

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V**

SKRIPSI

OLEH :

IMAM BUSTOMI

NIM: 21862321038



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU

MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

2025

RADEN RAHMAT

HALAMAN JUDUL

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS V"**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
IMAM BUSTOMI
NIM: 21862321038**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRA STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE
A MATCH MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V"**

SKRIPSI

Oleh
IMAM BUSTOMI
NIM: 21862321038

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, Mei 2025

Dosen pembimbing



Rofiqoh Firdausi, M.Pd
NIDN 0718079203

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V**

**IMAM BUSTOMI
NIM; 21862321038**

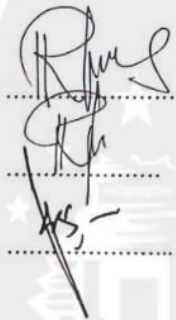
Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Pada tanggal 25 Agustus 2025 dan telah diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

Rofiqoh Firdausi, M.Pd.,
(Ketua/Penguji)

Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.,
(Sekretaris/ Penguji)

Melani Albar, M.Pd.,
(Penguji Utama)



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu
Keislaman



Dr. Siti Muawanatul H, M.Pd
NIDN 2104058501

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Rofiqoh Firdausi, M.Pd
NIDN 0718079203

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Bustomi

NIM 21862321038

Program Studi : PGMI

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran
Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Media
Puzzle Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan plagiat/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 21 Juli 2025

Yang Membuat pernyataan,

Tanda Tangan


METERAI TEMPEL
10000
4C297AJX199730542
Imam Bustomi

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Bustomi, imam 2025 penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan media puzzle interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ipas kelas v Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Kooperatif* , Media Pembelajaran Interaktif *Media puzzle* ,Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Ngasem. Adapun Faktor yang ditemui oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa, pada pembelajaran IPAS materi Letak Geografis Indonesia Dan kekayaan alamnya masih sangat kurang, banyak siswa yang tidak aktif, tidak fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena metode dan media yang diterapkan oleh guru masih kurang efektif dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan peneliti, solusi yang ditawarkan adalah dengan penerapan metode Pembelajaran *Kooperatif tipe make a match* menggunakan media *puzzle interaktif* Pada mata pelajaran IPAS kelas V

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penerapan metode pembelajaran *kooperatif Tipe make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi Letak Geografis Dan kekayaan alam indonesia dengan tujuan penerapan metode pembelajaran *Pembelajaran Kooperatif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi letak geografis dan Kekayaan alam Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif., jenis penelitian Studi Kritis dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Peneliti melaksanakan penelitian melalui dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi wawancara, tes, lembar observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan metode Pembelajaran *Kooperatif tipe make a match* menggunakan media *puzzle interaktif* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I presentase aktivitas siswa mencapai 60% dan presentase ketuntasanya mencapai 60%. Pada Siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan presentase aktivitas siswa mencapai 82% dan presentase ketuntasanya mencapai 81%. Hal ini dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe make a Match menggunakan media Puzzle interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Bustomi, Imam 2025. Application of Cooperative Learning Method Make A Match Type Using Interactive Puzzle Media to Improve Student Learning Outcomes in IPAS Subjects Class V. Thesis. Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Keywords: Cooperative Learning Method, Interactive Learning Media, Puzzle Media, Learning Outcomes

This research is motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in thematic learning at MI Miftahul Huda Ngasem. The factors encountered by researchers in improving student learning outcomes in IPAS learning, especially on the material "Geographical Location of Indonesia and Its Natural Resources," are still lacking. Many students are not active, not focused, and lack enthusiasm in participating in learning due to the methods and media applied by teachers being less effective for the material being taught.

Based on the researcher's findings, the solution offered is the application of the Make A Match type cooperative learning method using interactive puzzle media in IPAS subjects for fifth-grade students. The research question is whether the application of the Make A Match type cooperative learning method can improve student learning outcomes in IPAS subjects, specifically on the material "Geographical Location and Natural Resources of Indonesia." The purpose of this research is to determine whether the application of cooperative learning can improve student learning outcomes in IPAS subjects.

This research uses a Classroom Action Research approach with a quantitative-qualitative approach and follows the Kemmis and McTaggart model. The researcher conducted the study through two cycles, Cycle I and Cycle II, with the following steps: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. Data collection instruments used include interviews, tests, observation sheets, and documentation.

