang dibicarakan guru 3. Menjawab pertanyaan dari guru 4. Berani mengutarakan pendapat		
3.	Memperhatikan	1. Memperhatikan media		

	media pembelajaran ( <i>visual activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran</li> <li>3. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media</li> <li>4. Bertanya kepada guru.</li> </ol>		
4.	Memperhatikan penjelasan guru ( <i>listening activities, visual activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir</li> <li>2. Mencatat pokokmateri dari penjelasan guru</li> <li>3. Bertanya kepada guru</li> <li>4. Berani mengemukakan pendapat</li> </ol>		
5.	Menjawab pertanyaan dari guru ( <i>listening activities, mental activities, oral activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan pertanyaan dari guru</li> <li>2. Menjawab pertanyaan dari guru</li> <li>3. Berani menyampaikan pendapat</li> <li>4. Menghargai pendapat siswa lain</li> </ol>		
6.	Mengajukan pertanyaan ( <i>oral activities, visual activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertanyaan sesuai dengan materi</li> <li>2. Menyampaikan pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar</li> <li>3. Pertanyaan diawali dengan acuan</li> <li>4. Mengacungkan jari sebelum bertanya</li> </ol>		
7.	Mencari pasangan ( <i>mental activities, oral activities, emotional</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak bermain sendiri</li> <li>2. Mencari pasangan dengan tertib</li> <li>3. Mematuhi aturan permainan</li> <li>4. Berdiskusi dengan pasangan</li> </ol>		

	<i>activities)</i>			
8.	Presentasi bersama pasangan di depan kelas ( <i>oral activities, emotional activities, mental activities)</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiap pasangan mencocokkan kembali kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh</li> <li>2. Tiap pasangan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik</li> <li>3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain</li> <li>4. Menanggapi pertanyaan dari guru</li> </ol>		
9.	Menanggapi hasil diskusi ( <i>oral activities, visual activities)</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan presentasi yang disampaikan pasangan lain</li> <li>2. Mendiskusikan hasil presentasi pasangan lain</li> <li>3. Mengajukan pertanyaan</li> <li>4. Menyampaikan pendapat</li> </ol>		
10.	Menutup pelajaran ( <i>oral activities, visual activities, motor activities, writing activities)</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpulkan hasil pembelajaran</li> <li>2. Tanya jawab hal yang belum mengerti</li> <li>3. Mengerjakan post test</li> <li>4. Berdoa dan salam</li> </ol>		
	Jumlah skor			

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{40 + 10}{2} \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$\text{Jarak interval (i)}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

<b>Jumlah skor</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Tingkat keberhasilan pembelajaran</b>
32,5 s/d 40	Sangat Baik (SB)	Berhasil
25 s/d 32,4	Baik (B)	Berhasil
17,5 s/d 24,9	Cukup (C)	Belum Berhasil
10 s/d 17,4	Kurang (K)	Belum Berhasil

Semarang, ..... 2014

Observer



**Sri Umami, A. Ma**

NIP. 19551105 198202 2 001

## Lampiran 10

## Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

NO.	SISWA	INDIKATOR										JUMLAH	KATEGORI
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1.	ASR	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	24	Cukup
2.	FS	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18	Cukup
3.	SAA	3	2	2	1	3	2	1	2	2	2	20	Cukup
4.	AR	3	2	2	4	4	3	4	2	3	3	30	Baik
5.	AIZ	2	2	3	3	1	2	2	3	3	1	22	Cukup
6.	AN	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36	Sangat Baik
7.	AKZ	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	27	Baik
8.	CVP	3	3	2	4	4	2	4	2	2	3	29	Baik
9.	CAPW	4	2	3	3	4	2	2	3	3	4	30	Baik
10.	EMR	3	2	2	4	4	2	2	4	2	4	29	Baik
11.	ES	1	2	3	3	1	2	2	3	3	1	21	Cukup
12.	EDA	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	Baik
13.	FAP	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32	Baik
14.	F	1	2	2	2	3	2	2	4	3	4	25	Baik
15.	FFW	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	34	Sangat Baik
16.	F	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	30	Baik
17.	INF	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	34	Sangat Baik
18.	LO	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	30	Baik
19.	LRH	1	3	3	3	4	2	3	4	3	4	30	Baik
20.	MT	1	3	3	1	3	2	2	3	2	1	21	Cukup
21.	NKA	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	18	Cukup
22.	NKW	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	25	Baik
23.	RS	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	28	Baik
24.	SJN	1	2	3	1	1	3	2	4	3	1	21	Cukup
25.	SPD	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	31	Baik
26.	SA	4	3	3	2	4	3	4	2	3	3	31	Baik
27.	YK	3	2	2	1	4	2	3	3	3	4	27	Baik
28.	YTC	2	2	3	2	4	4	3	2	3	4	29	Baik
29.	ZEP	1	2	2	1	1	2	2	3	3	2	19	Cukup
30.	BGP	1	3	3	1	1	3	2	4	3	2	23	Cukup
31.	HH	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	29	Baik
32.	ANF	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	32	Baik
33.	IDN	3	2	3	2	4	3	4	2	3	4	30	Baik
34.	A	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	27	Baik
Jumlah		85	85	87	80	108	89	95	97	94	104	924	
Rata-rata		2,5	2,5	2,6	2,4	3,2	2,6	2,8	2,9	2,7	3	27,2	Baik
Kategori		Baik											

## Lampiran 11

## Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

NO.	SISWA	INDIKATOR										JUMLAH	KATEGORI
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1.	ASR	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	28	Baik
2.	FS	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	19	Cukup
3.	SAA	3	1	3	2	4	1	2	2	2	2	22	Cukup
4.	AR	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	36	Sangat Baik
5.	AIZ	1	2	3	3	3	2	4	3	4	1	26	Baik
6.	AN	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	Sangat Baik
7.	AKZ	2	4	3	3	3	2	3	3	4	4	31	Baik
8.	CVP	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	35	Sangat Baik
9.	CAPW	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	34	Sangat Baik
10.	EMR	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	35	Sangat Baik
11.	ES	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	Baik
12.	EDA	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	Sangat Baik
13.	FAP	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	36	Sangat Baik
14.	F	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	31	Baik
15.	FFW	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	Sangat Baik
16.	F	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	35	Sangat Baik
17.	INF	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	33	Sangat Baik
18.	LO	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	33	Sangat Baik
19.	LRH	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	35	Sangat Baik
20.	MT	3	1	3	2	3	2	1	3	2	2	22	Cukup
21.	NKA	1	2	3	2	2	2	1	3	2	1	19	Cukup
22.	NKW	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	32	Baik
23.	RS	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	33	Sangat Baik
24.	SJN	2	2	3	2	3	2	1	4	3	3	25	Baik
25.	SPD	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	36	Sangat Baik
26.	SA	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	35	Sangat Baik
27.	YK	3	2	3	2	4	4	4	3	4	4	33	Baik
28.	YTC	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	32	Baik
29.	ZEP	3	4	3	3	1	3	2	3	3	4	29	Baik
30.	BGP	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	34	Sangat Baik
31.	HH	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	31	Baik
32.	ANF	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	35	Sangat Baik
33.	IDN	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	35	Sangat Baik
34.	A	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	32	Baik
Jumlah		107	98	106	100	121	106	110	105	105	114	1058	
Rata-rata		3,1	2,9	3,1	2,9	3,6	3,1	3,2	3,1	3,1	3,4	31,5	Baik
Kategori		Baik											



**Keterangan:**

- A = Kesiapan dalam mengikuti pelajaran
- B = Menanggapi apersepsi
- C = Memperhatikan media pembelajaran
- D = Memperhatikan penjelasan guru
- E = Menjawab pertanyaan
- F = Mengajukan pertanyaan
- G = Mencari pasangan
- H = Presentasi bersama pasangan di depan kelas
- I = Menanggapi hasil diskusi
- J = Menutup pelajaran

<b>Lampiran 13</b>
--------------------

### Daftar Nilai IPA Siklus I dan Siklus II

**Mapel : Ilmu Pengetahuan Alam**

**Kelas/ Semester : V/ II**

**Tahun Ajaran : 2013/ 2014**

**KKM : 65**

NO.	SISWA	Siklus I			Siklus II		
		Pre Test	Post Test	Ket.	Pre Test	Post Test	Ket.
1.	ASR	60	70	Tuntas	60	80	Tuntas
2.	FS	40	50	Belum Tuntas	50	60	Belum Tuntas
3.	SAA	30	50	Belum Tuntas	40	60	Belum Tuntas
4.	AR	60	90	Tuntas	80	100	Tuntas
5.	AIZ	50	60	Belum Tuntas	40	60	Belum Tuntas
6.	AN	85	95	Tuntas	85	100	Tuntas
7.	AKZ	55	60	Belum Tuntas	60	80	Tuntas
8.	CVP	50	60	Belum Tuntas	80	90	Tuntas
9.	CAPW	55	60	Belum Tuntas	70	80	Tuntas
10.	EMR	50	55	Belum Tuntas	60	70	Tuntas
11.	ES	65	95	Tuntas	65	90	Tuntas
12.	EDA	60	70	Tuntas	65	75	Tuntas
13.	FAP	60	85	Tuntas	80	90	Tuntas
14.	F	60	70	Tuntas	70	100	Tuntas
15.	FFW	65	75	Tuntas	85	90	Tuntas
16.	F	55	60	Belum Tuntas	65	100	Tuntas
17.	INF	75	85	Tuntas	80	100	Tuntas
18.	LO	50	60	Belum Tuntas	85	100	Tuntas
19.	LRH	40	55	Belum Tuntas	50	70	Tuntas
20.	MT	35	55	Belum Tuntas	50	70	Tuntas

21.	NKA	50	60	Belum Tuntas	70	80	Tuntas
22.	NKW	65	95	Tuntas	75	90	Tuntas
23.	RS	60	75	Tuntas	60	80	Tuntas
24.	SJN	65	75	Tuntas	70	80	Tuntas
25.	SPD	60	80	Tuntas	80	90	Tuntas
26.	SA	40	60	Belum Tuntas	50	60	Belum Tuntas
27.	YK	55	60	Belum Tuntas	70	80	Tuntas
28.	YTC	40	60	Belum Tuntas	60	70	Tuntas
29.	ZEP	55	60	Belum Tuntas	60	70	Tuntas
30.	BGP	70	85	Tuntas	85	100	Tuntas
31.	HH	75	80	Tuntas	75	90	Tuntas
32.	ANF	75	85	Tuntas	75	85	Tuntas
33.	IDN	70	85	Tuntas	65	75	Tuntas
34.	A	50	60	Belum Tuntas	60	70	Tuntas
Jumlah		<b>1930</b>	<b>2380</b>		<b>2275</b>	<b>2785</b>	
Rata-rata		<b>57</b>	<b>70,3</b>		<b>67,3</b>	<b>82,5</b>	
Nilai tertinggi		<b>95</b>			<b>100</b>		
Nilai terendah		<b>40</b>			<b>60</b>		
Tuntas		<b>10</b>			<b>30</b>		
Belum Tuntas		<b>24</b>			<b>4</b>		
Presentase ketuntasan		<b>59%</b>			<b>91,2%</b>		

Semarang, Mei 2014

Mengetahui,

Guru Kelas V

Peneliti



**Sri Umami, A. Ma**

NIP. 19551105 198202 2 001



**Irma Luthfi Aini**

NIM. 1401410406

**Lampiran 14****CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui  
Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual*  
di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang  
Siklus I Pertemuan I

Kelas : V (Lima)  
Nama Guru : Sri Umami, A. Ma  
Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Maret 2014  
Pukul : 07.00-08.10  
Materi : Peristiwa Alam

Petunjuk: Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* !

Pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa kurang memperhatikan apersepsi yang dilakukan guru sehingga ketika guru memberikan pertanyaan, siswa belum bisa menjawab. Hal ini dikarenakan sebelum pembelajaran siswa belum belajar terlebih dahulu di rumah. Siswa belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru. Untuk mengajukan pertanyaan yang diajukan guru, ada beberapa siswa yang berani, akan tetapi ada juga siswa yang malu-malu untuk menjawab. Tetapi pada saat guru menayangkan video pembelajaran, siswa sangat antusias.

Ketika kegiatan mencari pasangan, beberapa siswa belum tertib dalam mencari pasangan yang sesuai dengan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dibawa. Sebagian besar siswa terlihat gaduh dan ada beberapa siswa yang belum menemukan pasangannya. Pada saat presentasi tiap pasangan di depan kelas, masih ada siswa yang malu jika pasangannya adalah teman lawan jenis. Dan ketika pasangan tersebut membacakan kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh, kelompok lain tidak ada yang bertanya atau menanggapi jawaban.

Ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya, antara lain: belum menimbulkan rasa ingin tahu siswa serta belum memberi permasalahan yang mengandung teka-teki, guru belum memberikan

waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir sebelum menjawab pertanyaan sehingga jawaban siswa kurang maksimal, dan ketika salah satu siswa menjawab pertanyaan, guru belum mengaitkan jawaban siswa tersebut dengan jawaban siswa lain

Observer



Gita Aprilia. H

**Lampiran 15****CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui  
Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual*  
di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang  
Siklus I Pertemuan II

Kelas : V (Lima)  
Nama Guru : Sri Umami, A. Ma  
Hari/ Tanggal : Jumat, 28 Maret 2014  
Pukul : 07.00-08.10

Petunjuk: Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* !

Pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa belum mengetahui tugasnya dalam kelompok. Siswa belum berani bertanya pada guru jika ada materi pembelajaran yang belum dimengerti. ini dikarenakan siswa belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru.

Ketika berkelompok, sebagian besar siswa terlihat gaduh dan menuliskan hasil diskusi bersama kelompoknya. Beberapa siswa mempercayakan pada temannya yang lebih mampu dalam berdiskusi. Diakhir pembelajaran siswa belum mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, serta masih banyak berdiskusi dengan teman.

Ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Hal yang perlu diperbaiki antara lain: Pemberian motivasi saat menutup pembelajaran oleh guru agar semangat belajar siswa di rumah tinggi, pemberian penguatan dengan segera, siswa diwajibkan belajar sebelum pembelajaran agar dapat menjawab pertanyaan dari guru terutama saat kegiatan apersepsi, membuat peraturan pembelajaran yang salah satu isinya jika ada siswa ada yang tidak memperhatikan atau ramai saat penjelasan materi pembelajaran maka akan dikenai sanksi misal bercerita di depan kelas, siswa diwajibkan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran agar mudah memahami pelajaran

serta mendapatkan nilai pre test yang baik, peningkatan hasil post test dengan cara siswa diwajibkan memperhatikan materi saat pembelajaran.

Observer



Santi Octaviani

**Lampiran 16****CATATAN LAPANGAN**

Selama Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui  
Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual*  
di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang  
Siklus II

Kelas : V (Lima)  
Nama Guru : Sri Umami, A. Ma  
Hari/ Tanggal : Rabu, 2 April 2014  
Pukul : 07.00-08.10

Petunjuk: Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Audio Visual* !

Pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa sudah memperhatikan apersepsi yang dilakukan guru sehingga ketika guru memberikan pertanyaan, siswa bisa menjawab. Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Ketika mencari pasangan yang sesuai, siswa sudah terkondisi dengan baik. Pada saat setiap pasangan membacakan hasil diskusinya, pasangan lain menanggapi jawaban. Ketika pembelajaran berlangsung, guru mampu mengelola kelas dengan baik. Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir sebelum menjawab pertanyaan sehingga jawaban siswa maksimal.

Guru sudah menciptakan kondisi menyenangkan saat pembelajaran. Pembelajaran berjalan tertib karena guru sudah menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Antusias belajar siswa meningkat karena menemukan hal baru dalam pembelajaran. Siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melibatkan keaktifan siswa. Sebagian besar nilai post test sudah baik. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat setelah diberi tindakan.

Observer

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gita Aprilia. H', written in a cursive style.

Gita Aprilia. H

**LAMPIRAN II**

**PERANGKAT**

**PEMBELAJARAN**



## PENGALAN SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ Semester : V/ II

Standar Kompetensi : 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	7.6.1 Menjelaskan arti peristiwa alam 7.6.2 Menyebutkan contoh peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. 7.6.3 Menjelaskan penyebab peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. 7.6.4 Membedakan peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah. 7.6.5 Menyebutkan dampak negatif terjadinya peristiwa alam di Indonesia. 7.6.6 Menyebutkan dampak positif terjadinya peristiwa alam di Indonesia	Peristiwa Alam di Indonesia	1. Persiapan 2. Penyajian materi 3. Tanya jawab 4. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban 5. Mencari	4 x 35 menit	Evaluasi tertulis	-Buku paket IPA Kelas V -Media video/ slide

	<p>7.6.7 Menjelaskan upaya untuk mencegah banjir</p> <p>7.6.8 Menjelaskan upaya untuk mencegah tanah longsor.</p>		<p>pasangan</p> <p>6. Presentasi</p> <p>7. Refleksi dan Evaluasi</p>			
--	---	--	--	--	--	--

Semarang, 26 Maret 2014

Guru Kolaborator



**Sri Umami, A.Ma.**

NIP.19551105 198202 2 001

Peneliti



**Irma Luthfi Aini**

NIM.1401410406

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus I Pertemuan I

Mata Pelajaran	: IPA
Kelas / Semester	: V / II
Satuan Pendidikan	: SDN Kalibanteng Kidul 02
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

---

#### I. Standar Kompetensi

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

#### II. Kompetensi Dasar

7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan

#### III. Indikator

- 7.6.1 Menjelaskan arti peristiwa alam
- 7.6.2 Menyebutkan contoh peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.
- 7.6.3 Menjelaskan penyebab peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.
- 7.6.4 Membedakan peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah

#### IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengaitkan contoh peristiwa alam, siswa dapat menjelaskan arti peristiwa alam dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa, siswa dapat menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan benar.
3. Melalui pengamatan tayangan video/ slide peristiwa alam, siswa dapat menjelaskan penyebab peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan tepat.
4. Melalui pengamatan tayangan video/ slide peristiwa alam, siswa dapat membedakan peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah dengan tepat.

**Nilai Karakter yang ingin dicapai**

Keberanian, Kemandirian, Kejujuran, Kerjasama, Disiplin, Tanggung jawab.

**V. Materi Pokok**

Peristiwa Alam di Indonesia

**VI. Metode dan Model Pembelajaran**

## 1. Metode Pembelajaran

- a. Diskusi
- b. Penugasan
- c. Ceramah

## 2. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Make A Match*

**VII. Media Pembelajaran**

Media Audiovisual (video atau slide)

**VIII. Langkah – Langkah Pembelajaran**

## A. Pendahuluan ( ± 10 menit )

## 1. Persiapan

Kegiatan guru dalam langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Siswa mengerjakan pre test.
- c) Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
- d) Apersepsi, siswa menjawab pertanyaan dari sebelum penyampaian materi pelajaran.

## B. Inti (± 50 menit)

2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa video pembelajaran. (*mengamati*).
- b) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar dapat membangun pengetahuannya sendiri.

### 3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.

### 4. Tanya Jawab

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

### 5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

### 6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Setiap siswa mendapatkan kartu berisi pertanyaan atau jawaban.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

### 7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

### 8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*menalar*)
- b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima.

### 9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan.  
(*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi.
- c) Hasil presentasi siswa mendapat komentar dari guru dan pementapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.

C. Penutup ( $\pm$  10 menit)

10. Kesimpulan

- a) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan bimbingan guru.
- b) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

**IX. Sumber Belajar**

- a) BSNP. 2007. *Standar Isi Mata Pelajaran SD/ MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b) Silabus IPA Kelas V Semester II
- c) Buku “Cooperative Learning” karangan Miftahul Huda
- d) Buku “Cooperative Learning” karangan Agus Suprijono
- e) Buku “Media Pembelajaran” karangan Azhar Arsyad
- f) Sulistyanto, Heri.2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 5*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- g) Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- h) Azmiyati, Choiril.2008. *IPA Salingtemas untuk kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- i) Sumber dari internet.

**X. Penilaian**

- 1. Prosedur Tes
  - a) Tes awal
  - b) Tes akhir
- 2. Jenis Tes
  - a) Tes dalam proses : pengamatan pada kegiatan pembelajaran.
  - b) Tes awal dan tes akhir : tes tertulis
- 3. Bentuk tes

- a) Pilihan ganda
  - b) Esai
4. Instrumen: Pre-test
- 

Semarang, 26 Maret 2014

Guru Kolaborator



**Sri Umami, A.Ma.**

NIP.19551105 198202 2 001

Peneliti



**Irma Luthfi Aini**

NIM.1401410406

Mengetahui,

Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02:



**Muhtar Hanafi, S.Pd.**

NIP. 19631031 198304 1 002

## **BAHAN AJAR**

### **PERISTIWA ALAM**

Semua jenis aktivitas alam disebut juga peristiwa alam. Segala macam bencana alam termasuk dalam peristiwa alam. Sekarang kita akan mempelajari berbagai macam bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia.

#### **1. Gempa Bumi**

Gempa dibedakan menjadi tiga, yaitu gempa vulkanik, runtuh, dan tektonik. Gempa yang paling hebat yaitu gempa tektonik. Gempa tektonik terjadi karena adanya pergeseran kerak bumi. Sebagian besar gempa tektonik terjadi ketika dua lempeng saling bergesekan. Gempa bumi ini dapat mengakibatkan pohon-pohon tumbang, bangunan runtuh, tanah terbelah, dan makhluk hidup termasuk manusia menjadi korban. Gempa bumi mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Kekuatan gempa diukur menggunakan satuan skala Richter. Alat untuk mengukur gempa yaitu seismograf. Terjadinya gempa tektonik dimulai dari sebuah tempat yang disebut pusat gempa. Pusat gempa dapat berada di daratan atau lautan. Pusat gempa yang berada di lautan dapat menyebabkan gempa bumi di bawah laut. Gempa seperti ini bisa menyebabkan gelombang hebat yang disebut tsunami. Gelombang itu bergerak menuju pantai dengan kecepatan sangat tinggi dan kekuatannya sangat besar. Kecepatannya dapat mencapai 1.000 km per jam. Ketika mencapai pantai, gelombang tersebut naik sehingga membentuk dinding raksasa. Tinggi gelombang laut normal antara 1–2 meter. Namun, saat tsunami tinggi gelombang laut dapat mencapai 30–50 meter. Gelombang ini akan bergerak cepat menuju daratan dan merusak segala sesuatu yang dilaluinya.

#### **2. Gunung Meletus**

Gunung api yang sedang meletus dapat memuntahkan awan debu, abu, dan lelehan batuan pijar atau lava. Lava ini sangat panas. Saat menuruni gunung, lava ini dapat membakar apa saja yang dilaluinya. Namun saat dingin, aliran lava ini mengeras dan menjadi batu. Apabila lava ini bercampur dengan air hujan, dapat mengakibatkan banjir lahar dingin. Gunung meletus sering disertai

dengan gempa bumi. Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus disebut gempa bumi vulkanik. Misalnya gempa yang terjadi saat Gunung Krakatau meletus pada tahun 1883. Letusan Gunung Krakatau ini juga mengakibatkan gelombang tsunami. Letusan gunung api dapat mengakibatkan berbagai dampak yang merugikan. Lava pijar yang dimuntahkan oleh gunung api dapat membakar kawasan hutan yang dilaluinya. Berbagai jenis tumbuhan dan hewan mati terbakar. Apabila lava pijar ini mengalir sampai ke permukiman penduduk, dapat memakan korban jiwa manusia dan menyebabkan kerusakan yang cukup parah.

### **3. Banjir**

Bencana banjir diawali dengan curah hujan yang sangat tinggi. Curah hujan dikatakan tinggi jika hujan turun secara terus-menerus dan besarnya lebih dari 50 mm per hari. Air hujan dapat mengakibatkan banjir jika tidak mendapat cukup tempat untuk mengalir. Seringkali sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi banjir di berbagai daerah. Banjir melanda kota-kota besar seperti Jakarta, Semarang, Solo, Aceh, dan Lampung. Bencana banjir dapat mengakibatkan kerugian yang sangat besar. Rumah - rumah dan ribuan hektare sawah yang ditanami padi rusak. Jalan-jalan terputus tidak bisa dilewati. Korban banjir pun dapat terancam berbagai penyakit seperti diare, kolera, dan penyakit-penyakit kulit.

### **4. Tanah Longsor**

Tanah longsor biasanya disebabkan oleh hujan yang deras. Hal ini karena tanah tidak sanggup menahan terjangan air hujan akibat adanya penggundulan hutan. Tanah longsor dapat meruntuhkan semua benda di atasnya. Selain itu, tanah longsor dapat menimbun rumah-rumah penduduk yang ada di bawahnya. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi tanah longsor di beberapa daerah. Bencana ini di antaranya terjadi di Brebes dan Tawangmangu yang memakan banyak korban harta dan jiwa.

### **5. Angin Puting Beliung**

Angin puting beliung merupakan angin yang sangat kencang dan bergerak

memutar. Puting beliung biasanya terjadi pada saat hujan deras yang disertai angin kencang. Kecepatan angin puting beliung bisa mencapai 175 km/jam. Angin puting beliung dapat menerbangkan segala macam benda yang dilaluinya. Akhir-akhir ini angin puting beliung sering terjadi di negara kita. Beberapa daerah yang mengalami angin puting beliung yaitu Magelang, Lampung, Garut, Nusa Tenggara Timur, dan Banjarmasin.

Gempa bumi, gunung meletus, dan angin puting beliung tidak dapat dicegah dan terjadi secara tiba-tiba. Namun, sebenarnya peristiwa alam itu dapat diperkirakan sebelumnya. Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG) dapat memperkirakan peristiwa alam itu akan terjadi. Informasi itu diumumkan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat menyelamatkan diri. BMG juga bertugas mengamati kondisi cuaca harian. Stasiun meteorologi yang mengamati kondisi cuaca, biasanya berada di kota-kota besar.

**KARTU PERTANYAAN**

1. Peristiwa alam yaitu. . . .
2. Peristiwa alam yang dapat dicegah yaitu. . . .
3. Peristiwa alam yang tidak dapat dicegah yaitu. . . .
4. Usaha-usaha untuk mencegah banjir sebagai berikut. . . .
5. Tanah longsor terjadi karena. . . .
6. Sebutkan tiga jenis gempa bumi. . . .
7. Gempa bumi saat gunung berapi meletus disebut gempa. . . .
8. Gempa bumi akibat pergeseran kerak bumi. . . .
9. Cairan panas yang dikeluarkan pada aktivitas gunung berapi adalah . . . .
10. Badan yang dibentuk oleh pemerintah Indonesia untuk mengetahui peristiwa alam yang akan terjadi adalah ...
11. Alat pencatat gempa disebut ...
12. Membuang sampah di sungai akan mengakibatkan ....
13. Lava yang bercampur air hujan dapat menyebabkan ....
14. Skala dalam gempa bumi adalah ....
15. Gempa yang terjadi akibat dinding gua dalam tanah runtuh adalah ....
16. Peristiwa alam yang diawali dengan curah hujan yang sangat besar adalah  
....
17. Peristiwa alam yang terjadi karena adanya gempa tektonik yang berpusat di dasar laut adalah ....

**KARTU JAWABAN**

1. Semua jenis aktifitas alam
2. Banjir dan tanah longsor
3. Gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan angin puting beliung
4. Melakukan reboisasi, membuat sengkedan di lahan miring, tidak membuang sampah di sungai dan saluran air
5. Penebangan hutan secara liar
6. Vulkanik, runtuhan, dan tektonik
7. Vulkanik
8. Tektonik
9. Lava
10. BMG
11. Seismograf
12. Banjir
13. Banjir lahar dingin
14. Skala Richter
15. Gempa runtuhan
16. Banjir
17. Tsunami

### KISI-KISI SOAL

**Jenis Sekolah : SD/MI**

**Kelas/semester : V (Lima)/ II**

**Mata Pelajaran : IPA**

**Alokasi waktu : 10 menit**

**Standar kompetensi :**

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Kategori</b>	<b>No.soal</b>
7.6 Mengidenti- fikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	Peris tiwa Alam di Indo nesia	7.6.1 Menjelaskan arti peristiwa alam 7.6.2 Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. 7.6.3 Menjelaskan penyebab peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. 7.6.4 Membedakan peristiwa alam yang dapat dan tidak dapat dicegah	a. Pilihan ganda : 7 soal  b. Isian : 1 soal	Mudah Sedang,  Sedang Sulit	1-C1, 2-C1, 3-C2, 4-C2, 5-C2, 6-C4, 7-C4  1- C3

### SOAL

**Nama** :

**No. Absen** :

**A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar**

1. Kelompok bencana alam yang dapat kita cegah yaitu . . . .
  - a. banjir dan gunung meletus
  - b. gempa bumi dan tanah longsor
  - c. banjir dan tanah longsor
  - d. puting beliung dan gunung meletus
2. Bencana alam yang tidak dapat dicegah adalah ...
 

b. Banjir	c. Kebakaran hutan
c. Tanah longsor	d. Gempa bumi
3. Adanya pergeseran kerak Bumi dapat menyebabkan terjadinya bencana . .
 

a. tanah longsor	c. gempa bumi tektonik
b. gempa bumi vulkanik	d. angin puting beliung
4. Gempa bumi yang terjadi di dasar laut dapat menyebabkan terjadinya gelombang air laut yang sangat besar. Gelombang air laut ini sering disebut . . . .
 

a. episentrum	b. tsunami	c. vulkanik	d. tektonik
---------------	------------	-------------	-------------
5. Angin kencang yang bergerak memutar disebut angin . . . .
 

a. puting beliung	b. ribut	c. laut	d. darat
-------------------	----------	---------	----------
6. Tanah menjadi subur adalah dampak positif dari peristiwa alam ....
 

a. Tanah longsor	b. Banjir	c. Gempa bumi	d. Gunung meletus
------------------	-----------	---------------	-------------------
7. Bangunan dan rumah rusak serta banyak penduduk terjangkit penyakit kulit adalah dampak negatif peristiwa alam ....
 

a. Tanah longsor	b. Banjir	c. Gempa bumi	d. Gunung meletus
------------------	-----------	---------------	-------------------

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!**

1. Jelaskan upaya untuk mencegah banjir dan tanah longsor!

## KUNCI JAWABAN

### A. Pilihan ganda

1. C
2. D
3. C
4. B
5. A
6. D
7. B

### B. Isian

1. Cara mencegah banjir dan tanah longsor, antara lain:
  - a) Membuang sampah pada tempatnya.
  - b) Membersihkan selokan dekat rumah dari sampah sehingga aliran air menjadi lancar.
  - c) Melakukan penghijauan di hutan-hutan yang gundul (reboisasi)
  - d) Membuat sengkedan di lahan miring.

## PENILAIAN

A. Skor tiap nomor = 10

Skor maksimal = 70

B. Skor minimum = 10

Skor maksimal = 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

## **SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL***

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* pada kelas V SD, antara lain:

- 1) **Persiapan:** Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
- 2) **Penyajian media *audio visual*:** Guru menyajikan media *audio visual* berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
- 3) **Penyampaian materi:** Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- 4) **Tanya jawab:** Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) **Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:** Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- 6) **Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:** Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 7) **Penjelasan aturan permainan:** Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi aturan permainan.
- 8) **Mencari pasangan:** Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.

- 9) **Presentasi:** Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.
- 10) **Kesimpulan:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus I Pertemuan II**

Mata Pelajaran	: IPA
Kelas / Semester	: V / II
Satuan Pendidikan	: SDN Kalibanteng Kidul 02
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

---

**I. Standar Kompetensi**

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

**II. Kompetensi Dasar**

7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan

**III. Indikator**

7.6.5 Menyebutkan dampak negatif terjadinya peristiwa alam di Indonesia

7.6.6 Menyebutkan dampak positif terjadinya peristiwa alam di Indonesia

7.6.7 Menjelaskan upaya untuk mencegah banjir

7.6.8 Menjelaskan upaya untuk mencegah tanah longsor

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pengamatan tayangan video, siswa dapat menyebutkan dampak negatif peristiwa alam di Indonesia dengan benar.

2. Melalui pengamatan tayangan video, siswa dapat menyebutkan dampak positif peristiwa alam di Indonesia dengan baik.

3. Melalui kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa, siswa dapat menjelaskan upaya untuk mencegah banjir dengan tepat.

4. Melalui kegiatan Tanya jawab antara guru dan siswa, siswa dapat menjelaskan upaya untuk mencegah tanah longsor dengan tepat.

**Nilai Karakter yang ingin dicapai**

Keberanian, Kejujuran, Kerjasama, Disiplin, Tanggung jawab

**V. Materi Pokok**

Peristiwa Alam di Indonesia

**VI. Metode dan Model Pembelajaran**

## 1. Metode Pembelajaran

- a. Diskusi
- b. Penugasan
- c. Demonstrasi

## 2. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Make A Match*

**VII. Media Pembelajaran**

Media Audiovisual (video atau slide)

**VIII. Langkah – Langkah Pembelajaran**

## A. Pendahuluan ( ± 10 menit )

## 1. Persiapan

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran serta memberikan motivasi belajar seperti pemberian reward berupa stiker bintang kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru.
- c) Apersepsi, siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

## B. Inti (± 50 menit)

2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa video pembelajaran. (*mengamati*)
- b) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

## 3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- c) Siswa melakukan percobaan gunung meletus sesuai arahan guru.  
(*mencoba*)
- d) Siswa menjelaskan dampak positif dan negative terjadinya gunung meletus. (*menalar*)

4. Tanya jawab

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa dan guru melakukan tanya jawab siswa dan guru untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Pembagian kartu berisi pertanyaan atau jawaban kepada setiap siswa.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*menalar*)

b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima.

#### 9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran pada langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan. (*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi. (*menalar*)
- c) Hasil presentasi siswa mendapat komentar dari guru dan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.

#### C. Penutup ( $\pm$ 10 menit)

##### 10. Kesimpulan

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Siswa mengerjakan post test.
- c) Penilaian hasil post test oleh guru.
- d) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

### IX. Sumber

- b) BSNP. 2007. *Standar Isi Mata Pelajaran SD/ MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- c) Silabus IPA Kelas V
- d) Buku “Cooperative Learning” karangan Miftahul Huda
- e) Buku “Cooperative Learning” karangan Agus Suprijono
- f) Buku “Media Pembelajaran” karangan Azhar Arsyad
- g) Sulistyanto, Heri.2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 5*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- h) Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- i) Azmiyati, Choiril.2008. *IPA Salingtemas untuk kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- j) Sumber dari internet.

### X. Penilaian

#### 1. Prosedur Tes

- a) Tes awal
  - b) Tes akhir
  - 2. Jenis Tes
    - c) Tes dalam proses : pengamatan pada kegiatan pembelajaran.
    - d) Tes awal dan tes akhir : tes tertulis
  - 3. Bentuk tes
    - c) Pilihan ganda
    - d) Esai
  - 4. Instrumen: Post-test
- 

Semarang, 28 Maret 2014

Guru Kolaborator



**Sri Umami, A.Ma.**

NIP. 19551105 198202 2 001

Peneliti



**Irma Luthfi Aini**

NIM.1401410406

Mengetahui,

Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02



**Muhfar Hanafi, S.Pd.**

NIP. 19631031 198304 1 002

## **BAHAN AJAR**

### **PERISTIWA ALAM**

Peristiwa alam yang terjadi di Indonesia yaitu gempa bumi, banjir, tanah longsor, gunung meletus, dan angin puting beliung. Peristiwa alam yang dapat dicegah yaitu banjir dan tanah longsor. Peristiwa alam yang tidak dapat dicegah yaitu gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan angin puting beliung. Penyebab peristiwa alam bisa dikarenakan akibat ulah manusia maupun terjadi secara alami.

#### **Dampak Peristiwa Alam**

Peristiwa alam seperti banjir, tsunami, gempa bumi, tanah longsor, dan gunung meletus yang terjadi pada suatu daerah dapat mengakibatkan dampak bagi makhluk hidup baik hewan, tumbuhan, ataupun manusia. Dampak terjadinya peristiwa alam ada yang negatif tetapi ada juga yang positif. Contoh dampak negatif banjir yang terjadi di Jakarta pada awal tahun 2007 mengakibatkan banyak rumah yang tenggelam, kegiatan sehari-hari menjadi terganggu, muncul penyakit diare, dan sebagainya. Selain berdampak pada manusia, banjir juga mengakibatkan tanaman rusak karena tumbang atau terbawa arus banjir yang cukup deras. Selain itu, peristiwa alam juga memiliki dampak positif contohnya akibat gunung meletus, daerah disekitar gunung berapi yang terkena abu vulkanik tanahnya menjadi subur.

#### **Cara Pencegahan Banjir dan Tanah Longsor**

Banjir yang terjadi di Jakarta, Bandung, ataupun daerah sekitarnya sebagian besar disebabkan karena curah hujan yang cukup tinggi. Namun demikian, ulah manusia yang membuang sampah di sungai, menebang pohon sehingga hutan menjadi gundul juga menjadi penyebab terjadinya banjir. Sampah yang di buang ke sungai, lama-kelamaan akan menumpuk dan apabila hujan datang air sungai akan meluap karena alirannya terhambat oleh tumpukan sampah yang sangat banyak dan mengakibatkan banjir. Beberapa upaya yang dapat

dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir dan tanah longsor adalah sebagai berikut:

1. Membuang sampah pada tempatnya.
2. Membersihkan selokan dekat rumah dari sampah sehingga aliran air menjadi lancar.
3. Melakukan penghijauan di hutan-hutan yang gundul (reboisasi)
4. Membuat sengkedan di lahan miring.

## RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Media Audio Visual Berupa Slide/ Video

Materi: Peristiwa Alam di Indonesia beserta dampaknya

### 2. Percobaan Gunung Meletus

Langkah-Langkah Percobaan:

a. Siapkan alat dan bahan, antara lain:

- Miniatur gunung
- Soda kue
- 1 lembar koran bekas/ triplek
- Detergen/ sabun cuci
- Mangkuk/wadah kecil
- Pewarna merah
- Cuka makan

b. Membuat Adonan Lava/Magma

- Campur cuka makan, detergen, dan pewarna di mangkuk atau wadah kecil yang telah disediakan (takaran bisa disesuaikan).
- Masukkan soda kue ke dalam lubang “magma” yang ada di gunung buatan.
- Masukkan campuran cuka makan ke dalam lubang “magma” tersebut.
- Tunggu beberapa saat, maka campuran cuka akan bereaksi dengan soda kue yang ada di lubang “magma”. Reaksi tersebut akan menimbulkan efek “gunung berapi”

**KARTU PERTANYAAN**

1. Bangunan runtuh, tanah terbelah, tumbuhan tumbang merupakan akibat yang ditimbulkan oleh ....
2. Agar tanah tidak longsor diterjang air hujan, maka di lereng bukit dibuat ...
3. Terjadinya hujan abu merupakan akibat dari peristiwa alam ....
4. Rusaknya jalan, jembatan, dan bangunan oleh gelombang air laut yang besar adalah akibat dari peristiwa alam ....
5. Akibat peristiwa alam puting beliung adalah ...
6. Peristiwa alam yang terjadi akibat ulah manusia adalah ...
7. Membuat terasering adalah upaya untuk mencegah ....
8. Penanaman kembali hutan yang gundul disebut ....
9. Upaya untuk mencegah banjir yaitu ....
10. Upaya yang dilakukan ketika akan terjadi tsunami ....
11. Tanah longsor terjadi akibat hutan yang ....
12. Dampak negatif terjadinya peristiwa alam di Indonesia adalah ....
13. Hal yang dilakukan ketika terjadi hujan abu yaitu ....
14. Manfaat debu hasil letusan gunung berapi adalah....
15. Pasir dan batuan hasil letusan gunung berapi dimanfaatkan untuk ....
16. Dampak positif terjadinya peristiwa alam di Indonesia adalah ...
17. Hal yang dilakukan ketika terjadi gempa saat berada di dalam rumah yaitu  
....

**KARTU JAWABAN**

1. Gempa bumi
2. Sengkedan
3. Gunung meletus
4. Tsunami
5. Atap rumah, mobil, dan benda-benda lain beterbangan
6. Banjir dan tanah longsor
7. Tanah longsor
8. Reboisasi
9. Tidak mendirikan bangunan di sepanjang tepi sungai
10. Berlari menuju tempat yang lebih tinggi
11. Hutan gundul
12. Banyak korban jiwa, kehilangan harta, benda serta keluarga, dan rusaknya sarana prasarana.
13. Menggunakan masker dan kaca mata
14. Menyuburkan tanah
15. Bahan bangunan
16. Sebagian besar tanah di Indonesia subur, kekayaan alam seperti pasir melimpah
17. Sembunyi di bawah meja, tidak terlalu dekat dengan kaca, dan jika memungkinkan keluar dari ruangan menuju tempat terbuka

### KISI-KISI SOAL

**Jenis Sekolah** : SD/MI  
**Kelas/semester** : V (Lima)/ II  
**Mata Pelajaran** : IPA  
**Alokasi waktu** : 10 menit  
**Standar kompetensi** :

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Soal	Kategori	No.soal
7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	Peristiwa Alam di Indonesia	7.6.5 Menyebutkan dampak negatif terjadinya peristiwa alam di Indonesia 7.6.6 Menyebutkan dampak positif terjadinya peristiwa alam di Indonesia. 7.6.7 Menjelaskan upaya untuk mencegah banjir. 7.6.8 Menjelaskan upaya untuk mencegah tanah longsor	a. Pilihan ganda: 5 soal  b. Isian: 2 soal.	Mudah, Sedang,  Sedang Sulit	1-C1, 2-C1, 3-C2, 4-C2, 5-C2, 6-C4, 7-C4  1- C3

### SOAL

**Nama :**

**No. Absen :**

**A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!**

1. Kelompok bencana alam yang dapat kita cegah yaitu . . . .
  - a. banjir dan gunung meletus
  - b. gempa bumi dan tanah longsor
  - c. banjir dan tanah longsor
  - d. puting beliung dan gunung meletus
2. Bencana alam yang tidak dapat dicegah adalah ...
  - a. Banjir
  - b. Tanah longsor
  - c. Kebakaran hutan
  - d. Gempa bumi
3. Adanya pergeseran kerak Bumi dapat menyebabkan terjadinya bencana ...
  - a. tanah longsor
  - b. gempa bumi vulkanik
  - c. gempa bumi tektonik
  - d. angin puting beliung
4. Gempa bumi yang terjadi di dasar laut dapat menyebabkan terjadinya gelombang air laut yang sangat besar. Gelombang air laut ini sering disebut . . . .
  - a. episentrum
  - b. tsunami
  - c. vulkanik
  - d. tektonik
5. Angin kencang yang bergerak memutar disebut angin . . . .
  - a. puting beliung
  - b. ribut
  - c. laut
  - d. darat
6. Tanah menjadi subur adalah dampak positif dari peristiwa alam ....
  - a. Tanah longsor
  - b. Banjir
  - c. Gempa bumi
  - d. Gunung meletus
7. Bangunan dan rumah rusak serta banyak penduduk terjangkit penyakit kulit adalah dampak negatif peristiwa alam ....
  - a. Tanah longsor
  - b. Banjir
  - c. Gempa bumi
  - d. Gunung meletus

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!**

1. Jelaskan upaya untuk mencegah banjir dan tanah longsor!

**KUNCI JAWABAN****A. Pilihan ganda**

1. C
2. D
3. C
4. B
5. A
6. D
7. B

**B. Isian**

1. Cara mencegah banjir dan tanah longsor, antara lain:
  - a) Membuang sampah pada tempatnya.
  - b) Membersihkan selokan dekat rumah dari sampah sehingga aliran air menjadi lancar.
  - c) Melakukan penghijauan di hutan-hutan yang gundul (reboisasi)
  - d) Membuat sengkedan di lahan miring.

**PENILAIAN**

A. Skor tiap nomor = 10

Skor maksimal = 70

B. Skor minimum = 10

Skor maksimal = 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

## **SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL***

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* pada kelas V SD, antara lain:

- 1) **Persiapan:** Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
- 2) **Penyajian media *audio visual*:** Guru menyajikan media *audio visual* berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
- 3) **Penyampaian materi:** Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- 4) **Tanya jawab:** Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) **Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:** Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- 6) **Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:** Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 7) **Penjelasan aturan permainan:** Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi aturan permainan.
- 8) **Mencari pasangan:** Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.

- 9) **Presentasi:** Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.
- 10) **Kesimpulan:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.

## PENGALAN SILABUS SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ Semester : V/ II

Standar Kompetensi : 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
7.7 Mengidentifikasi beberapa kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi (pertanian, perkotaan, dsb)	<p>7.7.1 Menyebutkan bentuk permukaan bumi</p> <p>7.7.2 Menyebutkan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.</p> <p>7.7.3 Menjelaskan kegiatan</p>	Peristiwa Alam di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan</li> <li>2. Penyajian materi</li> <li>3. Tanya jawab</li> <li>4. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban</li> <li>5. Mencari</li> </ol>	2 x 35 menit	Evaluasi tertulis	-Buku paket IPA Kelas V -Media video/ slide

	manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.		pasangan 6. Presentasi 7. Refleksi dan Evaluasi			
--	--	--	--	--	--	--

Semarang, 2 April 2014

Guru Kolaborator



**Sri Umami, A.Ma.**

NIP.19551105 198202 2 001

Peneliti



**Irma Luthfi Aini**

NIM.1401410406

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus II**

Mata Pelajaran	: IPA
Kelas / Semester	: V / II
Satuan Pendidikan	: SDN Kalibanteng Kidul 02
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

---

**I. Standar Kompetensi**

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

**II. Kompetensi Dasar**

7.7 Mengidentifikasi beberapa kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi (pertanian, perkotaan, dsb)

**III. Indikator**

7.7.4 Menyebutkan bentuk permukaan bumi

7.7.5 Menyebutkan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.

7.7.6 Mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pengamatan lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan bentuk permukaan bumi dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa, siswa dapat menyebutkan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi dengan tepat.
3. Melalui kegiatan pengamatan tayangan video/ slide, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi

**Nilai Karakter yang ingin dicapai**

Keberanian, Kejujuran, Kerjasama, Disiplin, Tanggung jawab

**V. Materi Pokok**

Perubahan Permukaan Bumi Akibat Kegiatan Manusia

**VI. Metode dan Model Pembelajaran**

## 1. Metode Pembelajaran

- a. Diskusi
- b. Penugasan
- c. Demonstrasi

## 2. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Make A Match*

**VII. Media Pembelajaran**

Media Audiovisual (video atau slide)

**VIII. Langkah – Langkah Pembelajaran**

## A. Pendahuluan ( ± 10 menit )

## 1. Persiapan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Salam, doa, dan presensi.
- b) Siswa mengerjakan pre-test.
- c) Penyampaian tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran serta memberikan motivasi belajar berupa pemberian *reward* stiker bintang kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru.
- d) Apersepsi, tanya jawab guru dan siswa untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

## B. Inti ( ± 50 menit)

2. Penyajian media *audio visual*

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Penyajian media *audio visual* oleh guru.
- b) Siswa memperhatikan, mengamati, dan menganalisa media *audio visual*. (*mengamati*)
- c) Siswa diberikan waktu untuk berpikir secara individual agar siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri.

3. Penyampaian materi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
- b) Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- c) Siswa melakukan percobaan materi mengubah permukaan bumi.
- d) Siswa menjelaskan dampak positif dan negatif dari kegiatan mengubah permukaan bumi.

4. Tanya jawab

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Tanya jawab guru dan siswa untuk menggali pengetahuan siswa, mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui.
- b) Siswa mencoba menjawab pertanyaan dari guru. (*mencoba*)

5. Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- b) Siswa mendengar arahan dari guru.

6. Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Pembagian kartu berisi pertanyaan atau jawaban kepada setiap siswa.
- b) Siswa memperhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

7. Penjelasan aturan permainan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mendengarkan aturan permainan yang dijelaskan guru.
- b) Siswa mematuhi aturan permainan.

8. Mencari pasangan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang diperoleh. (*mencoba*)
- b) Jika waktu telah selesai, setiap pasangan berkumpul untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diterima. (*menalar*)

## 9. Presentasi

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa secara berpasangan membacakan kartu yang berisi pertanyaan. (*mengomunikasi*)
- b) Kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi. (*menalar*)
- c) Hasil presentasi setiap pasangan mendapat komentar dari guru dan memberikan pemantapan tentang materi yang belum dikuasai siswa.
- d) Penghargaan dan penguatan berupa stiker bintang kepada pasangan lain yang berani berpendapat.

## C. Penutup ( $\pm$ 10 menit)

### 10. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran dalam langkah ini antara lain:

- a) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dibimbing oleh guru.
- b) Siswa mengerjakan post test.
- c) Guru menilai post test.
- d) Siswa diberi motivasi untuk belajar di rumah dengan memberikan tugas membaca materi selanjutnya.
- e) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

## IX. Sumber

- a) BSNP. 2007. *Standar Isi Mata Pelajaran SD/ MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- b) Silabus IPA Kelas V Buku “Cooperative Learning” karangan Miftahul Huda
- c) Buku “Cooperative Learning” karangan Agus Suprijono
- d) Buku “Media Pembelajaran” karangan Azhar Arsyad
- e) Sulistyanto, Heri.2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 5*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- f) Rositawaty, S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- g) Azmiyati, Choiril.2008. *IPA Salingtemas untuk kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

h) Sumber dari internet.

## X. Penilaian

1. Prosedur Tes
    - a) Tes awal
    - b) Tes akhir
  2. Jenis Tes
    - a) Tes dalam proses : pengamatan pada kegiatan pembelajaran.
    - b) Tes awal dan tes akhir : tes tertulis
  3. Bentuk tes
    - a) Pilihan ganda
    - b) Esai
  4. Instrumen:
    - a) Soal pre-test
    - b) Soal post-test
- 

Semarang, 2 April 2014

Guru Kolaborator

Peneliti

**Sri Umami, A.Ma.**

**Irma Luthfi Aini**

NIP. 19551105 198202 2 001

NIM.1401410406

Mengetahui,

Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02!

**Muhtar Hanafi, S.Pd.**

NIP. 19631031 198304 1 002

## **BAHAN AJAR**

### **Kegiatan-Kegiatan Manusia yang Mengubah Permukaan Bumi**

Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan. Daratan meliputi pantai, gunung, lembah, dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, bukit, tanjung, dan padang pasir. Perairan meliputi sungai, danau, laut, selat, dan teluk. Tanah merupakan bagian dari permukaan bumi. Bagian-bagian tanah antara lain lapisan atas, lapisan tengah, lapisan bawah, dan lapisan batuan induk. Jenis-jenis tanah meliputi tanah humus, tanah liat, tanah berpasir, dan tanah vulkanik. Kebutuhan manusia tidak terbatas. Manusia selalu berusaha agar kebutuhan tersebut terpenuhi. Di alam telah tersedia berbagai bahan kebutuhan manusia yang disebut sumber daya alam. Sumber daya alam dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui. Sumber daya alam yang dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang selalu tersedia meskipun dimanfaatkan secara terus-menerus. Contohnya tumbuhan, hewan, air, sinar matahari, dan udara. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang akan habis jika digunakan secara terus-menerus. Sumber daya alam ini meliputi bahan tambang mineral dan nonmineral. Bahan tambang mineral contohnya aluminium, emas, perak, tembaga, nikel, dan besi. Bahan tambang nonmineral contohnya batu bara dan minyak bumi. Sumber daya alam dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Namun, sangat disayangkan, terkadang manusia sampai merusak alam untuk memenuhi kebutuhannya. Perbuatan manusia inilah yang dapat mengubah permukaan bumi. Sekarang, kamu akan mempelajari beberapa kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.

#### **1. Perubahan Permukaan Bumi Akibat Pertanian**

Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri. Manusia membutuhkan makanan yang diperoleh dari tumbuhan tersebut. Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Dalam

memenuhi kebutuhan pokok, manusia menanam berbagai tumbuhan. Misalnya, padi, jagung, kelapa, dan tebu. Ketika menanam padi, para petani mencangkul tanahnya terlebih dahulu. Langkah itu dilakukan untuk menggemburkan tanah. Alat yang digunakan bisa berupa cangkul. Dengan kemajuan teknologi, alat yang digunakan untuk menggemburkan tanah diganti dengan traktor. Pernahkah kamu melihat traktor? Traktor pada Jika kamu amati, dengan menanam padi, kebutuhan pangan manusia dapat terpenuhi. Namun, banyak kegiatan pertanian yang menyebabkan permukaan bumi berubah. Diantaranya penebangan pohon di hutan untuk membuka lahan pertanian baru.

Pernahkah kamu mendengar istilah sensus penduduk? Sensus penduduk dilakukan untuk mendata jumlah penduduk. Kegiatan itu dilakukan oleh salah satu lembaga pemerintah. Tahukah kamu lembaga pemerintah tersebut? Coba kamu tanyakan kepada gurumu. Berdasarkan data sensus penduduk, jumlah penduduk di Indonesia dari tahun ke tahun terus bertambah. Selain kebutuhan pangan, kebutuhan tempat tinggal pun meningkat. Kebutuhan akan tempat tinggal merupakan kebutuhan pokok manusia. Manusia tidak bias hidup tanpa memiliki tempat tinggal. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia membangun rumah. Pembangunan rumah di lahan yang tepat akan berdampak positif. Misalnya, pembuatan rumah pada lahan yang kurang baik untuk pertanian. Akan tetapi, jika bukit-bukit yang rimbun oleh pepohonan dialihfungsikan menjadi lahan perumahan, akan berdampak negatif bagi lingkungan.

## **2. Perubahan Permukaan Bumi Akibat Pembangunan Pemukiman**

Pepatah mengatakan, dengan ilmu dan teknologi hidup menjadi mudah. Kemajuan teknologi telah berhasil membuat alat yang canggih. Alat tersebut dibuat untuk memudahkan pekerjaan manusia, contohnya kendaraan bermotor. Kendaraan bermotor dibuat sebagai alat transportasi. Peningkatan jumlah kendaraan bermotor seperti mobil dan sepeda motor dapat menyebabkan kemacetan. pernahkah kamu mengalami kemacetan saat naik kendaraan? Bagaimana rasanya? Untuk mengatasi kemacetan dilakukanlah pelebaran jalan.

Pelebaran jalan atau pembangunan jalan baru dapat menyebabkan lahan pertanian beralih fungsi.

### **3. Perubahan Permukaan Bumi Akibat Pembangunan Jalan**

Akhir-akhir ini manusia banyak melakukan pembakaran hutan untuk dijadikan lahan pertanian, permukiman penduduk, dan untuk industri. Kawasan hutan yang dijadikan lahan pertanian biasanya berubah menjadi tanah tandus dan gersang. Hal ini karena setelah panen biasanya ladang ini akan ditinggalkan. Sistem perladangan seperti ini disebut perladangan berpindah. Akhirnya hutan yang dahulu menghijau menjadi tanah tandus dan gersang. Selain untuk lahan pertanian, biasanya pembakaran hutan juga bertujuan untuk membangun permukiman penduduk dan mendirikan pabrik.

### **4. Pembakaran Hutan**

Selain pembakaran hutan, manusia juga melakukan penebangan hutan secara liar. Pohon-pohon ini diambil kayunya sebagai bahan bangunan. Penebangan pohon-pohon di hutan secara liar ini juga dapat mengubah permukaan bumi. Penebangan liar di Indonesia dimulai di Kalimantan pada awal tahun 1960-an. Akhirnya penebangan liar ini meluas sampai ke Sumatra dan Sulawesi. Penebangan liar ini membuat hutan di Indonesia rusak. Proses penebangan hutan secara liar disebut dengan penggundulan hutan. Pepohonan sangat penting bagi kehidupan di Bumi. Jadi, penebangan pohon harus dilakukan secara hati-hati dan disertai dengan usaha pelestariannya. Penebangan hutan harus disertai dengan penanaman kembali benih-benih pohon yang telah ditebang. Benihbenih ini akan tumbuh dan dapat menggantikan pohon-pohon yang telah ditebang. Melalui cara ini kelestarian hutan tetap terjaga. Penggundulan hutan dapat menyebabkan terjadinya perubahan permukaan bumi. Hutan ini akan berubah menjadi lahan tandus dan gersang. Selain itu, penggundulan hutan juga berdampak pada kehidupan makhluk hidup. Penggundulan hutan telah membunuh ratusan ribu spesies tumbuhan dan hewan. Banyaknya pohon yang ditebangi menyebabkan hewan-hewan hutan kehilangan makanan dan tempat berlindung.

## **5. Penebangan Hutan Secara Liar**

Kegiatan penambangan juga dapat mengubah permukaan bumi. Sebagian besar bahan tambang berada di dalam tanah. Pengambilan bahan tambang dengan cara digali atau ditambang. Ada dua macam jenis penambangan yaitu penambangan terbuka dan penambangan bawah tanah. Penambangan terbuka adalah penambangan yang dilakukan di permukaan bumi. Beberapa bahan tambang seperti tembaga, besi, batu bara, kapur, dan aluminium sering ditemukan di permukaan bumi. Oleh karena itu, untuk mengambilnya tidak perlu menggali. Kegiatan ini mengubah bentuk permukaan bumi menjadi lubang-lubang bekas penambangan. Bahan tambang lainnya digali dari terowongan yang berada ratusan meter di permukaan tanah. Cara ini disebut penambangan bawah tanah. Penambangan ini lebih sulit daripada penambangan di permukaan. Para penambang menggali sebuah lubang menuju ke dalam tanah dan mengambil bijih. Pengambilan bijih ini menggunakan bor atau bahan peledak sebelum diangkut ke permukaan. Kegiatan ini menimbulkan tanah berongga. Tanah yang berongga menyebabkan tanah kurang kuat sehingga bisa runtuh. Penambangan tembaga terbuka dapat mengubah permukaan Bumi. Tambang emas memiliki kedalaman lebih dari 3.800 meter. Selain penambangan terbuka dan penambangan bawah tanah, ada juga cara lainnya yaitu pengerukan. Pengerukan merupakan cara lain yang digunakan untuk mengumpulkan logam-logam yang terendap di dalam batuan di dasar sungai atau sumber air lainnya.

## **RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

### **1. Media Audio Visual Berupa Slide/ Video**

Materi: Kegiatan Manusia yang Mengubah Permukaan Bumi

### **2. Media Percobaan Miniatur Permukaan Bumi**

Langkah-Langkah:

- a. Siapkan alat dan bahan, antara lain:
  - Plastisin/tanah liat/tanah becek
  - Truk pengeruk
  - Sendok
  - Plastik
  - Triplek
- b. Siswa diberi penjelasan singkat tentang permukaan bumi
- c. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan diminta membuat berbagai bentuk permukaan bumi.
- d. Mempraktekkan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi
- e. Menjelaskan peristiwa perubahan permukaan bumi

**KARTU PERTANYAAN**

1. Tanah merupakan lapisan paling atas dari. . . .
2. Bentuk permukaan bumi terdiri dari. . . .
3. Contoh daratan antara lain ....
4. Contoh perairan antara lain ....
5. Sumber daya alam dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk . . . .
6. Bahan tambang mineral contohnya. . . .
7. Bahan tambang nonmineral contohnya. . . .
8. Alat modern yang digunakan untuk menggemburkan tanah diganti dengan.  
...
9. Penambangan akan mengakibatkan permukaan bumi menjadi. . . .
10. Akhir-akhir ini manusia banyak melakukan pembakaran hutan untuk  
dijadikan. . . .
11. Sistem pertanian yang dilarang karena merusak lingkungan adalah ....
12. Ladang berpindah mengakibatkan ....
13. Proses penebangan hutan secara liar disebut dengan ....
14. Hutan disebut juga sebagai ....
15. Daerah yang sebaiknya tidak dibuat pemukiman adalah ....
16. Penambangan yang dilakukan di permukaan bumi disebut ....
17. Penambangan yang dilakukan dengan cara menggali disebut ....

**KARTU JAWABAN**

1. Permukaan bumi
2. Dataran dan lautan
3. Pantai, dataran rendah, dataran tinggi, lembah, gunung, bukit, pegunungan, padang pasir, dan tanjung
4. Selat, laut, sungai, danau, dan teluk
5. Memenuhi kebutuhannya
6. Aluminium, emas, perak, tembaga, nikel, dan besi
7. Batu bara dan minyak bumi
8. Traktor
9. Lubang-lubang bekas penambangan
10. Lahan pertanian, permukiman penduduk, dan untuk industri
11. Ladang berpindah
12. Tanah tandus dan gersang
13. Penggundulan hutan
14. Paru-paru dunia
15. Daerah bukit
16. Penambangan terbuka
17. Penambangan bawah tanah

**KISI-KISI SOAL****Jenis Sekolah : SD/MI****Kelas/semester : V (Lima)/ II****Mata Pelajaran : IPA****Alokasi waktu : 10 menit**

Standar kompetensi :

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Kategori</b>	<b>No.soal</b>
7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan	Peristiwa Alam di Indonesia	7.7.1 Menyebutkan bentuk permukaan bumi 7.7.2 Menyebutkan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. 7.7.3 Menjelaskan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi.	a. Pilihan ganda: 4 soal b. Isian: 1 soal.	Mudah, Sedang, Sedang, Sulit	1-C1, 2-C1, 3-C2, 4-C2, 5-C2 1- C3

## SOAL

**Nama :**

**No. Absen :**

**A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar!**

- |   |   |
|---|---|
| <p>1. Cermatilah kegiatan dibawah ini!</p> <p>1) Pertanian, industri tekstil</p> <p>2) Pertanian, pemukiman</p> <p>3) Pemukiman, penguapan air laut</p> <p>4)Pembangunan jalan, pertambangan</p> <p>Kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi ditunjukkan nomor ...</p> <p>a. 1 dan 2                      c. 2 dan 4</p> <p>b. 2 dan 3                      d. 1 dan 3</p> | <p>3. Pengambilan bahan tambang dengan cara digali atau ditambang akan mengakibatkan permukaan bumi menjadi berlubang-lubang bekas penambangan. Hal ini termasuk kegiatan yang dapat ...</p> <p>a. mengubah permukaan bumi</p> <p>b. menyebabkan erosi</p> <p>c. menyebabkan tanah tandus</p> <p>d. merusak lingkungan</p>      |
| <p>2. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <p>1) Membuat kertas</p> <p>2) Lahan pertanian</p> <p>3) Pembangunan bandara</p> <p>4) Pemukiman penduduk</p> <p>Akhir- akhir ini manusia banyak melakukan pembakaran hutan untuk dijadikan. . . .</p> <p>a. 1 dan 2                      c. 1 dan 3</p> <p>b. 2 dan 4                      d. 3 dan 4</p>                                   | <p>4. Perhatikan contoh berikut!</p> <p>1) Pantai dan gunung</p> <p>2) Pantai dan tanjung</p> <p>3) Danau dan tanjung</p> <p>4) Selat dan teluk</p> <p>Contoh bentuk permukaan bumi yang berupa perairan ditunjukkan nomor. . . .</p> <p>a. 1                      b. 2                      c. 3                      d. 4</p> |

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Jelaskan akibat dari kegiatan manusia mengubah permukaan bumi dan upaya dalam mengurangi dampak dari kegiatan manusia mengubah permukaan bumi!

## KUNCI JAWABAN

### A. Pilihan ganda

1. C
2. B
3. A
4. D

### B. Isian

1. a) Akibat kegiatan manusia mengubah permukaan bumi adalah terjadinya bencana alam seperti tanah longsor dan banjir.
- b) Upaya dalam mengurangi dampak kegiatan manusia mengubah permukaan bumi seperti:
  - (1) membatasi pembukaan hutan sebagai lahan pertanian dan pemukiman.
  - (2) tidak membangun pemukiman di daerah bukit yang rawan longsor
  - (3) melakukan reboisasi
  - (4) membatasi kegiatan penambangan di daerah rawan longsor

### PENILAIAN

- |                    |      |
|--------------------|------|
| a. Skor tiap nomor | = 15 |
| Skor maksimal      | = 60 |
| b. Skor minimal    | = 10 |
| Skor maksimal      | = 40 |

$$Nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

## **SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL***

Dengan mengadaptasi pendapat Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Dan Arsyad (2013: 91), langkah-langkah pembelajaran IPA model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *audio visual* pada kelas V SD, antara lain:

- 1) **Persiapan:** Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran, siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran. Siswa mengerjakan pre test.
- 2) **Penyajian media *audio visual*:** Guru menyajikan media *audio visual* berupa video peristiwa alam. Siswa memperhatikan tayangan video yang disajikan guru.
- 3) **Penyampaian materi:** Guru menyampaikan pokok-pokok materi. Siswa menjelaskan materi yang sudah dipelajari.
- 4) **Tanya jawab:** Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali informasi dan mengkonfirmasi hal-hal yang sudah siswa ketahui, serta mengarahkan perhatian siswa pada hal-hal yang belum diketahui. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- 5) **Pembentukan kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban:** Guru memberi arahan tentang pembagian kelompok pertanyaan dan jawaban. Siswa menempatkan diri sesuai kelompoknya.
- 6) **Pemberian kartu pertanyaan dan jawaban:** Guru membentuk kelompok pertanyaan dan jawaban, guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada setiap siswa, siswa mendapatkan kartu pertanyaan dan jawaban.
- 7) **Penjelasan aturan permainan:** Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa mematuhi aturan permainan.
- 8) **Mencari pasangan:** Guru menjelaskan aturan permainan, siswa mencari pasangan sesuai dengan kartu pertanyaan dan jawaban yang dimiliki.

- 9) **Presentasi:** Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencocokkan kembali kartu yang telah diperoleh setiap pasangan, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.
- 10) **Kesimpulan:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan post test.

**DOKUMENTASI**

Gb. 1 Kegiatan apersepsi



Gb. 2 Siswa mengerjakan pre test



Gb. 3 Siswa memperhatikan video pembelajaran



Gb. 4 Siswa mencatat penjelasan guru



Gb. 5 Siswa mencoba bertanya



Gb. 6 Siswa menuliskan jawaban



Gb. 7 Berdiskusi dengan pasangannya



Gb. 8 Setiap pasangan presentasi di depan kelas



Gb. 9 Pasangan lain menanggapi



Gb. 10 Siswa mengerjakan post test



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**KECAMATAN SEMARANG BARAT**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI KALIBANTENG KIDUL 02**  
 Alamat : Jl. Taman Sri Rejeki Selatan III/1 Semarang

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2/089/2014

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang menerangkan bahwa:

Nama : IRMA LUTHFI AINI  
 NIM : 1401410406  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN Kalibanteng Kidul 02 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang dari tanggal 26 Maret sampai 2 April 2014 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS V SDN KALIBANTENG KIDUL 02 SEMARANG**".

Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Mei 2014

Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02



Muhtar Hanafi, S.Pd.

NIP. 19631031 198304 1 002



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG**  
**KECAMATAN SEMARANG BARAT**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI KALIBANTENG KIDUL 02**  
 Alamat : Jl. Taman Sri Rejeki Selatan III/1 Semarang

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421. 2/ 090/ 2014

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhtar Hanafi, S.Pd  
 NIP : 19631031 198304 1 002  
 Jabatan : Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang  
 Unit Kerja : UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat  
 Kota Semarang

Menyatakan bahwa:

Kelas : V  
 Mata Pelajaran : IPA  
 KKM : 65

Merupakan benar-benar Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku pada kelas tersebut di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Mei 2014

Kepala SDN Kalibanteng Kidul 02

Muhtar Hanafi, S.Pd.

NIP. 19631031 198304 1 002