The research results show that the application of the Make A Match type cooperative learning method using interactive puzzle media can improve student learning outcomes. In Cycle I, the percentage of student activity reached 60%, and the completeness percentage reached 60%. In Cycle II, there was a significant increase, with the percentage of student activity reaching 82% and the completeness percentage reaching 81%. It can be concluded that the application of the Make A Match type cooperative learning method using interactive puzzle media can improve the learning outcomes of fifth-grade students in IPAS subjects.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan metode pembelajaran Kooperatif menggunakan media pembelajaran Puzzle Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V”.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabat beliau yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya dan yang kita harapkan syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian, sampai selesainya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada

:

1. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Keislaman.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dewan Guru MI Miftahul Huda Ngasem

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR IAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang Masalah.....	14
B. Identifikasi Masalah	19
C. Rumusan Masalah	19
D. Tujuan Penelitian	19
E. Kegunaan Penelitian.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	26
A. Metode Pembelajaran Kooperatif.....	26
B. Media pembelajaran	27
C. Hasil belajar.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Subjek Tindakan.....	42
D. Kelas Sasaran Tindakan.....	43
E. Mata Pelajaran	43
F. Variabel Intervensi	43
I. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Identifikas Masalah.....	19
Tabel 2. 1 Subjek Tindakan.....	35
Gambar 3. 1 Siklus PTK Kemmiss & McTaggart.....	40
Tabel 4. 1 Data Nilai Pretest Siswa Kelas V MI MIFTAHUL HUDA NGAJUM.....	54
Tabel 4. 2 Analisis PreTest.....	55
Tabel 4. 3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	55
Tabel 4. 4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	58
Tabel 4. 5 Kriteria Tingkat keberhasilan Siswa dalam %.....	59
Tabel 4. 6 Data Nilai <i>post test</i> Siswa Kelas V MI MIFTAHUL HUDA NGAJUM.....	60
Tabel 4. 7 Analisis Post Test.....	61
Tabel 4. 8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	62
Tabel 4. 9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	64
Tabel 4. 10 Kriteria Tingkat keberhasilan Siswa dalam %.....	65
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Tulis Siklus I.....	66
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Siklus I.....	67
Tabel 4. 13 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	67
Tabel 4. 14 Siklus II.....	68
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Siklus II.....	69
Tabel 4. 16 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen.....	69



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus PTK Kemmiss & McTaggart 40



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR IAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekarang ini di hadapkan pada berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan masyarakat. Hal ini dikarenakan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat serta globalisasi yang melanda dunia termasuk Indonesia. Adanya perubahan tersebut dunia pendidikan dituntut untuk mampu memberikan kontribusi yang nyata berupa peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peserta didik sebagai anak didik sedang dalam proses tumbuh dan berkembang perlu adanya pendidikan apalagi dengan usia sekolah dasar yaitu 6-12 tahun. Untuk mencapai kematangan tersebut peserta didik memerlukan bimbingan. Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar anak didik tetap semangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki guru, seperti mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki wawasan yang luas dan mampu memperagakan materi pelajaran sebagai modal dalam melaksanakan tugasnya secara professional, karena kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik dan memuaskan, dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai

anak didik (02 footnote farid). Dengan demikian bahwa kegiatan pelaksanaan belajar mengajar pada satuan pendidikan harus dilaksanakan secara inspiratif, interaktif dan optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik dan memuaskan. Dalam pembelajaran guru harus mampu mengajak peserta didiknya untuk aktif dalam pembelajaran sebagai bagian dari proses pengalaman belajarnya. Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis serta merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam Kurikulum merdeka Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.¹ Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis,

¹Suhelayanti, Z, and Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Selain itu, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan.² IPAS Merupakan Gabungan Ilmu Alam Dan Sosial Melalui Pembelajaran saintific. Guru Bisa Mengaitkan Mapel satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran Tipe make a match Sebagai salah satu yang menggunakan kerjasama tim dalam pembelajarannya. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe make a match cocok digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik supaya lebih memahami materi yang ada. Karena materi pendidikan yang akan disampaikan semakin beragam dan semakin luas juga mengingat perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin modern serta memandang perkembangan anak yang semakin luas namun tidak diselingi dengan berkembangnya fasilitas di sekolah dan profesionalitas guru dalam pembelajaran akan menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun.³ Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe make a match dimana anak-anak di ajak untuk belajar dan sambil bermain.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. salah satunya adalah media puzzle interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa dalam

²Suhelayanti, Z, and Rahmawati.

³Pertiwi, "Penggunaan Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat."

proses pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode dan media yang tepat dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran yang tidak membosankan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif dan monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media dan metode pembelajaran selama proses kegiatan belajar berlangsung di sekolah. Sehingga dalam pemilihan metode dan penggunaan media yang tepat dalam proses belajar mengajar menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas. Karena semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode dan media dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menambah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran serta memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V. Informasi

yang pertama, ditemukan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran banyak peserta didik yang tertarik karena dengan menggunakan media pembelajaran perhatian peserta didik lebih fokus dan materi pelajaran cepat tersampaikan. Informasi yang kedua terkait proses belajar mengajar yang terjadi di MI Miftahul Huda Ngajum Malang cenderung terjalin satu arah, yakni hanya guru saja yang aktif berkomunikasi. Dalam proses pembelajarannya siswa masih dominan mendengarkan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan saja, dan guru juga belum menggunakan media interaktif animasi atau alat peraga yang menarik dan sesuai dalam proses pembelajaran dikelas, siswa jarang bertanya, banyak yang tidak konsentrasi dan merasa bosan dalam belajar. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajarannya. Permasalahan tersebut menjadi acuan guru untuk melakukan suatu usaha perbaikan dan pengembangan tindakan dalam pembelajaran, untuk membuat siswa terampil berkomunikasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada mata pelajaran IPA. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe make a match menggunakan media puzzle interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ipas kelas V.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Identifikasi Masalah

No.	Subjek	Masalah
1.	Siswa	a) Siswa masih bersikap pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar b) Siswa merasa bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2.	Guru	a) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah. b) Guru kurang memanfaatkan media bervariasi dan inovatif dalam proses pembelajarannya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe make a match menggunakan media puzzle interaktif Dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ipas kelas V ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa Kelas 5 Dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan media puzzle interaktif.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran baik secara teoritis maupun praktis, untuk banyak penjelasan manfaat dan kontribusi tersebut sebagai berikut

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan lebih memberikan wawasan

khususnya pada penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe make a match menggunakan Puzzle interaktif berbasis wordwall dalam bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

2. Secara Praktis

Yang diinginkan dari hasil penelitian ini mampu memberikan pemahaman tentang apa saja manfaat yang didapat dari penelitian ini dan bagaimana memecahkan permasalahan secara praktis lewat penelitian yang dilakukan. Bagi Peneliti Lain

Memperbanyak wawasan dan pengetahuan bagi peneliti lain mengenai hasil belajar peserta didik.

1) Bagi Siswa

Mendukung peserta didik untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar di Sekolah.

2) Bagi Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran ini sehingga guru dapat memberikan dukungan dan mengembangkan motivasi belajar peserta didik.

3) Bagi Madrasah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk hasil belajar mengajar Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Hu da Ngasem.

4) Bagi Peneliti Lain

Memperbanyak wawasan dan pengetahuan bagi peneliti lain mengenai hasil belajar peserta didik.

5) Bagi Universitas

Sebagai syarat menyelesaikan studi S1, sebagai bentuk pengabdian mahasiswa tingkat akhir dan menguji kualitas diri, dan juga sebagai motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan permasalahan yang berupa kurangnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran, rendahnya respon siswa dalam menanggapi materi sehingga mengalami keterlambatan memahami materi, hal ini tentu akan menyebabkan hasil belajar siswa rendah khususnya siswa-siswi kelas V MI Miftahul Huda Ngajum Malang. Tindakan pemecahan masalah yang akan dilakukan sebagai variabel intervensi adalah penerapan metode pembelajaran jigsaw menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi. Melalui tindakan tersebut, hipotesis yang diusulkan, yaitu :

Penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe make a match menggunakan Puzzle interaktif Untuk meningkatkan hasil belajar Mata pelajaran IPAS siswa kelas V MI Miftahul Huda Ngajum Malang”

G. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran. Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki latar belakang yang berbeda. Belajar dalam kelompok kecil mendorong terciptanya kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan komunikasi, interaksi

edukatif dua arah dan banyak arah.

2. Tipe make a match

Tipe make a match adalah salah satu metode yang terdapat didalam model pembelajaran kooperatif. Metode make a match atau membuat pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match maka dapat membantu meningkatkan aktifitas belajar siswa secara kognitif ,meningkatkan pemhaman siswa mengenai materi pelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka agar dapat meningkat melebihi Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM).

3. Media Puzzle Interaktif

Media puzzle interaktif adalah alat pembelajaran yang menggabungkan konsep puzzle tradisional dengan teknologi digital. Puzzle interaktif memungkinkan siswa untuk menyusun potongan-potongan puzzle secara digital melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.

4. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan dalam ranah pengetahuan (kognitif) yang diperoleh siswa setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran Kooperatif menggunakan Puzzle interaktif Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Mapel IPAS kelas V.

5. Mapel IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki IPA yaitu:

1. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra, seluruh proses berpikir, dan berbagai gerak otot.
2. Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik); observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.
3. Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan. Hal ini dilakukan karena kemampuan alat indera manusia itu sangat terbatas. Selain itu, ada hal-hal tertentu bila data yang diperoleh hanya berdasarkan pengamatan indera, akan memberikan hasil yang kurang objektif, sementara IPA mengutamakan objektivitas.

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki IPAS, cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya berupa kumpulan Fakta saja, akan tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi atau menjelaskan dan menyelesaikan berbagai fenomena yang

berbeda. Selanjutnya IPAS di SD/MI diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya, alam sekitar, masyarakat sosial dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari.⁴

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Trianto (2010) tentang standar isi, ruang lingkup materi IPA SD/MI mencakup:

1. Makhluk hidup dan Proses kehidupan yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda, materi, sifat-sifat, dan kegunaannya yang meliputi benda padat, cair dan gas
3. Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan Alam semesta yang mencakup tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya. Keempat kelompok bahan kajian IPA SD/MI tersebut disajikan secara spiral, artinya setiap bahan kajian disajikan di semua tingkatan kelas tetapi dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda-beda, semakin tinggi tingkat kelas, maka semakin tinggi pula cakupan bahasannya.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS menurut (E. Mulyasa, 2006) mencakup:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

⁴Suhelayanti, Z, and Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT