

**PENGARUH METODE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KETERAMPILAN
BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS IV
SDN 020252 BINJAI BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SILVANA SALWA
NPM.2202090120



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

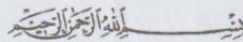


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Silvana Salwa
NPM : 2202090120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsu Nurrita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Silvana Salwa
NPM : 2202090120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.

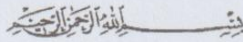
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Silvana Salwa
NPM : 2202090120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
28 / 01 - 2026	olah data yang diperoleh	H	
30 / 01 - 2026	Penambahan uji N-Gain	H	
03 / 02 - 2026	Penambahan Pembahasan dan hasil penelitian	H	
06 / 02 - 2026	Bab v kesimpulan dan saran	H	
10 / 02 - 2026	Bimbingan Lampiran	H	
13 / 02 - 2026	Acc sidang	H	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, 13 Februari 2026
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Silvana Salwa
NPM : 2202090120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard*
Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252
Binjai Barat.

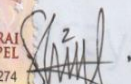
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026
Yang menyatakan





Silvana Salwa
NPM. 2202090120

ABSTRAK

Silvana Salwa. NPM. 2202090120. Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 020252 Binjai Barat. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 19 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 40,34 meningkat menjadi 85,22 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest sebesar 35,48 meningkat menjadi 65,11 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Make a Match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Kata Kunci: *Make a Match, Flashcard, Keterampilan Berpikir Kritis*

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya., sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat”, yang merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Ibu **Sri Dayati, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
10. Seluruh staff biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu kelancaran urusan administrasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Pihak SD Negeri 020252 Binjai Barat yang telah menerima penulis dengan baik dan bersedia mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.

12. Terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda **Budi Syahputra** dan Ibunda **Khainurisyah Nasution** yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan senantiasa mendo'akan peneliti, memberikan motivasi, nasehat, semangat, sehingga dapat mewujudkan cita-citanya.
13. Terima kasih kepada yang tersayang adik **Muhammad Thoriq Havis** yang telah memberikan semangat dan doa kepada penulis.
14. Terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat tercinta, **Persada Ukur Cibro, Salsabila, dan Kiki Febriani** yang selalu mendukung, kebersamaan, bantuan, motivasi serta memberikan doa selama proses penyusunan skripsi ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
15. Terima kasih penulis sampaikan kepada **Zulizaistanda Nasution** yang selalu hadir memberikan bantuan, kebersamaan, dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.
16. Dan yang terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah berjuang hingga sampai di titik ini. Terima kasih telah tetap kuat, sabar, dan terus berusaha menyelesaikan setiap proses dalam penyusunan skripsi ini. Semua usaha, air mata, dan pengorbanan yang telah dilalui menjadi bukti bahwa saya mampu melewati setiap tantangan. Semoga segala usaha dan kerja keras ini menjadi awal dari langkah yang lebih baik kedepannya. Dan skripsi ini bukti perjuangan nyata dan patut dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam proposal ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, Februari 2026

Peneliti

Silvana Salwa

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Metode Pembelajaran.....	10
2.1.2 Metode <i>Make a Match</i>	11
2.1.2.1 Pengertian Metode <i>Make a Match</i>	11
2.1.2.2 Langkah-Langkah Metode <i>Make a Match</i>	13
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Make a Match</i>	14
2.1.3 Media Pembelajaran.....	17

2.1.4 Media <i>Flashcard</i>	19
2.1.4.1 Pengertian Media <i>Flashcard</i>	19
2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	21
2.1.5 Keterampilan Berpikir Kritis	24
2.1.5.1 Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis	24
2.1.5.2 Ciri-Ciri Keterampilan Berpikir Kritis	26
2.1.5.3 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis.....	28
2.1.6 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	30
2.1.6.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	32
2.1.6.3 Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	34
2.2 Penelitian Yang Relevan	34
2.3 Kerangka Konseptual	36
2.4 Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Pendekatan Penelitian.....	40
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	41
3.2.2 Waktu Penelitian	41
3.3 Populasi dan Sampel	42
3.3.1 Populasi	42
3.3.2 Sampel.....	43

3.4 Variabel Penelitian	44
3.5 Definisi Variabel Penelitian.....	45
3.6 Instrumen Penelitian.....	46
3.6.1 Tes.....	46
3.7 Teknik Analisis Data.....	48
3.7.1 Uji Validitas.....	48
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	49
3.7.3 Uji Prasyarat.....	51
3.7.3.1 Uji Normalitas.....	51
3.7.3.2 Uji Homogenitas.....	52
3.7.4 Uji Hipotesis.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
4.2 Analisis Data Penelitian.....	56
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	56
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	57
4.3 Hasil Uji Prasyarat.....	58
4.3.1 Deskripsi Data.....	58
4.3.1.1 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	58
4.3.1.2 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	59
4.3.1.3 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	61
4.3.1.4 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	63
4.3.2 Hasil Uji Normalitas.....	65

4.3.3 Hasil Uji Homogenitas	67
4.3.4 Hasil Uji Hipotesis	67
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	68
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis	29
Tabel 3.1 <i>pretest-posttest control group design</i>	41
Tabel 3.2 Rincian dan Waktu Penelitian.....	41
Tabel 3.3 Populasi Jumlah Siswa	43
Tabel 3.4 Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes	47
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	56
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	57
Tabel 4.3 Hasil Pretest di Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.4 Hasil Posttest di Kelas Kontrol	60
Tabel 4.5 Hasil Pretest di Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.6 Hasil Posttest di Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	38
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest Kelas Kontrol	59
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Nilai Posttest Kelas Kontrol	61
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	62
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen	64
Gambar 4.5 Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	87
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen	89
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 4 Bahan Ajar	107
Lampiran 5 Soal Tes	115
Lampiran 6 Asesmen	120
Lampiran 7 Soal Tes Sebelum Validasi.....	124
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas.....	125
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas	129
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	130
Lampiran 11 Hasil Uji Homogenitas	134
Lampiran 12 Hasil Uji Hipotesis	135
Lampiran 13 Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	136
Lampiran 14 Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran 15 Data Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	140
Lampiran 16 Data Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 17 Dokumentasi Wawancara	144
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol	146
Lampiran 20 Hasil Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen.....	147

Lampiran 21 Hasil Pretest dan Posttest di Kelas Kontrol.....	155
Lampiran 22 K1	163
Lampiran 23 K2.....	164
Lampiran 24 K3.....	165
Lampiran 25 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	166
Lampiran 26 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	167
Lampiran 27 Surat Keterangan.....	168
Lampiran 28 Permohonan Perubahan Judul Proposal	169
Lampiran 29 Permohonan Riset	170
Lampiran 30 Balasan Riset	171
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup	172

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk individu yang memiliki keterampilan sesuai dengan bidangnya (Sutisna & Dkk., 2023). Melalui proses pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dikembangkan kemampuan, sikap, dan kompetensi yang sesuai dengan bidang yang ditekuni. Dengan demikian, peningkatan mutu pendidikan menjadi tuntutan yang harus dilakukan secara berkelanjutan.

Pendidikan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, inovatif, dan memiliki daya saing tinggi di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Melalui kegiatan pendidikan, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai berbagai pengetahuan, tetapi juga dibina agar mampu berpikir kritis, logis, serta sistematis dalam memecahkan berbagai tantangan kehidupan. Pada abad ke-21, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan utama yang wajib dimiliki oleh setiap individu untuk dapat memilah serta mengolah informasi dengan cermat, sekaligus membuat keputusan yang tepat berdasarkan pemikiran rasional dan etika yang baik. Dengan demikian, pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu, melainkan juga sebagai proses pembentukan karakter,

pengembangan potensi diri, serta penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan peserta didik beradaptasi dan berperan aktif secara positif dalam masyarakat yang terus berubah.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, strategi, serta evaluasi pembelajaran. Seluruh komponen tersebut dirancang dan dilaksanakan secara terpadu agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga terjalin komunikasi yang efektif antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya. Dengan terciptanya kondisi tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disatukan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa, mendorong keaktifan mereka dalam kegiatan pembelajaran, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh (Anggita & Dkk., 2023). Oleh karena itu, Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penugasan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan tingkat tinggi.

Menurut Nantara, (2021) berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk mengkaji dan menelaah ide atau gagasan secara mendalam

dan terarah guna memperoleh pengetahuan yang relevan tentang dunia, dengan melibatkan proses penilaian serta evaluasi terhadap berbagai bukti yang ada. Berpikir kritis adalah salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut keterlibatan proses mental dalam mengumpulkan, mengelompokkan, menganalisis, serta menilai berbagai informasi, sehingga individu mampu menarik kesimpulan secara tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Indayani & Wicaksono, 2021). Keterampilan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak dini pada siswa sekolah dasar, karena keterampilan ini membantu siswa memahami informasi pembelajaran secara lebih mendalam, menyeluruh, dan tidak sekedar menerima penjelasan yang diberikan oleh guru.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Siswa yang terampil dalam berpikir kritis akan lebih mudah memahami berbagai konsep dan persoalan yang muncul selama proses pembelajaran, serta mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga menjadi aspek penting yang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti ujian maupun berbagai bentuk evaluasi pembelajaran lainnya (Ariadila Salsa et al., 2023).

Proses pembelajaran di sekolah dasar apalagi pada pelajaran IPAS saat ini masih didominasi oleh fokus pada penguasaan materi pelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan tugas individu, yang menempatkan guru sebagai pusat utama dalam penyampaian informasi. Situasi ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses

belajar, memiliki sedikit kesempatan untuk mengemukakan pendapat, serta tidak terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Akibatnya, kegiatan belajar cenderung bersifat hafalan, di mana siswa hanya mengingat informasi tanpa benar-benar memahami arti, makna, maupun keterkaitan antar konsep yang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 020252 Binjai Barat pada kelas IV yang dilaksanakan saat KKN pada bulan September 2025, menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV masih tergolong rendah. terlihat dari setelah guru menyampaikan materi pembelajaran, sebagian besar siswa tidak yang mengajukan pertanyaan terkait materi yang baru dipelajari. Selain itu, nilai IPAS siswa masih dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini disebabkan karena proses belajar di kelas masih berjalan secara monoton membuat siswa bersikap pasif, guru juga belum memanfaatkan metode yang bervariasi sehingga interaksi antarsiswa yang minim serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Make a Match*. Menurut Ermita, (2021) metode make a match merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Metode ini dilaksanakan melau

kegiatan mencari pasangan, dengan memanfaatkan kartu-kartu yang berisi misalnya pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa. Metode pembelajaran *Make a Match* membantu peserta didik menjadi lebih terlatih dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar, baik secara mandiri maupun dalam kerja kelompok, guna menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan. Selain itu, metode ini juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir siswa karena mengharuskan mereka berpartisipasi aktif pada setiap tahap kegiatan pembelajaran (R. D. K. Sari & Arifin, 2022).

Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, metode *Make a Match* dapat dipadukan dengan media *flashcard* sebagai alat bantu. Menurut Rahman et al., (2018) flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang menampilkan kombinasi antara gambar dan tulisan, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kartu ini dapat dibuat secara mandiri oleh guru atau siswa, maupun menggunakan versi yang telah tersedia dan siap digunakan. Sedangkan menurut Lilik Hayati, (2021) flashcard merupakan media pembelajaran yang efisien berbentuk kartu dengan dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar, tulisan, atau simbol, sementara sisi lainnya memuat keterangan, definisi, jawaban, atau penjelasan yang berhubungan dengan gambar tersebut. Desain dua sisi ini berperan penting dalam membantu peserta didik mengingat materi serta memahami keterkaitan antara visual dan informasi yang disajikan pada kartu. Penggunaan media ini dapat meningkatkan daya ingat, memperkuat konsentrasi, serta membantu peserta didik dalam menghubungkan dan memahami konsep yang abstrak. Dengan demikian, penerapan metode *Make*

a Match berbantuan *flashcard* diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* tersebut berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar.
2. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah, terlihat dari kurangnya kemampuan dalam menganalisis, memberikan alasan logis, dan memecahkan masalah sederhana.
3. Metode yang digunakan masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan.

5. Kurangnya variasi media pembelajaran visual, seperti penggunaan flashcard, yang seharusnya dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian adalah “Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang sudah diuraikan terlebih dahulu, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas eksperimen dengan menggunakan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas kontrol menggunakan metode konvensional di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat?
3. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas eksperimen dengan menggunakan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat.
2. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas kontrol menggunakan metode konvensional di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat.
3. Untuk mengetahui apakah adanya pengaruh dari penggunaan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan pada memberikan manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pengetahuan serta memberikan tambahan wawasan, khususnya terkait penerapan metode *Make a Match* yang dipadukan dengan media flashcard dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

b. Bagi Guru

Memberikan pilihan metode serta media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mendorong keaktifan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui penerapan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan, menambah pengalaman, serta mengasah keterampilan dalam melaksanakan penelitian kuantitatif di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Metode Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode merupakan suatu cara yang disusun secara teratur dan sistematis untuk melaksanakan atau memudahkan pelaksanaan suatu pekerjaan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Ramdani & Dkk., 2023). Menurut Wirabumi, (2020) metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar, karena metode tersebut membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan penerapan metode yang tepat, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Hidayat & Dkk., (2020) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran yang berfungsi memudahkan tercapainya tujuan, karena pada dasarnya metode ini merupakan cara yang digunakan untuk melancarkan kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada

pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Siregar, (2021) metode pembelajaran merupakan teknik yang digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik, baik melalui pembelajaran individu maupun kelompok. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan (Siregar, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, guna mempermudah dan memperlancar jalannya proses pembelajaran. Metode pembelajaran berperan penting dalam membangun suasana belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif, berpikir kritis, serta berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, ketepatan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.2 Metode *Make a Match*

2.1.2.1 Pengertian Metode *Make a Match*

Make a Match adalah metode pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok berpasangan yang terdiri dari dua orang, di mana anggota pasangan tidak ditentukan sejak awal. Peserta didik dituntut untuk menemukan pasangannya dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang telah disiapkan dan dibagikan oleh guru, baik secara acak maupun terencana. Metode

ini dinilai mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang (Mashuri & Dkk., 2021). Menurut Hanik, (2021) metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapan metode ini dilakukan melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu, di mana siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan tepat akan memperoleh poin yang kemudian diakumulasikan sebagai nilai kelompok.

Menurut Wahab (dalam Istaria, 2021) metode pembelajaran *make a match* merupakan suatu sistem pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan sosial siswa, khususnya kemampuan bekerja sama dan berinteraksi, serta melatih kemampuan berpikir cepat melalui aktivitas permainan mencari pasangan dengan bantuan media kartu. Sedangkan menurut Aldiyah, (2021) *make a match* adalah metode pembelajaran berkelompok yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas permainan mencocokkan kartu secara berpasangan dengan batas waktu yang ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan materi dapat ditingkatkan secara maksimal.

Metode *make a match* dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan utama, yakni untuk memperdalam materi, meningkatkan pemahaman materi, serta sebagai variasi atau selingan dalam penyampaian materi oleh guru (Sari & Dkk., 2020). Setiap tujuan tersebut dilaksanakan melalui tahapan persiapan yang

berbeda dan didukung oleh penggunaan media kartu yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* merupakan bentuk pembelajaran berkelompok yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban melalui permainan yang menarik dan menantang. Metode ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami dan memperdalam materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan sosial, seperti kerja sama dan interaksi antarpeserta didik, serta melatih kemampuan berpikir.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Metode *Make a Match*

Langkah-langkah penerapan metode *make a match* (mencari pasangan) menurut Ramdhan (dalam Prasetya, 2021) antara lain sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan sejumlah kartu yang berisi konsep atau topik tertentu untuk kegiatan pengulangan, yang terdiri atas kartu soal dan kartu jawaban
2. Setiap peserta didik memperoleh satu kartu yang berisi soal atau jawaban.
3. Peserta didik memikirkan pasangan yang sesuai dari kartu yang dimilikinya.
4. Peserta didik mencari pasangan kartu yang tepat, misalnya kartu berisi nama tumbuhan dipasangkan dengan kartu bergambar tumbuhan.
5. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu sebelum waktu yang ditentukan memperoleh poin.

6. Peserta didik yang belum berhasil mencocokkan kartu akan masuk putaran kedua.
7. Setelah satu putaran, kartu dikocok kembali agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda, dan kegiatan dilanjutkan.
8. Peserta didik dapat membentuk kelompok kecil yang terdiri dari dua atau tiga orang apabila kartu yang dimiliki saling berkaitan, serta mempresentasikan hasilnya.
9. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

Menurut Basyit & Dkk., (2021) kelebihan metode *make a match* ini antara lain mampu dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Metode ini juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik serta menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, metode ini efektif untuk melatih rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam menyampaikan atau mempresentasikan hasil pembelajaran di depan kelas. Sedangkan menurut Wulandari, (2020) beberapa kelebihan metode pembelajaran *make a match*, sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

3. Metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai ketuntasan secara klasikal.
4. Keterlibatan siswa dalam aktivitas bergerak menciptakan suasana pembelajaran yang gembira.
5. Kerja sama antarsiswa dapat terbangun secara dinamis melalui kegiatan pembelajaran.
6. Semangat gotong royong tumbuh dan merata di seluruh peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan yang kuat dalam meningkatkan mutu proses maupun hasil pembelajaran. Metode ini mendorong keaktifan belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun fisik, melalui aktivitas permainan yang dirancang secara menarik dan menyenangkan. Selain mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan yang melibatkan gerak juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus mengembangkan rasa percaya diri, keberanian, kemampuan bekerja sama, serta menumbuhkan sikap gotong royong secara merata di kalangan peserta didik.

Menurut Basyit & Dkk., (2021) kekurangan metode *make a match* antara lain apabila tidak dipersiapkan secara matang, pelaksanaannya dapat menyita banyak waktu. Selain itu, pada tahap awal penerapan, sebagian siswa cenderung merasa malu untuk berpasangan dengan lawan jenis. Di samping itu, apabila guru kurang memberikan arahan yang jelas, terdapat kemungkinan siswa menjadi kurang fokus dan tidak memperhatikan saat pasangan melakukan presentasi.

Sedangkan menurut Wulandari, (2020) kekurangan metode pembelajaran *make a match*, antara lain:

- a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran memerlukan bimbingan dan arahan dari guru agar berlangsung secara efektif.
- b. Waktu pembelajaran perlu diatur dan dibatasi agar siswa tidak terlalu fokus pada aktivitas bermain.
- c. Guru perlu melakukan persiapan bahan dan media pembelajaran secara optimal dan memadai.
- d. Pada kelas dengan jumlah siswa lebih dari 30 orang, pengelolaan kelas yang kurang tepat dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi terlalu ramai dan sulit dikendalikan.

Berdasarkan beberapa pandangan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make a Match* memiliki sejumlah kelemahan yang perlu menjadi perhatian. Metode ini menuntut kesiapan dan perencanaan yang baik serta pengaturan waktu yang tepat agar proses pembelajaran tidak berjalan terlalu lama. Pada tahap awal pelaksanaannya, sebagian siswa juga dapat menghadapi kendala psikologis, seperti rasa sungkan ketika harus berpasangan dengan lawan jenis. Di samping itu, efektivitas metode ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memberikan petunjuk yang jelas dan mengelola kelas secara efektif, khususnya pada kelas dengan jumlah siswa yang besar, sehingga pembelajaran tetap berlangsung kondusif dan siswa dapat fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang berperan penting dalam mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran (Pratiwi & Amelia, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas, sekaligus menarik minat mereka dan meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, pemilihan dan pemanfaatan media yang sesuai menjadi faktor penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Kaniawati et al (2023) media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang berfungsi membantu guru dan siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta turut meningkatkan pemahaman dan wawasan peserta didik (M. Rahman et al., 2023). Sedangkan menurut Harsiwi & Arini (2020) media pembelajaran adalah salah satu komponen krusial dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi. Penggunaan media ini dapat memberikan pengaruh positif yang besar, memudahkan siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan elemen

fundamental yang diperlukan, berperan sebagai pelengkap, dan menjadi bagian penting dalam keberhasilan keseluruhan proses pembelajaran.

Media pembelajaran, baik dalam bentuk digital maupun tradisional, menyediakan berbagai fitur dan kelebihan yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami konsep secara lebih mendalam (Wardani et al., 2024). Apabila media pembelajaran digunakan secara tepat, siswa tidak hanya akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar, tetapi juga mampu memahami konsep secara lebih mendalam dan praktis. Media tersebut berfungsi untuk menyederhanakan materi yang rumit, mempermudah interaksi antara guru dan siswa, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan partisipatif. Selain itu, pemanfaatan berbagai jenis media dapat menstimulasi kreativitas siswa, meningkatkan daya ingat, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen vital dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi sekaligus mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, tetapi juga membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas, meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif, serta merangsang kreativitas dan daya ingat mereka. Baik dalam bentuk digital maupun konvensional, media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik,

interaktif, dan efektif, sehingga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.4 Media *Flashcard*

2.1.4.1 Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah media belajar yang bersifat edukatif berupa kartu berisi kombinasi gambar dan kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kartu ini bisa dibuat secara mandiri oleh pendidik atau memanfaatkan *flashcard* yang telah tersedia (Wahyuni, 2020). Menurut Ulfa (2020) media *flashcard* merupakan alat pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar, tulisan, atau simbol, yang berfungsi membantu siswa dalam mengingat serta mengaitkan informasi melalui tampilan visual pada kartu tersebut. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat memperkuat minat belajar dan menstimulasi kemampuan berpikir siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Pradana & Santosa (2020) memiliki pendapat yang serupa, *flashcard* merupakan media belajar berbentuk kartu yang memuat gambar, tulisan, atau simbol, dengan ukuran yang dapat disesuaikan menurut situasi dan jumlah siswa di kelas, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif serta mampu mendukung keberhasilan proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *flashcard* (Shafa, Insyirah, 2022). Media ini tidak hanya berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan

interaktif, tetapi juga memudahkan siswa memahami dan mengingat pelajaran melalui kombinasi teks, gambar, serta symbol yang disajikan. Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan focus, serta mengembangkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Media *flashcard* adalah kartu yang menampilkan gambar dengan tulisan di bagian bawahnya, dirancang menggunakan kombinasi warna yang menarik agar mampu menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Hoerudin Cecep Wahyu, 2023). Gambar-gambar pada *flashcard* berfungsi sebagai penyampai pesan yang disertai dengan penjelasan atau keterangan yang tercantum dibagian belakang kartu (Samosir & Paisah, 2024).

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang bersifat efektif, inovatif, dan edukatif dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Media ini berbentuk kartu yang memuat kombinasi antara gambar, teks, dan simbol yang dibuat menarik serta dapat disesuaikan dengan karakteristik maupun jumlah siswa di kelas. Melalui tampilan visualnya, *flashcard* membantu siswa untuk lebih mudah mengingat, memahami, serta menghubungkan informasi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat fokus dan daya ingat, serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, *flashcard* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara

interaktif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Media ini memiliki kelebihan berupa bentuknya yang ringan dan mudah dibawa, praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, membantu siswa mengingat materi melalui tampilan visual gambar, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan layaknya bermain (Puspita, 2020). Melalui perpaduan antara gambar, tulisan, dan warna yang menarik, media ini mempermudah siswa dalam memahami serta mengingat materi, terutama bagi anak-anak yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap rangsangan visual. Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan seperti halnya bermain, sehingga mampu meningkatkan minat, semangat, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperdalam pemahaman terhadap konsep pembelajaran, tetapi juga turut mendukung pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Menurut Maziyah & Zumrotun (2024) kelebihan media *flashcard* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Serbaguna, *flashcard* media pembelajaran yang memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, tidak hanya terbatas pada peningkatan kemampuan literasi maupun numerasi.
2. Mudah dibawa, ukurannya yang kecil dan bobotnya yang ringan membuat *flashcard* praktis untuk dibawa ke mana pun dan mudah disimpan.

3. Fleksibel, guru memiliki kebebasan untuk membuat dan menyesuaikan isi *flashcard* dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Jumlah kartu pun bisa diubah sesuai kebutuhan. Karena tidak memiliki aturan penggunaan yang kaku, media ini sangat membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan variatif.
4. Menyenangkan, penggunaan *flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Pembelajaran di sekolah dasar yang biasanya berpusat pada guru sering kali membuat siswa merasa bosan. Namun dengan *flashcard*, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.
5. Mudah diingat, *flashcard* mempermudah siswa dalam mengingat materi pelajaran, seperti kosakata atau konsep penting, karena disajikan melalui kombinasi teks dan gambar. Visualisasi yang terdapat pada kartu membantu siswa memperkuat daya ingat mereka terhadap informasi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Sofirin (2025) adapun kelebihan media *flashcard* antara lain:

- a. Memiliki desain yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa.
- b. Membantu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran.
- c. Memfasilitasi interaksi dan kerjasama antar siswa,

- d. Mudah digunakan serta dapat menyesuaikan dengan berbagai kondisi pembelajaran.
- e. Efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan, sehingga efektif, menarik dan mudah disesuaikan dalam berbagai konteks belajar. Media ini berbentuk ringan dan praktis, sehingga mudah dibawa serta digunakan di mana saja. Kombinasi antara gambar, teks, dan warna yang menarik membantu siswa memahami serta mengingat materi dengan lebih baik, terutama bagi anak-anak yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap rangsangan visual. Selain itu, penggunaan *flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Flashcard* juga bersifat serbaguna karena dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran, dan guru memiliki kebebasan untuk menyesuaikan isi maupun jumlah kartu sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, *flashcard* tidak hanya memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga berperan dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang.

Menurut Anantasmara & Muwakhidah (2023) kekurangan dari media *flashcard* yaitu:

1. Mudah rusak atau robek ketika terkena air.
2. Berisiko hilang atau cepat rusak apabila tidak disimpan dengan baik.

3. Memiliki keterbatasan dalam ukuran huruf sehingga tidak memungkinkan penggunaan tulisan yang terlalu besar.

Sedangkan menurut Akbar (dalam Tyas & Cahyono, 2023) kekurangan media *flashcard* adalah sebagai berikut lebih menekankan pada aspek visual, sehingga kurang efektif digunakan pada kelompok belajar yang besar serta tidak cocok untuk menjelaskan gambar atau materi yang memiliki tingkat kerumitan tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki sejumlah kekurangan baik dari aspek fisik maupun fungsional. Dari sisi fisik, *flashcard* cenderung mudah rusak, sobek, atau hilang apabila tidak dijaga dengan baik, serta memiliki keterbatasan dalam ukuran tulisan yang dapat digunakan. Sementara dari sisi fungsional, media *flashcard* lebih berfokus pada tampilan visual sehingga kurang efektif diterapkan dalam kelompok belajar yang besar atau untuk menjelaskan materi yang bersifat kompleks.

2.1.5 Keterampilan Berpikir Kritis

2.1.5.1 Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah keterampilan yang esensial dalam menilai serta mengambil keputusan secara tepat. Supaya berpikir kritis dapat diterapkan dengan efektif, dibutuhkan kriteria atau pedoman yang jelas sebagai dasar pertimbangan. Pedoman ini berperan untuk memastikan bahwa proses berpikir dilakukan secara objektif, logis, dan terarah, bukan sekadar berdasarkan asumsi atau pendapat pribadi. Untuk menghasilkan kesimpulan yang kokoh, seseorang perlu memiliki landasan berpikir yang didukung oleh fakta, data, dan informasi yang valid. Oleh

karena itu, tahap awal dalam berpikir kritis adalah mengidentifikasi hal yang layak diyakini atau diputuskan dengan cara mengenali permasalahan atau argumen yang relevan serta menilai kelengkapan informasi yang dimiliki guna menghasilkan keputusan yang tepat (Rasyidi, 2024).

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting keberadaannya untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Terlebih di abad 21 ini. (Whesli, Hendika & Nisa, 2023). Menurut Komariah et al (2024) keterampilan berpikir kritis merupakan bentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses terarah dalam menafsirkan serta menilai informasi yang diperoleh dari pengalaman, keyakinan, dan pengetahuan yang dimiliki. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengkaji suatu gagasan atau pendapat secara mendalam, termasuk melakukan penilaian dan pertimbangan yang didasarkan pada argument yang disampaikan. Sedangkan menurut Anwar (2023) keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan yang menuntut keterlibatan proses kognitif dan mengarahkan siswa untuk berpikir secara reflektif dalam menghadapi suatu masalah.

Menurut Facione (dalam Novitasari, 2023) keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, mendalam, dan terarah sehingga individu mampu mengevaluasi suatu kondisi dan menentukan keputusan yang paling tepat. Pendapat serupa mengenai pengertian keterampilan berpikir kritis dikemukakan oleh Risti (2021) keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir secara rasional yang perlu dikembangkan melalui latihan

berkelanjutan berdasarkan pengalaman nyata yang dialami seseorang, sehingga ia mampu menemukan solusi atas masalah yang dihadapi.

Keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk berkembang secara maksimal, karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan keterlibatan tersebut, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi berbagai permasalahan. Hal ini terjadi karena selama proses belajar di sekolah, mereka terbiasa melatih diri dalam memecahkan masalah, serta mengambil keputusan yang paling sesuai (Syamsudin, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan tingkat tinggi yang mencakup proses berpikir logis, rasional, dan terarah dalam menganalisis serta menilai informasi untuk menghasilkan keputusan yang tepat. Keterampilan ini perlu diasah secara terus-menerus melalui pengalaman dan latihan, karena memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir reflektif.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Ennis (dalam Riyanto et al., 2024) ciri-ciri tersebut meliputi:

1. Berupaya memperoleh kejelasan dari setiap pernyataan yang disampaikan.
2. Mencari alasan yang mendasari suatu pendapat.
3. Berusaha memahami informasi secara mendalam.
4. Menggunakan sumber yang terpercaya dan mencantumkannya.
5. Mempertimbangkan situasi.
6. Tetap fokus pada gagasan utama.

7. Memperhatikan kepentingan utama dan mendasar.
8. Mempertimbangkan berbagai alternative.
9. Memiliki sikap terbuka terhadap pandangan lain.
10. Membuat keputusan berdasarkan bukti yang cukup.
11. Berusaha menemukan penjelasan yang beragam bila memungkinkan.
12. Berpikir secara terstruktur dalam memecahkan masalah
13. Menghargai tingkat pengetahuan dan keahlian orang lain.

Sedangkan menurut Kowiyah (dalam Firdausi et al., 2021) adapun ciri-ciri keterampilan berpikir kritis antara lain:

- a. Mampu mengidentififikasi masalah.
- b. Menemukan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah.
- c. Mengumpulkan serta mengorganisasi informasi.
- d. Mengenali asumsi dan nilai-nilai yang tersirat.
- e. Memahami serta menggunakan bahasa secara jelas, tepat dan sesuai konteks.
- f. Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan.
- g. Memahami adanya hubungan logis antar gagasan.
- h. Mampu menarik kesimpulan.
- i. Menguji kesesuaian antara bukti dan kesimpulan yang diambil.
- j. Menata ulang pola pikir atau keyakinan berdasarkan pengalaman baru yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri keterampilan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk berpikir secara logis,

sistematis, dan reflektif dalam memahami serta mengevaluasi informasi. Seseorang yang memiliki keterampilan ini mampu mengenali masalah, mengumpulkan serta menganalisis informasi, mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti yang kuat. Selain itu, berpikir kritis juga menuntut sikap terbuka terhadap pendapat orang lain serta kemampuan untuk menyesuaikan cara berpikir berdasarkan pengalaman baru.

2.1.5.3 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator keterampilan berpikir kritis pada peserta didik meliputi beberapa aspek. Pertama, kemampuan melaporkan hasil observasi, yang menuntut siswa untuk melakukan pengamatan dan analisis terhadap lingkungan sekitar atau melalui percobaan langsung sebelum menyusun laporan. Kedua, kemampuan merumuskan pertanyaan, yaitu kemampuan siswa untuk menelaah pengetahuan yang dimiliki dan mengidentifikasi hal-hal yang belum dipahami dalam bentuk pertanyaan yang tepat dan bermakna. Ketiga, kemampuan menggeneralisasi data, tabel, dan grafik, yang menunjukkan bahwa siswa dapat membentuk ide atau kesimpulan berdasarkan hasil analisis terhadap data yang diperoleh dari kegiatan observasi, penelaahan, maupun percobaan. Keempat, kemampuan menjawab pertanyaan “mengapa,” yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memberikan penjelasan yang jelas, objektif, dan logis berdasarkan hasil analisis fakta serta hubungan sebab-akibat yang nyata. Terakhir, kemampuan menarik kesimpulan, yakni menyusun hasil pemikiran secara logis dan realistis

berdasarkan data serta hasil observasi yang telah dilakukan (Anggraeni et al., 2022).

Menurut Rofi'ah & Rokhmaniyah (2024), indikator keterampilan berpikir kritis tersebut adalah aspek klarifikasi dasar, analisis, dan inferensi untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Sedangkan menurut Nugraha et al (2023) beberapa indikator yang mencerminkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar, yaitu:

1. Mampu mengajukan pertanyaan, memberikan penjelasan, atau memberikan contoh.
2. Memilih sumber belajar serta mengumpulkan informasi yang tepat.
3. Memahami permasalahan dan menentukan solusi yang sesuai.
4. Menyampaikan argument secara logis dan berdasarkan fakta.
5. Menarik kesimpulan secara teliti dan objektif.

Menurut Ennis (dalam Agviolita & Dkk., 2022) berpikir kritis mencakup lima aspek indikator, yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis

No	Indikator	Aspek Kelompok
1	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan, menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan
2	Membangun keterampilan dasar	Mempertimbangkan kredibilitas sumber dan melakukan pertimbangan observasi.
3	Penarikan kesimpulan	Menyusun, mempertimbangkan deduksi dan induksi, menyusun keputusan dan mempertimbangkan hasilnya.
4	Memberikan penjelasan lebih lanjut	Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, menidentifikasi asumsi.
5	Mengatur strategi dan	Menentukan suatu tindakan dan interaksi

	taktik	dengan orang lain.
--	--------	--------------------

Sumber Ennis (dalam Agviolita & Dkk., 2022)

Berdasarkan paparan diatas peneliti menggunakan indikator berpikir kritis menurut Ennis (dalam Agviolita & Dkk., 2022), ini dijadikan acuan konseptual dalam menyusun instrumen dan menganalisis keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam penelitian ini.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis pada peserta didik merupakan kemampuan untuk memahami masalah, mengidentifikasi serta mengolah informasi, dan menyimpulkan hasil pemikiran secara logis dan objektif. Kemampuan ini ditunjukkan melalui keterampilan siswa dalam melakukan pengamatan dan menyajikan laporan, mengajukan serta menjawab pertanyaan yang relevan, menganalisis data dan hubungan sebab-akibat, mengemukakan pendapat yang didukung oleh fakta, serta merumuskan kesimpulan dengan tepat.

2.1.6 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan kajian ilmu yang mempelajari makhluk hidup beserta hubungannya dengan lingkungan dan alam semesta. Sebagai contoh, manusia sebagai makhluk hidup tidak dapat hidup secara mandiri, melainkan selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain, IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang menyatukan aspek biologis dan sosial dalam memahami dunia (Meylovvia & Julianto, 2023).

Menurut Susilowati (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup (biotik) maupun makhluk tak hidup (abiotik) di alam semesta beserta interaksi di antara keduanya, sekaligus menelaah kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, mata pelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah. Dalam Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut digabungkan dan disampaikan bersama dalam tema pembelajaran tertentu. Sedangkan pada Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS secara resmi digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS.

IPAS merupakan penggabungan dari dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS. Guru menilai bahwa IPAS mempermudah proses belajar mengajar karena materi yang disajikan merupakan inti dari kedua mata pelajaran tersebut, sehingga dapat mengurangi beban dalam mencapai kompetensi dan target pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki lebih banyak waktu untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat bereksplorasi menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik. Selain itu, guru berpendapat bahwa IPAS sangat relevan bagi peserta didik saat ini, karena membantu mereka terbiasa menyeimbangkan kegiatan menjaga dan merawat alam dengan menumbuhkan sikap empati dan simpati terhadap sesama. Guru juga dinilai siap melaksanakan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang terlihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang telah disusun secara matang (Marwa et al., 2023).

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mempelajari makhluk hidup dan makhluk tak hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, termasuk kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial. Pengintegrasian kedua mata pelajaran ini mempermudah proses belajar mengajar karena materi yang diberikan bersifat inti dan esensial, sehingga dapat mengurangi beban peserta didik dalam mencapai kompetensi, sekaligus memberi guru lebih banyak waktu untuk memfasilitasi eksplorasi belajar melalui berbagai model dan metode yang menarik. Selain itu, pembelajaran IPAS sangat relevan bagi peserta didik saat ini karena mendorong kesadaran dalam menjaga lingkungan sekaligus menumbuhkan sikap empati dan simpati terhadap orang lain. Kesiapan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga mendukung efektivitas implementasinya.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Hasanah (Ummah & Mustika, 2024) IPAS bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan keaktifan siswa dalam proses belajar, sekaligus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Materi sains yang terkait dengan pengalaman sehari-hari membuat siswa lebih termotivasi, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang maksimal. Bagi siswa sekolah dasar, sains dipandang sebagai mata pelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dicerna.

Pembelajaran IPAS memiliki sejumlah tujuan, yaitu: Pertama, menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa agar mereka terdorong untuk mempelajari peristiwa nyata di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Kedua, mendorong siswa berperan aktif dalam memelihara, merawat, dan melestarikan lingkungan serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana. Ketiga, mengasah keterampilan inkuiri siswa dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata. Keempat, membantu siswa mengenali diri sendiri, memahami lingkungan sosial di sekitarnya, serta menyadari perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu. Kelima, memberikan pemahaman mengenai kewajiban dan persyaratan menjadi anggota kelompok, masyarakat, dan bangsa, sehingga siswa mampu berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri dan lingkungannya. Keenam, memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Husnah & Dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keaktifan siswa, sekaligus meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan inkuiri mereka. Karena materi IPAS berhubungan erat dengan pengalaman sehari-hari, proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Selain itu, IPAS mendorong siswa untuk berperan dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, memahami diri sendiri serta lingkungan sosial, dan menyadari perubahan dalam kehidupan manusia dan

masyarakat. Pembelajaran ini juga membantu siswa mengenal peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, sambil mengembangkan konsep dan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadikan mata pelajaran ini relevan dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

2.1.6.3 Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu keragaman sosial dan budaya di Indonesia Tahun Ajaran 2025/2026.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan sebagai acuan serta bahan perbandingan dalam penelitian ini. Hasil kajian dari para ahli yang membahas topik yang hampir serupa dengan penelitian ini menjadi rujukan penting untuk memperkuat dan membandingkan temuan yang diperoleh. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu antara lain:

- a. Penelitian yang telah dilakukan oleh (I. Ramadhani & Dkk., 2022), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Memberikan hasil bahwa hasil analisis pengujian hipotesis data diperoleh nilai $0,05 > 0,001$ artinya nilai signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas atau H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya koefisien analisis data positif signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh metode *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa

kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan metode *Make a Match*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian saya ini tertuju pada menggunakan bantuan media *flashcard*, kelas IV, mata pelajaran yang digunakan IPAS dan keterampilan berpikir kritis siswa.

- b. Penelitian yang telah dilakukan oleh Faisal & Dkk., (2023), dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah”. Memberikan hasil bahwa ada peningkatan yang signifikan minat belajar siswa yang menggunakan metode *make a match* berbantuan media kartu domino dan siswa yang tidak menggunakan kartu domino. Hasil belajar siswa sesuai dengan hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan pengujian terima H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan derajat bebas $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$. Hasil uji hipotesis adalah $3,422 > 2,024$ $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya dapat diartikan bahwa ada pengaruh penerapan metode *make a match* berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran tematik kelas IIIA MI Qur’aniyah 8 terhadap minat dan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan metode *Make a Match*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian saya ini tertuju pada media *flashcard*, mata pelajaran IPAS di kelas IV, mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.

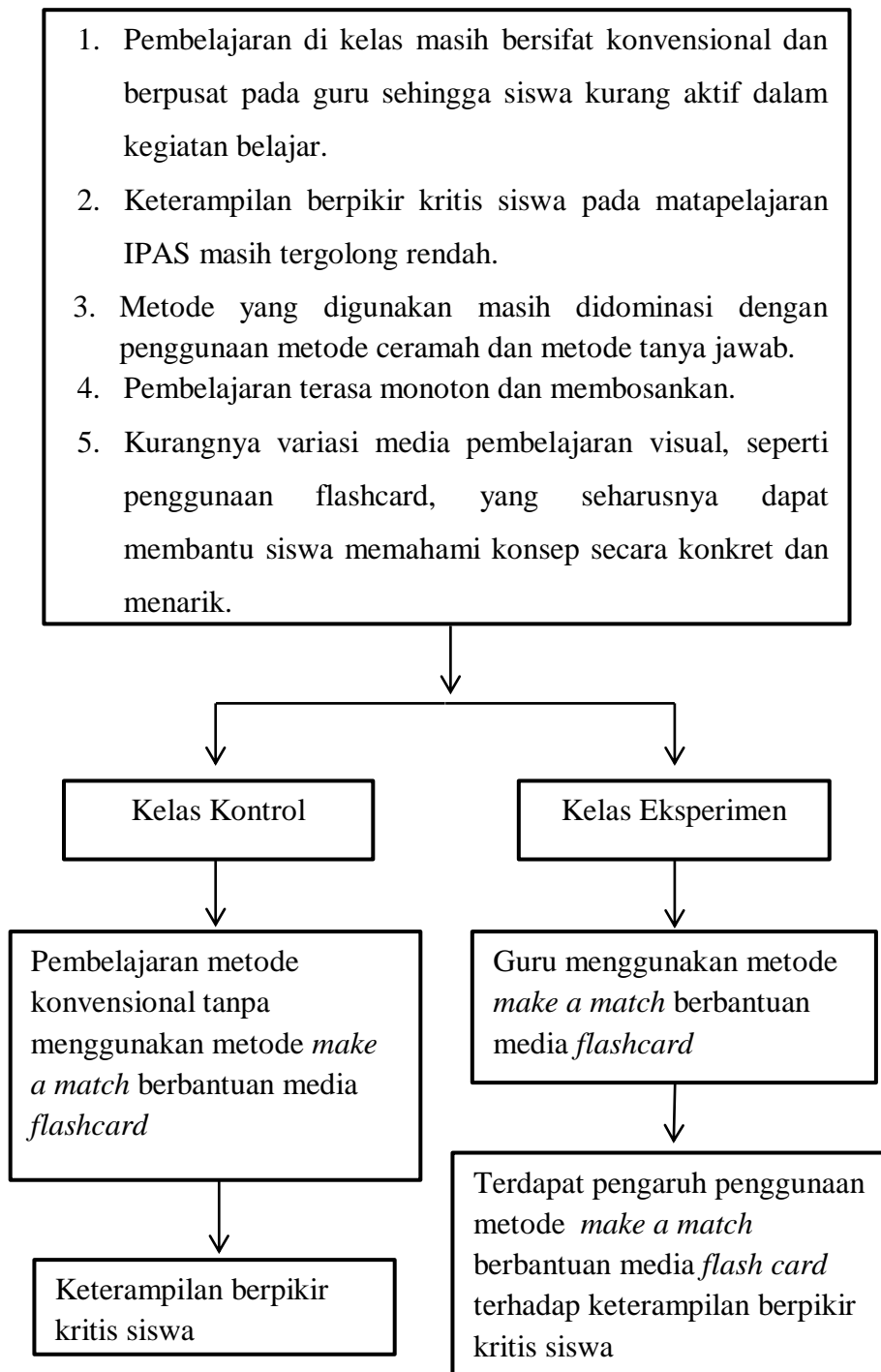
- c. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kirana & Dkk (2024), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV”. Memberikan hasil bahwa Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimern peserta didik berlangsung lebih aktif dan pembelajaran terkesan menyenangkan yang kemudian dapat menumbuhkan pengetahuan lebih dalam, mengasah berfikir kritis, serta membangkitkan motivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan *make a match*, materi IPAS dan kelas IV, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian saya berbantuan media *flashcard*.

2.3 Kerangka Konseptual

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh nilai akhir yang diperoleh siswa, tetapi juga oleh kualitas pelaksanaan proses belajarnya. Tanpa adanya proses yang efektif, hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal. Salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan belajar mengajar adalah cara guru menyampaikan materi dan model pembelajaran yang diterapkan serta media yang digunakan. Jika model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak mampu menumbuhkan keaktifan siswa, maka siswa cenderung menjadi pasif, yang pada akhirnya dapat menurunkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif. Dalam penerapannya, guru berusaha menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui kegiatan permainan mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dengan melibatkan diri secara langsung dalam proses pembelajaran (Tyas et al., 2024). Selain itu juga berbantuan media *flashcard*, Media *flashcard* adalah sarana pembelajaran yang efektif berbentuk kartu berisi gambar, teks, atau simbol tertentu. Kartu ini berperan dalam membantu siswa mengingat dan memahami konsep yang berkaitan dengan isi yang terdapat pada kartu tersebut, sekaligus menstimulasi daya pikir serta minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Samosir & Paisah, 2024).

Adanya pengaruh metode pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 020252 Binjai Barat dapat dibuktikan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud adalah Metode *Make A Match* berbantuan Media *Flashcard* (X) sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kritis (Y). Variabel bebas digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya diindonesia untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh metode *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Ho : Tidak ada pengaruh metode *Make A Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penulisan skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Syahroni Irfan (2022) pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian ilmiah yang banyak digunakan oleh para peneliti. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali berbagai pengetahuan yang belum terungkap dengan cara yang sistematis, terukur, objektif, serta dapat diuji kebenarannya. Penelitian kuantitatif menerapkan pendekatan yang berfokus pada hubungan sebab-akibat antarvariabel, perumusan hipotesis, serta pertanyaan penelitian yang bersifat spesifik. Pendekatan ini melibatkan proses pengukuran, observasi, dan pengujian terhadap suatu teori. Dalam pelaksanaannya, penelitian kuantitatif umumnya dilakukan melalui eksperimen dan survei, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan metode statistik untuk memperoleh temuan yang akurat.

Bentuk desain penelitian ini dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan pre-test sebelum perlakuan serta post-test setelah perlakuan. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa IPAS di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Tabel 3.1 Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kelompok Kontrol	O_3	X_0	O_4

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 020252 Binjai Barat, yang beralamat Jalan Jendral Gatot Subroto No. 84, Limau Mungkur, Kecamatan Binjai Barat, Kota Binjai, Provinsi Sumatera Utara, dengan fokus pada pengaruh metode *Make A Match* berbantuan Media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada kesesuaian permasalahan yang terjadi di lapangan dengan fenomena yang menjadi objek penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan September 2025 pada siswa kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat. Untuk lebih jelas tentang rincian waktu penelitian dapat di lihat tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Rincian dan Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan						
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Wawancara							
2	Pengajuan Judul							
3	ACC Judul							
4	Bimbingan Proposal							
5	ACC Seminar							
6	Seminar Proposal							
7	Pelaksanaan Penelitian							
8	Pengelolaan Data, Analisis Data, dan							

	Penyusun Laporan							
9	Hasil Akhir dan Kesimpulan							
10	ACC Sidang							
11	Sidang Meja Hijau							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (dalam Suriani et al., 2023) populasi merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan ciri-ciri tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti, guna memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Sedangkan menurut Creswell (dalam Putu, 2024) populasi dapat diartikan sebagai sekumpulan individu yang memiliki karakteristik serupa dan menjadi dasar dalam proses pengumpulan data penelitian. Pengertian ini menyoroti pentingnya tiga unsur utama dalam penelitian, yaitu subjek, objek, dan lokasi penelitian. Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang berfungsi sebagai sumber data. Sementara itu, objek penelitian merujuk pada aspek atau kondisi yang menjadi fokus kajian, seperti perilaku, aktivitas, pendapat, maupun proses tertentu. Adapun lokasi penelitian tidak hanya berperan sebagai tempat pelaksanaan penelitian, tetapi juga sebagai sumber pengumpulan data mengenai subjek dan objek. Lokasi ini memiliki peranan penting terhadap keberhasilan penelitian karena berhubungan dengan kemudahan dalam mengakses populasi yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 020252 Binjai Barat yang berjumlah 37 siswa. Keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak dua kelas maka dalam penelitian ini menggunakan kelas IV A sebanyak 19 siswa dan IV B sebanyak 18 siswa, sehingga total siswa yang terlibat adalah 37 siswa. Adapun rincian populasi jumlah siswa kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat seagai berikut:

Tabel 3.3 Populasi Jumlah Siswa

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	12	7	19
IV B	11	7	18
Jumlah	23	14	37

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (dalam Halimah & Maulia, 2024) sampel merupakan bagian terbatas dari populasi yang memiliki ciri dan karakteristik serupa dengan populasi secara keseluruhan, sehingga dapat mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Pendapat lain menyebutkan bahwa sampel merupakan sejumlah elemen yang diambil dari populasi yang lebih besar dengan tujuan agar hasil pengamatan terhadap kelompok kecil tersebut dapat memberikan gambaran atau informasi penting mengenai keseluruhan populasi (Firmansyah & Dede, 2022). Sedangkan menurut Ramadani & Dkk (2025) sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih melalui prosedur tertentu untuk mewakili keseluruhan populasi.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Hamid (2022) *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang melibatkan

seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini umumnya diterapkan apabila ukuran populasi relatif kecil atau ketika peneliti ingin memperoleh hasil generalisasi dengan kemungkinan kesalahan yang sangat minim. Jadi, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 020252 Binjai Barat.

Tabel 3.4 Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A (Kelas Eksperimen)	12	7	19
IV B (Kelas Kontrol)	11	7	18
Jumlah	23	14	37

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Al Farisi et al., 2020) pada dasarnya, variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang memiliki bentuk atau sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji, dengan tujuan memperoleh informasi mengenai hal tersebut sehingga dapat disimpulkan hasilnya. Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yakni variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

Menurut Sinambela (dalam Akbar & Dkk., 2023) variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang berperan sebagai faktor penyebab atau yang memberikan pengaruh terhadap perubahan pada variabel terikat (*dependen*). Sedangkan menurut Arib et al (2024) variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang muncul sebagai hasil, pengaruh, atau konsekuensi dari variabel independen atau perlakuan yang diberikan. Artinya, variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas (independen) yang dilambangkan dengan (X), dalam penelitian ini adalah metode *Make a Match* berbantuan media *flashcard*.
2. Variabel terikat (dependen) yang dilambangkan dengan (Y), dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kritis siswa.

3.5 Definisi Variabel Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode *Make a Match* berbantuan Media *FlashCard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV di SDN 020252 Binjai Barat”. Untuk mengetahui penafsiran yang berbeda-beda terhadap beberapa pengertian yang digunakan pada variabel ini maka peneliti menggunakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Metode *Make a Match* berbantuan Media *Flashcard*

Metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* adalah suatu metode pembelajaran yang mengandung unsur permainan melalui aktivitas mencocokkan kartu dengan kartu lainnya, misalnya kartu soal dengan kartu jawaban. Dalam penerapannya, media *flashcard* digunakan sebagai alat bantu visual untuk memperjelas materi dan menarik minat belajar siswa.

2. Keterampilan berpikir kritis

Keterampilan berpikir kritis yang dimaksud peneliti adalah keberhasilan siswa dalam ranah kognitif diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran IPAS di kelas IV dengan menerapkan metode *Make a Match* berbantuan media *flashcard*. Berpikir kritis siswa dapat diukur melalui

berbagai tes yang diberikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Secara bahasa, instrument diartikan sebagai alat yang dibugunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Dalam penelitian, instrument berperan sebagai sarana pengumpulan data. Data yang diperoleh melalui instrument tersebut kemudian dianalisis, disajikan, atau digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian (Muljono dalam Syahlani & Setyorini, 2021).

3.6.1 Tes

Dalam penelitian ini, akan dilakukan tes keterampilan berpikir kritis siswa yang meliputi pretest dan posttest. Tujuan dari pelaksanaan tes tersebut adalah untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*. Jenis tes yang digunakan berupa soal essay, baik untuk pretest maupun posttest. Instrumen ini dimanfaatkan oleh peneliti guna mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Pada kelas eksperimen pretest dan posttest akan diberikan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Make a Match* berbantuan *Flashcard*, sedangkan pada kelas kontrol pretest dan posttest akan diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa menggunakan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*. Kisi-kisi instrument tes disusun mengacu pada indikator keterampilan berpikir kritis sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Mata Pelajaran dan Materi	Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Kategori	Nomor Soal	Banyak Soal
IPAS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya di Indonesia	Memberikan penjelasan sederhana	Mengidentifikasi dan menjelaskan contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, makanan khas tradisional)	C4	1,2,3	3
	Membangun keterampilan dasar	Menganalisis dan mengelompokkan keragaman sosial dan budaya berdasarkan jenisnya	C4	4,5,6	3
	Penarikan kesimpulan	Menyimpulkan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari	C5	7,8,9	3
	Memberikan penjelasan lebih lanjut	Menjelaskan dan mengevaluasi sikap menghargai keragaman sosial dan budaya	C5	10,11,12	3
	Mengatur strategi dan taktik	Merancang solusi atau strategi untuk menjaga dan melestarikan	C6	13,14,15	3

		keragaman sosial dan budaya			
--	--	-----------------------------	--	--	--

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22.0. Adapun tahapan yang ditempuh dalam proses analisis data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (dalam G. Pratiwi & Lubis, 2021) Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian benar-benar valid sesuai dengan alat ukur yang digunakan. Suatu instrument dikatakan valid apabila nilai koefisien korelasi pearson product moment (rhitung) > (rtabel) dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun rumus Pearson Product Moment, yaitu:

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

Keterangan:

N : Jumlah subjek

$\sum X$: Skor Variabel (jawaban responden)

$\sum Y$: Skor total dari variabel untuk responden ke-n

$(\sum X)^2$: Jumlah kuadrat skor $\sum X$

$(\sum Y)^2$: Jumlah kuadrat skor $\sum Y$

$\sum XY$: Jumlah skor hasil kali X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi X

$\sum Y^2$: Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi Y

Untuk mempermudah proses perhitungan, peneliti memanfaatkan program SPSS 22.0 for Windows. Adapun tahapan dalam melakukan uji validitas menggunakan SPSS 22.0 for Windows adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS statistic 22.0
2. Klik variabel view pada kolom baris pertama ketik nilai pada tabel diisinalai.
3. Post test keterampilan berpikir kritis siswa dan pada baris kedua diisi kelas. Pada kolom value diisi dengan kategori 1 = kelas eksperimen dan 2 = kelas control.
4. Jika variabel view sudah terisi selanjutnya klik data view kemudian isikan data.
5. Klik menu Analyze – Correlate – Biivariate.
6. Masukkan seluruh item variabel x ke variabel.
7. Cek list person – Two Tailed – Flag.
8. Kemudian klik Ok.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Rahmayanti et al (2024) uji reliabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu alat ukur, yaitu sejauh mana hasil pengukuran tetap stabil ketika tes dilakukan berulang kali pada subjek yang sama dan dalam kondisi serupa.

Menurut Azizah & Chalimatusadiah., (2025) kriteria uji nilai reliabilitas:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$ maka tes dinyatakan reliable atau konsisten
2. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka tes dinyatakan tidak reliable atau tidak konsisten.

Uji reliabilitas dilakukan secara menyeluruh terhadap seluruh butir pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian.

- a. Dasar penentuan reliabilitas adalah nilai Cronbach's Alpha. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar, maka kuesioner dinyatakan reliabel.
- b. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha lebih kecil, maka kuesioner dianggap tidak reliabel (Taopik et al., 2023).

Adapun rumus uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : nilai reliabilitas

K : banyak butir pernyataan

S_t : varian total

$\sum S_i$: Jumlah varian skor tiap-tiap item (Maulana, 2022).

Untuk mempermudah proses perhitungan, peneliti menggunakan SPSS. Adapun tahapan dalam melakukan uji reliabilitas dengan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan program SPSS 22.0 for Windows.
2. Buat variabel data pada bagian Variable View.
3. Input data ke dalam Data View.

4. Pilih menu Analyze → Scale → Reliability Analysis, kemudian akan muncul kotak dialog Reliability Analysis. Masukkan seluruh skor jawaban ke kolom Items. Pada bagian Model, pilih Alpha, lalu klik Statistics, centang Descriptives for: Scale, tekan Continue, dan terakhir klik OK.

3.7.3 Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik berupa uji-t. Namun sebelum pelaksanaan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

3.7.3.1 Uji Normalitas

Analisis normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah data variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis memenuhi asumsi distribusi normal, sebab uji hipotesis hanya dapat dilakukan apabila data berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel atau peserta penelitian kurang dari 50 orang. Menurut Nurhaswinda (2025) uji Shapiro-Wilk adalah teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Metode ini dianggap sangat efektif untuk sampel dengan ukuran kecil (kurang dari 2000 data) dan berfungsi menilai tingkat kesesuaian data terhadap distribusi normal. Hasil pengujian menghasilkan p-value; jika nilai p lebih kecil daripada batas signifikansi yang ditentukan (misalnya 0,05), maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal ditolak. Uji ini dikenal memiliki

kemampuan yang tinggi dalam mendeteksi penyimpangan dari normalitas. Untuk menghitung data penelitian ini peneliti menggunakan SPSS (Statistical Product And Service Solution) versi 22. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Salin seluruh data akhir dari kelas eksperimen dan kelas control
2. Kemudian buka Variable View.
3. Selanjutnya klik menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore
4. Lalu masukkan seluruh variabel ke dalam kolom Dependent List.
5. Setelah itu, pilih Plots, centang Normality Plots with Tests, kemudian tekan OK.

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

3.7.3.2 Uji Homogenitas

Menurut Sianturi (2022) Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians dari beberapa populasi memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian ini merupakan salah satu syarat dalam analisis independent sample t-test maupun ANOVA. Pada analisis varians (ANOVA), terdapat asumsi bahwa seluruh populasi memiliki varians yang seragam. Uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen dengan cara membandingkan varians antar kelompok. Jika dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang hampir sama, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan karena data sudah dianggap homogen. Namun, pengujian homogenitas hanya dapat dilakukan apabila data berdistribusi normal.

Untuk menghitung data ini dilakukan menggunakan program SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 22. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Pilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *One Way Anova*.
2. Kemudian akan muncul kotak dialog *One Way Anova*.
3. Masukkan variabel kelas eksperimen ke dalam kotak *Dependent List* dan variabel kelas kontrol ke dalam kotak *Factor*.
4. Selanjutnya, klik *Options*, centang *Homogeneity of Variance Test*, lalu tekan *Continue* dan *OK*.

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka data homogen.

3.7.4 Uji Hipotesis

Menurut Anuraga (dalam Waluyo & Dkk., 2024) uji hipotesis merupakan bagian dari statistik inferensial yang berfungsi untuk menguji secara statistik suatu pernyataan serta menarik kesimpulan apakah pernyataan tersebut dapat diterima atau ditolak. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, hipotesis diartikan sebagai sesuatu yang dianggap benar untuk mendasari suatu pendapat, teori, atau proposisi, meskipun kebenarannya masih memerlukan pembuktian. Selain itu, KBBI juga mendefinisikan hipotesis sebagai pernyataan atau dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan karenanya perlu diuji lebih lanjut. Dalam praktiknya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan data sampel untuk menguji dugaan atau asumsi mengenai

parameter populasi. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak berdasarkan hasil analisis data.

Untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang bersifat independen atau tidak saling berhubungan, digunakan metode statistik yang dikenal sebagai uji-t. Apabila terdapat perbedaan, maka perlu diketahui kelompok mana yang memiliki rata-rata lebih tinggi. Data yang digunakan dalam analisis ini adalah data posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22.0 for Windows. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.
- b. Hipotesis ditolak apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Langkah-langkah pelaksanaan uji hipotesis Independent Sample T-Test adalah sebagai berikut:

1. Jalankan aplikasi SPSS versi 16.0 for Windows.
2. Isi kolom pada Variable View, kemudian berikan label pada variabel Model Pembelajaran sesuai dengan jenis model yang digunakan.
3. Masukkan data nilai ke dalam Data View.
4. Pilih menu Analyze → Compare Means → Independent Samples T-Test.
5. Pindahkan variabel Nilai Total ke kolom Test Variable(s).
6. Pindahkan variabel Media Pembelajaran ke kolom Grouping Variable.
7. Klik Define Groups, lalu masukkan angka 1 pada Group 1 dan angka 2 pada Group 2 (disesuaikan dengan label yang telah ditentukan pada langkah di Variable View).
8. Tekan Continue, kemudian klik OK untuk menampilkan hasil output.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN 020252 Binjai Barat”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (metode *make a match* berbantuan media *flashcard*) dan variabel terikat (keterampilan berpikir kritis).

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa di dalam kelas. Tahap awal penelitian dilakukan dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran bersifat konvensional tanpa menggunakan metode *make a match* berbantuan media *flashcard*. Pada akhir proses pembelajaran, siswa diberikan posttest untuk mengetahui tingkat keterampilan berpikir kritis siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar tes. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrument berupa lembar tes yang diuji cobakan pada siswa kelas V untuk memastikan kelayakannya dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Setelah uji validitas, instrumen selanjutnya dianalisis melalui uji reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji normalitas dan uji

homogenitas sebagai prasyarat analisis, serta diakhiri dengan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

4.2 Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 020252 Binjai Barat pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan berupa tes yang akan diujikan terlebih dahulu pada kelas atas dari kelas penelitian yaitu kelas V A yang berjumlah 20 siswa. Sebelum tes disebar untuk pengumpulan data, dilakukan uji validitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan pada siswa yang menjadi subjek penelitian.

Data yang disajikan pada sub bahasan ini adalah hasil dari jawaban 20 siswa. Dalam pertanyaan berbentuk tes essay yang terdiri dari 15 butir pertanyaan.

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas terhadap tes yang terdiri dari 15 butir soal dengan melibatkan 20 responden, yaitu siswa kelas V A SD Negeri 020252 Binjai barat, dianalisis menggunakan korelasi *product moment* dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Test	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,371	0,443	Tidak Valid
2	0,004	0,443	Tidak Valid
3	-0,077	0,443	Tidak Valid
4	-0,022	0,443	Tidak Valid
5	0,554	0,443	Valid
6	0,841	0,443	Valid
7	0,673	0,443	Valid
8	0,846	0,443	Valid
9	0,841	0,443	Valid
10	0,693	0,443	Valid
11	0,819	0,443	Valid

12	0,844	0,443	Valid
13	0,868	0,443	Valid
14	0,282	0,443	Tidak Valid
15	0,067	0,443	Tidak Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai corrected item-total correlation (r-tabel) lebih besar dari pada r-hitung, sehingga 9 dari 15 butir soal dinyatakan valid dan 6 butir soal dinyatakan tidak valid. Penentuan validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal.

4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, sebanyak 9 butir soal digunakan dalam penelitian ini. Adapun hasil uji reliabilitas instrument yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	9

Berdasarkan tabel diatas, nilai reliabilitas instrument tersebut menunjukkan bahwa instrument penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Hal ini di tunjukkan oleh nilai cronbach alpha sebesar $0,919 > 0,60$ pada penilaian keterampilan berpikir kritis siswa, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang dihasilkan bersifat reliabel.

4.3 Hasil Uji Prasyarat

4.3.1 Deskripsi Data

Sebelum dilakukan uji prasyarat, data hasil penelitian terlebih dahulu disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Data tersebut mencakup nilai rata-rata, interval, frekuensi, nilai maksimum, nilai minimum, serta persentase hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.3.1.1 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Kontrol

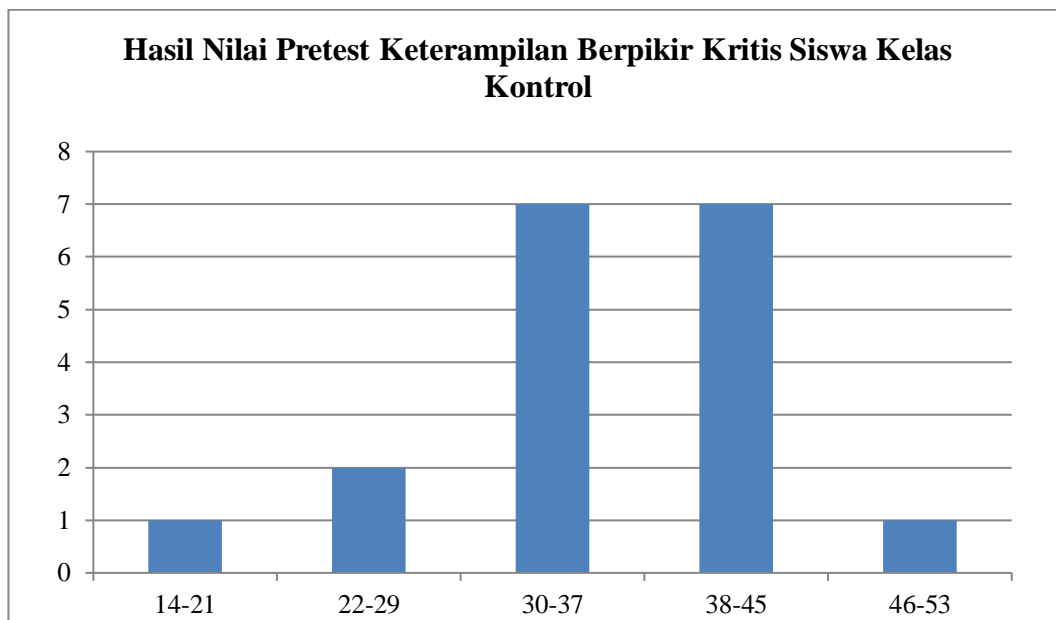
Berikut ini merupakan hasil pretest yang diperoleh peneliti pada kelas kontrol sebelum menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Interval		Frekuensi	Persentase
14	21	1	6%
22	29	2	11%
30	37	7	39%
38	45	7	39%
46	53	1	6%
Jumlah		18	100%
Mean (Rata-Rata)			35,48
Nilai Tertinggi			50
Nilai Terendah			13,88

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas, dapat dilihat dari hasil *pretest* pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode *make a match* dengan jumlah 18 siswa didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 31,94. Dengan nilai tertinggi 52,77 dan nilai terendah yaitu 13,88. Terdapat 1 siswa (6%) dengan nilai interval 14-21, 2 siswa (11%) dengan nilai interval 22-29, 7 siswa (39%) dengan nilai interval 30-37, 7 siswa (39%) dengan nilai interval 38-45, 1 siswa (6%) dengan nilai interval 46-53.

Agar lebih mudah dipahami, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan Diagram 4.1 diatas, hasil pretest pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode *Make a Match* memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada tingkat yang rendah. Distribusi nilai siswa tersebar dalam beberapa interval, yaitu 1 siswa pada interval 14–21, 2 siswa pada interval 22–29, 7 siswa pada interval 30–37, 7 siswa pada interval 38–45, serta 1 siswa pada interval 46–53.

4.3.1.2 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Kontrol

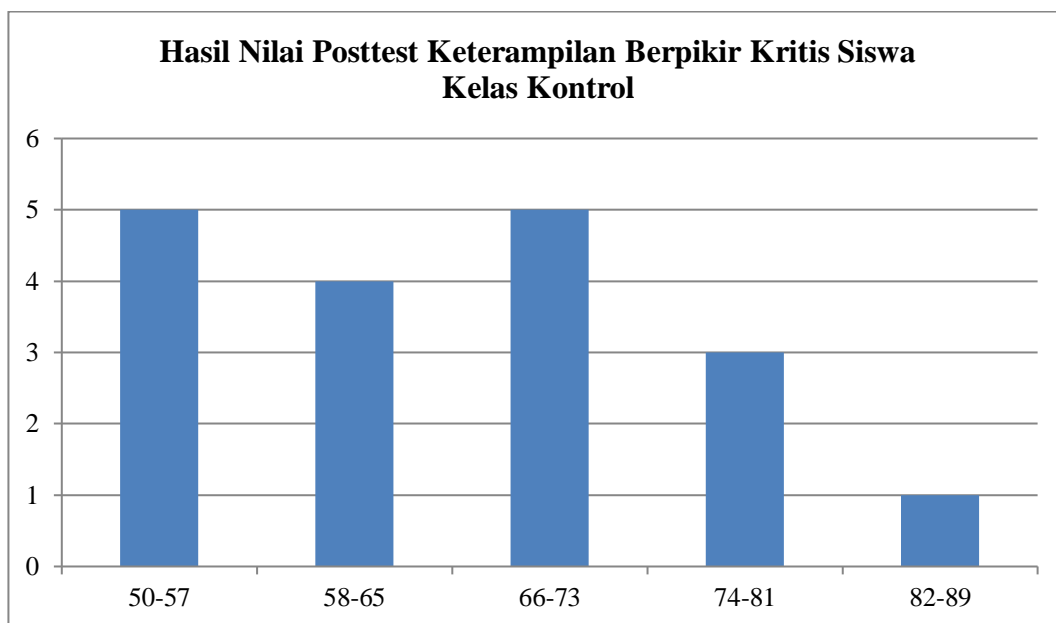
Berikut ini merupakan hasil posttest yang diperoleh peneliti pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Interval		Frekuensi	Persentase
50	57	5	28%
58	65	4	22%
66	73	5	28%
74	81	3	17%
82	89	1	6%
Jumlah		18	100%
Mean (Rata-Rata)			65,11
Nilai Tertinggi			83,33
Nilai Terendah			50

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas, dapat dilihat dari hasil *posttest* pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode *make a match* dengan jumlah 18 siswa didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 65,11. Dengan nilai tertinggi 83,33 dan nilai terendah yaitu 50. Terdapat 5 siswa (28%) dengan nilai interval 50-57, 4 siswa (22%) dengan nilai interval 58-65, 5 siswa (28%) dengan nilai interval 66-73, 3 siswa (3%) dengan nilai interval 74-81, 1 siswa (6%) dengan nilai interval 82-89.

Agar lebih mudah dipahami, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Nilai Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan Diagram 4.2 diatas, hasil posttest pada kelas kontrol sebelum menggunakan metode *Make a Match* memperlihatkan bahwa distribusi nilai siswa yang tersebar dalam beberapa interval, yaitu 5 siswa pada interval 50–57, 4 siswa pada interval 58–65, 5 siswa pada interval 66–73, 3 siswa pada interval 74–81, serta 1 siswa pada interval 82–89.

4.3.1.3 Deskripsi Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Berikut ini merupakan hasil pretest yang diperoleh peneliti pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *make a match* sebagai berikut:

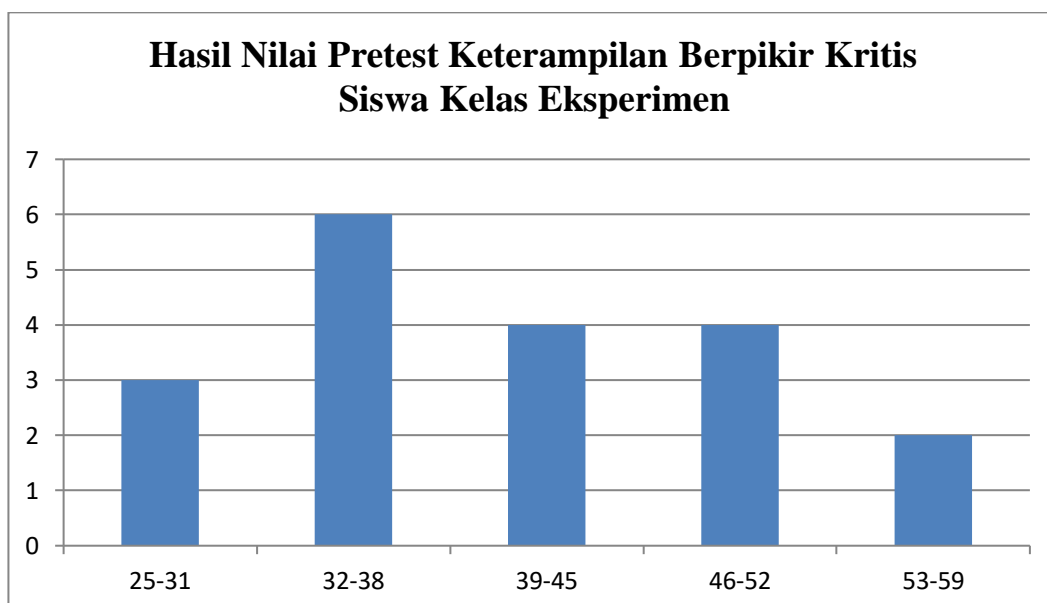
Tabel 4.5 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval		Frekuensi	Persentase
25	31	3	16%
32	38	6	32%
39	45	4	21%
46	52	4	21%
53	59	2	11%
Jumlah		19	100%
Mean (Rata-Rata)			40,34

Nilai Tertinggi	55,55
Nilai Terendah	25

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas, dapat dilihat dari hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebelum menggunakan metode *make a match* dengan jumlah 19 siswa didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 40,34. Dengan nilai tertinggi 55,55 dan nilai terendah yaitu 25. Terdapat 3 siswa (16%) dengan nilai interval 25-31, 6 siswa (32%) dengan nilai interval 32-34, 4 siswa (21%) dengan nilai interval 39-45, 4 siswa (21%) dengan nilai interval 46-52, 2 siswa (11%) dengan nilai interval 53-59..

Agar lebih mudah dipahami, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan Diagram 4.3 di atas, hasil pretest pada kelas eksperimen sebelum menggunakan metode *Make a Match* menunjukkan bahwa nilai siswa tersebar dalam beberapa interval, yaitu 3 siswa pada interval 25–31, 6 siswa pada

interval 32–38, 4 siswa pada interval 39–45, 4 siswa pada interval 46–52, serta 2 siswa pada interval 53–59. Sebaran ini memperlihatkan bahwa jumlah siswa terbanyak berada pada interval 32–38.

4.3.1.4 Deskripsi Hasil Posttest Kelas Eksperimen

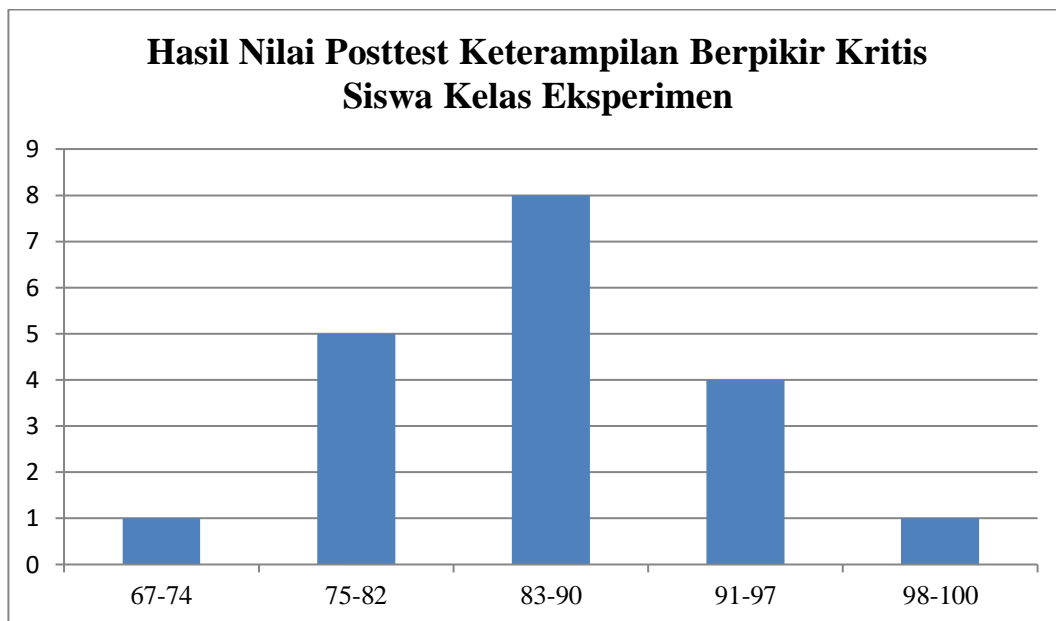
Berikut ini merupakan hasil posttest yang diperoleh peneliti pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *make a match* sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval		Frekuensi	Persentase
67	74	1	5%
75	82	5	26%
83	90	8	42%
91	97	4	21%
98	100	1	5%
Jumlah		19	100%
Mean (Rata-Rata)			85,22
Nilai Tertinggi			100
Nilai Terendah			66,66

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas, dapat dilihat dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *make a match* dengan jumlah 19 siswa didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 85,22. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah yaitu 66,66. Terdapat 1 siswa (5%) dengan nilai interval 67-74, 5 siswa (26%) dengan nilai interval 75-82, 8 siswa (42%) dengan nilai interval 83-90, 4 siswa (21%) dengan nilai interval 91-97, 1 siswa (5%) dengan nilai interval 98-100.

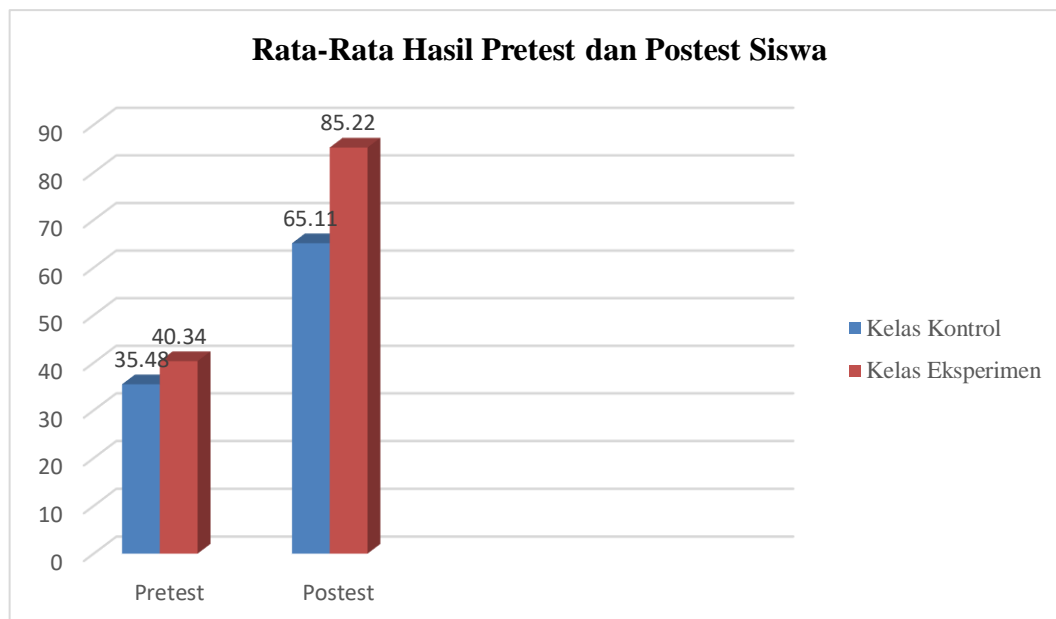
Agar lebih mudah dipahami, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan Diagram 4.4 di atas, hasil posttest pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Make a Match* menunjukkan bahwa nilai siswa tersebar dalam beberapa interval, yaitu 1 siswa pada interval 67-74, 5 siswa pada interval 75-82, 8 siswa pada interval 83-90, 4 siswa pada interval 91-97 serta 1 siswa pada interval 98-100. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*, keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Perbandingan peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram batang berikut.



Gambar 4.5 Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Berdasarkan diagram 4.5 di atas, hasil data menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS mengalami peningkatan. Di kelas kontrol, nilai rata-rata awal siswa sebesar 35,48 dan meningkat menjadi 65,11 setelah pembelajaran dengan bersifat konvensional. Sementara itu, di kelas eksperimen nilai rata-rata awal 40,34, kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* meningkat menjadi 85,22.

4.3.2 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variabel bebas dan variabel terikat dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22.00.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig.) $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan	Pretest kelas kontrol	.129	18	.200*	.952	18	.455
Berpikir Kritis	Posttest kelas kontrol	.169	18	.188	.959	18	.573
Siswa	Pretest kelas eksperimen	.154	19	.200*	.958	19	.530
	Posttest kelas eksperimen	.156	19	.200*	.969	19	.764

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk diketahui bahwa nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,455 dan posttest kelas kontrol sebesar 0,573. Selain itu, nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,530, sedangkan posttest kelas eksperimen sebesar 0,764. Dengan demikian, karena seluruh nilai signifikansi $> 0,05$ dapat dinyatakan bahwa data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

4.3.3 Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data homogen.

Berikut adalah hasil uji homogenitas:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.141	1	35	.710

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji homogenitas tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada bagian Based on Mean sebesar 0,710. Nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,710 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas menunjukkan varians data adalah sama atau bersifat homogen.

4.3.4 Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan uji t. Proses pengujian ini dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil analisis SPSS, kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. $< 0,05$, maka variabel bebas berpengaruh signifikansi terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai sig. $> 0,05$, maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikansi terhadap variabel terikat.

Hasil analisisnya disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.141	.710	-7.162	35	.000	-20.041	2.798	-25.721	-14.361
	Equal variances not assumed			-7.134	33.647	.000	-20.041	2.809	-25.752	-14.329

Berdasarkan tabel 4.9 tersebut, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi kedua variabel yang memenuhi kriteria $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel (X), yaitu metode *make a match* berbantuan media flashcard berpengaruh terhadap variabel (Y), yaitu keterampilan berpikir kritis siswa. Sesuai dengan ketentuan pengambilan keputusan pada analisis uji t, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan media *flashcard*

pada kelas eksperimen, serta untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan pembelajaran bersifat konvensional pada kelas kontrol. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN 020252 Binjai Barat. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pembahasan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Metode *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard*

Berdasarkan hasil posttest, keterampilan berpikir kritis siswa setelah pelaksanaan pretest dapat diketahui dengan lebih jelas. Siswa diberikan soal posttest untuk mengukur tingkat keterampilan berpikir kritis serta menilai keberhasilan proses pembelajaran dan penguasaan kompetensi terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Sesudah diterapkannya metode *make a match* berbantuan media *flashcard*, keterampilan berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini dilihat dari 18 siswa yang telah mencapai nilai KKM, sedangkan hanya 1 siswa yang belum memenuhi KKM.

Keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diterapkannya metode *make a match* berbantuan media *flashcard* hasil pretest dapat dilihat dari 19 siswa dikelas IV-A seluruhnya belum memenuhi KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa pada rentang nilai 25-31 dengan persentase 16%, 6 siswa pada rentang nilai 32-38 dengan persentase 32%, 4 siswa pada rentang nilai 39-45 dengan persentase 21%, 4 siswa pada

rentang nilai 46-52 dengan persentase 21%, 2 siswa pada rentang nilai 53-59 dengan persentase 11%. Pada kelas eksperimen, hasil pretest menunjukkan nilai tertinggi sebesar 55,55 dan nilai terendah 25, dengan nilai rata-rata sebesar 40,34. Sedangkan keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diterapkannya metode make a match berbantuan media flashcard telah mencapai standar KKM, dengan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa dan 1 siswa belum memenuhi KKM. Data tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa pada rentang nilai 67-74 dengan persentase 5%, 5 siswa pada rentang nilai 75-82 dengan persentase 26%, 8 siswa pada rentang nilai 83-90 dengan persentase 42%, 4 siswa pada rentang nilai 91-97 dengan persentase 21%, serta 1 siswa pada rentang nilai 98-100 dengan persentase 5%. Adapun pada hasil posttest kelas eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah 66,66, dengan rata-rata sebesar 85,22.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas Kontrol Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa seluruh 18 siswa kelas IV-B belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rinciannya, terdapat 1 siswa dengan rentang nilai 14–21 (6%), 2 siswa memperoleh nilai 22–29 (11%), 7 siswa berada pada rentang nilai 30–37 (39%), 7 siswa memperoleh nilai 38–45 (39%), serta 1 siswa mendapatkan nilai 46–53 (6%). Pada kelas kontrol, hasil pretest menunjukkan nilai tertinggi sebesar 50 dan nilai terendah 13,88, dengan nilai rata-rata sebesar 35,48.

Sementara itu, hasil posttest pada kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 18 responden terdapat 4 siswa yang telah mencapai nilai KKM, terdiri atas 3 siswa dengan rentang nilai 74–81 (17%) dan 1 siswa dengan rentang nilai 82–89 (6%). Sebaliknya, sebanyak 14 siswa masih berada di bawah KKM, dengan 5 siswa memperoleh nilai 50–57 (28%), 4 siswa pada rentang nilai 58–65 (22%), dan 5 siswa pada rentang nilai 66–73 (28%). Adapun pada hasil posttest kelas kontrol, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83,33 dan nilai terendah 50, dengan rata-rata sebesar 65,11.

3. Pengaruh Metode *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, peneliti menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS versi 22 for windows untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X dan Variabel Y. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikansi. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh metode *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* sebesar 85,22, sedangkan rata-rata

keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 65,11.

Terdapat pengaruh penggunaan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 020252 Binjai Barat. Hal ini disebabkan karena metode *make a match* merupakan model pembelajaran berkelompok yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan mencocokkan kartu soal dengan jawaban atau kartu gambar dengan penjelasannya melalui permainan yang bersifat menarik dan menantang, sehingga dapat melatih proses berpikir kritis siswa yang berkaitan dengan materi IPAS. Selain itu, penggunaan media *flashcard* turut mendukung efektivitas pembelajaran. *Flashcard* merupakan media pembelajaran edukatif berupa kartu yang memuat perpaduan gambar dan kata, dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik maupun memanfaatkan *flashcard* yang telah tersedia (Wahyuni, 2020). Selanjutnya, Basyit & Dkk., (2021) mengemukakan bahwa metode *make a match* memiliki kelebihan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun fisik, karena disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Metode ini juga membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih optimal serta meningkatkan motivasi belajar.

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (I. Ramadhani & Dkk., 2022), dengan judul “Pengaruh Penggunaan

Metode *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Memberikan hasil bahwa hasil analisis pengujian hipotesis data diperoleh nilai $0,05 > 0,001$ artinya nilai signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas atau H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya koefisien analisis data positif signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh metode *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV SD Negeri No. 18 Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan metode *Make a Match*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian saya ini tertuju pada menggunakan bantuan media *flashcard*, kelas IV, mata pelajaran yang digunakan IPAS dan keterampilan berpikir kritis siswa.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Adapun beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembahasan, rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian, hingga tahap pengolahan data dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang belum memiliki keberanian untuk menyampaikan gagasan dan jawaban di depan kelas.
2. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian dikarenakan terbatasnya jam belajar siswa.

Berdasarkan berbagai keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, masih dijumpai sejumlah kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, peneliti

dengan terbuka mengharapkan adanya perhatian dan minat untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap hasil penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *make a match* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

Kesimpulan yang dapat dirincikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan pembelajaran dengan metode *make a match* berbantuan media *flashcard* menunjukkan peningkatan, yang ditandai dengan nilai rata-rata posttest sebesar 85,22 dari 19 responden. Penerapan metode tersebut dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikansi. Selain itu, siswa terlihat lebih tertarik, lebih focus, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran dilakukan dengan metode *make a match* berbantuan media *flashcard*. Siswa juga menilai bahwa proses pembelajaran dengan metode ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Keterampilan berfikir kritis siswa dengan menggunakan pembelajaran bersifat konvensional dengan rata-rata hasil posttest 65,11 yang dilakukan oleh 18 responden. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang

telah dilakukan oleh guru belum mampu mengasah keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga dapat mengakibatkan nilai siswa berada di titik yang masih rendah.

3. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data menggunakan uji statistik pada hasil posttest, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 65,11, sedangkan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* sebesar 85,22. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 020252 Binjai Barat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis merumuskan rekomendasi dan memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar khususnya keterampilan berpikir kritis siswa dapat menggunakan

metode *make a match* berbantuan media *flashcard* oleh para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui berbagai sumber, salah satunya dengan mengikuti pembelajaran menggunakan metode *make a match* berbantuan media *flashcard*.

3. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan media lain dan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., & Dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Agviolita, P., & Dkk. (2022). Analisis Komparasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Media Buku Ajar dan Media PhET Simulation. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 241–246.
- Akbar, R., Siroj, R. A., Win Afgani, M., & Weriana. (2023). Experimental Research variabel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan), 465–474. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>
- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2020). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76–80. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4022>
- Aldiyah, E. (2021). METODE MAKE A MATCHDALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VII MATERI KLASIFIKASI SISTEM 5 KINGDOM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(1), 1–8.
- Anantasmara, R. S. W. I., & Muwakhidah, M. (2023). Pengembangan Instrumen Perencanaan Karir dalam Bentuk Flashcard untuk Siswa SMP. *Prosiding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 157–165.
- Anggita, A. D., & Dkk. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR *Pendahuluan*. 7(1), 78–84.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Anwar, C. (2023). MERANCANG PEMBELAJARAN DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING PERBANTUAN EDDPUZZLE DALAM OPTIMALISASI BERPIKIR KRITIS SISWA SD. 2(2), 384–393.
- Ariadila Salsa, Silalahi Yessi, Fadiyah Firda, Jamaludin Ujang, & Setiawan Sigit. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>

- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan [The Role of Experimental Research in Educational Research]. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511, (in Indonesia).
- Azizah, N., & Chalimatusadiah. (2025). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6637–6643.
- Basyit, A., & Dkk. (2021). DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERAMAH PLUS DAN METODE MAKE A MATCH DI MTS AVICENNA SUNAN BONANG. *Jurnal Pemikiran & Pencerahan*, 167(1).
- Ermita. (2021). Make a-match : Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 429–436.
- Faisal, & Dkk. (2023). PENGARUH PENERAPAN METODE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–10.
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Halimah, O. S., & Maulia, F. S. (2024). Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan. *KarismaPro*, 15(1). <https://doi.org/10.53675/karismapro.v15i1.1331>
- Hamid, S. (2022). Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja terhadap Produktivitas Karyawan. *Economics and Digital Business Review*, 3(2), 247–262.
- Hanik, U. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VI di SDN Mlancu 1 Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(22), 478–500.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>

- Hidayat, A., & Dkk. (2020). METODE PEMBELAJARAN AKTIF DAN KREATIF PADA MADRASAH DINIYAH TAKMILIAH DI KOTA BOGOR. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 09(01), 71–86.
- Hoerudin Cecep Wahyu. (2023). Penerapan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/403%0Ahttps://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/download/403/150>
- Husnah, A., & Dkk. (2024). ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. 10(1), 57–64.
- Indayani, R., & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh videoscribe terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran ipa. *Pendidikan Sains Dan Matematika*, 9(2), 107–115.
- Istaria, F. (2021). UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGHITUNG VOLUME GABUNGAN BANGUN RUANG DENGAN MENERAPKAN METODE MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI NGAGELREJO V/400 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Dasar E-ISSN:*, V(1).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kirana, M. I. S., & Dkk. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE AND MATCH TERHADAP BERFIKIR KRITIS SISWA PADA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV. *Cendikia Pendidikan*, 6(12), 1–10.
- Komariah, I., Mutakarikah, M., Widati, R., & Pribadi, R. A. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 10(2), 138. <https://doi.org/10.33394/jtni.v10i2.12141>
- Lilik Hayati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15 (2): 197-208, 2021. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 197–208. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>

- Mashuri, I., & Dkk. (2021). KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 2 BANYUWANGI DALAM PEMBELAJARAN MATERI AKIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN PICTURE AND PICTURE. *International Journal of Educational Resources*, 02(01).
- Maulana, A. (2022). *Analisis Validitas , Reliabilitas , dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa*. 3(3), 133–139.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doaj.org/article/1e8aebf063e94d09a7eb93f04cf4b8fd>
- Nantara, D. (2021). MENUMBUHKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MELALUI PERAN GURU DAN PERAN SEKOLAH. *Jurnal Teladan*, 6(1).
- Novitasari, K. W. A. (2023). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Indikator Facione Pada Pembelajaran Kimia Daring Dan Luring. *Jurnal Sains Riset*, 13(3), 839–849. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i3.2017>
- Nugraha, D. M. D. P., Dewi Juniayanti, & Putu Tyas Indraswati. (2023). Pembelajaran STEAM Berbasis Studi Kasus Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Widya Accarya*, 14(2), 164–171. <https://doi.org/10.46650/wa.14.2.1465.164-171>
- Nurhaswinda, D. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *JURNAL CAHAYA NUSANTARA*, 1(2), 55–68.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Prasetya, D. W. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DENGAN MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN MELALUI METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA GAMBAR. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Pratiwi, G., & Lubis, T. (2021). PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN HARGA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN UD ADLI DI DESA

SUKAJADI KECAMATAN PERBAUNGAN. *JURNAL BISNIS MAHASISWA*, 121–134.

- Pratiwi, I., & Amelia, C. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada TK/RA Darussalam dan TK/RA Al-Fattah. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.30596/ihsan.v3i2.7715>
- Puspita, M. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4598>
- Putu, S. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel; Pendekatan Methodology Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2018). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodlat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 2(2), 99–106.
- Rahmayanti, N. P., Karsudjono, A. J., & Hidayatullah, I. (2024). PELATIHAN SPSS UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS UNTUK DATA PRIMER. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 21–26.
- Ramadani, U. P., & Dkk. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>
- Ramadhani, I., & Dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri No . 18 Eremerasa Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. *Journal Of Education*, 2(1), 1–10.
- Ramdani, N. G., & Dkk. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan , Strategi , Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20–31.
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran

- Islam kehidupan sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.53958/ft.v4i3.302>.
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(Volume 6), 204–220. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4788>
- Riyanto, M., Asbari, M., & Dahru, L. (2024). Keefektifan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(01), 1–5. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v1i2.14>
- Rofi'ah, S. &, & Rokhmaniyah. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1763–1770.
- Samosir, K., & Paisah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 224–230. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v1i2.61>
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9, 281–291. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1206%0Ahttps://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/download/1206/732>
- Sari, S. P., & Dkk. (2020). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *Educational Journal of Elementary School Hompage*, 1(1), 19–24.
- Shafa, Insyirah, D. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.

- Sofirin, M, D. (2025). *Implementasi Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 1 Trirenggo Bantul*. 10, 120–130.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Sutisna, S. H., & Dkk. (2023). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(September), 6895–6902.
- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA (TES PILIHAN GANDA). *Journal AKRAB JUARA*, 6(3), 34–46. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>
- Syahroni Irfan, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Syamsudin. (2020). Based Learning Dalam Mengembangkan ELSE (Elementary School Education Journal). *Jurnal ELSE*, 4, 81–99.
- Taopik, I., Suptiatna, E., & Yuliani, W. (2023). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGGKET INTERAKSI SOSIAL. *FOKUS*, 6(4), 278–284. <https://doi.org/10.22460/fokusv6i3.11060>
- Tyas, R. S., & Cahyono, G. (2023). Penggunaan Metode Probing Prompting dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 61–71. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.260>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v6i1.4790>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>

- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Waluyo, E., & Dkk. (2024). ANALISIS DATA SAMPLE MENGGUNAKAN UJI HIPOTESIS PENELITIAN PERBANDINGAN MENGGUNAKAN UJI ANOVA DAN UJI T. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 775–785.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Whesli, Hendika & Nisa, A. F. (2023). Penerapan Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Flashcard terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS. *In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 2023*, 1(1), 436–446.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 105–113.
- Wulandari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Make A Match Pada Siswa Kelas III SDN4 Kedungbanteng. 3(3), 1772–1776.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Wawancara

Hari/ Tanggal : Kamis, 11 September 2025

Nama Guru : Yulisawati, S.Pd.

Kelas : IV-A

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa dikelas ibu?	Jumlah siswa di kelas ibu itu ada 19 siswa, terdiri dari laki-laki 12 siswa dan perempuan 7 siswa.
2	Kurikulum apa yang digunakan dikelas IV bu?	Disekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka.
3	Berapa nilai KKM mata pelajaran IPAS bu?	KKM mata pelajaran IPAS yaitu 75.
4	Bagaimana keadaan peserta didik dikelas saat ibu sedang mengajar?	Masih ada siswa yang aktif dan ada juga yang tidak aktif.
5	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajar dikelas?	Disaat pembelajaran tertentu saja ibu menggunakan media pembelajaran.
6	Kendala atau kesulitan apa yang ibu alami saat menggunakan media bu?	Kendala yang ibu alami itu membuat media pembelajaran dan keterbatasan waktu serta banyaknya pelajaran yang diajarkan.
7	Pernahkah ibu menggunakan media flashcard bu?	Tidak pernah.
8	Metode dan model apa yang bisa ibu gunakan saat mengajar bu?	Metode yang ibu gunakan ceramah, diskusi kelompok, penugasan dan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka.

9	Apakah sebelumnya ibu sudah pernah menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> saat mengajar?	Belum pernah.
10	Bagaimana dengan keterampilan berpikir kritis siswa bu, saat proses pembelajaran berlangsung?	Ada beberapa orang saja yang tingkat berpikirnya sedang dan selebihnya mereka kurang mengerti tentang pembelajaran yang ibu ajarkan dan juga bisa dikatakan rendah.

Peneliti



Silvana Salwa
NPM.2202090120

Mengetahui,
Guru Wali Kelas



Yulisawati,S.Pd.
NIP.197207011994122001

Lampiran 2

Modul Ajar Kelas Eksperimen (Kelas IV-A)

A. IDENTITAS DAN INFORMASI

Penyusun	Silvana Salwa
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Keragaman sosial dan budaya di Indonesia
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan keragaman sosial dan budaya di Indonesia mencakup perbedaan bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan daerah, serta perilaku sosial dalam masyarakat Indonesia yang majemuk.
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat mengetahui keragaman budaya di Indonesia
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berfikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap Muka, 19 Peserta didik
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i> (PBL)
Metode Pembelajaran	<i>Make a Match</i> , Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
Sarana dan Prasarana	a. Sumber belajar: Buku ajar, Bahan ajar, Internet

	<p>b. Media pembelajaran: Video animasi tentang keragaman sosial dan budaya dan Flashcard.</p> <p>c. Alat dan Bahan: Laptop, Lcd proyektor, Speaker.</p>
Sumber Belajar	Video animasi materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Flashcard yang berisi keragaman budaya di Indonesia.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN (berdasarkan CP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional). 2. Peserta didik mampu menganalisis keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional). 3. Peserta didik mampu menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan menyimak video animasi dan penjelasan guru dengan baik. (C2-Memahami) 2. Peserta didik mampu menganalisis keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan permainan <i>Make a Match</i> berbantuan <i>flashcard</i> dengan baik. (C4-Menganalisis) 3. Peserta didik mampu menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari, melalui kegiatan permainan <i>Make a Match</i> berbantuan <i>flashcard</i> dengan baik. (C4-Menganalisis) 4. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusinya, melalui kegiatan

presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3-Keterampilan)				
PEMAHAMAN BERMAKNA:				
1. Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keragaman sosial dan budaya di Indonesia.				
PERTANYAAN PEMANTIK:				
1. Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di Indonesia?				
RENCANA ASESMEN				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan menyimak video animasi dan penjelasan guru dengan baik.	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Essay
Peserta didik mampu menganalisis keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Essay

adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan permainan <i>Make a Match</i> berbantuan <i>flashcard</i> dengan baik.				
Peserta didik mampu menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari, melalui kegiatan permainan <i>Make a Match</i> berbantuan <i>flashcard</i> dengan baik.	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Essay
Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusinya, melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri.	Keterampilan sikap	Non tes	Rubrik	Unjuk kerja

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru	Religius, Beriman	10 Menit
	2. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	bertakwa kepada Tuhan YME	
	3. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru	Disiplin	
	4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking		
	5. Guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang lalu		
	6. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru : - Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di Indonesia?	Mandiri, <i>Critical thinking</i>	

	7. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah		50 Menit
	1. Peserta didik menyimak video animasi dan penjelasan guru terkait materi yang di ajarkan.	<i>Critical thinking</i>	
	2. Peserta didik diberi pertanyaan: - Apa makanan tradisional dari daerah kalian?		
	3. Peserta didik menjawab pertanyaan tersebut.		
	Sintaks 2 : Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar		
	4. Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B.	<i>Collaboration</i>	
	5. Guru memberikan <i>flashcard</i> gambar kepada setiap peserta didik kelompok A dan <i>flashcard</i> keterangan kepada setiap peserta		

	didik kelompok B.	
	6. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan <i>flashcard</i> yang dipegang dengan <i>flashcard</i> kelompok lain.	<i>Communication</i>
	7. Guru menyampaikan batasan maksimal waktu yang diberikan kepada peserta didik.	<i>Communication</i>
	8. Guru menyampaikan permainan dilakukan dalam 2 putaran.	
	Sintak 3 : Membimbing Penyelidikan Individu atau Kelompok	
	9. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	<i>Communication</i> <i>Critical thinking</i> <i>Collaboration</i>
	10. Guru meminta jika kelompok A sudah menemukan pasangannya masing-masing agar	

	melaporkan diri untuk di catat namanya.	
	11. Guru memberikan tahu waktu jika sudah habis.	
	12. Bagi peserta didik yang belum menemukan pasangannya di minta untuk berkumpul.	
	13. Setelah satu putaran, <i>flashcard</i> dikocok kembali, lalu dibagikan kepada peserta didik yang belum menemukan pasangannya.	
	Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	
	14. Guru meminta peserta didik membentuk kelompok kecil yang terdiri dari dua atau pasangannya, serta mempresentasikan hasilnya secara bergantian.	
	15. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan	<i>Communication</i> <i>Critical thinking</i> <i>Collaboration</i>

	apakah pasangan itu cocok atau tidak.		
	16. Guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan gambar dan keterangan dari pasangan yang memberikan presentasi.	<i>Communication</i> <i>Critical thinking</i>	
	17. Guru memberikan apresiasi seperti tepuk tangan kepada pasangan yang presentasi.		
	Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah		
	18. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran terkait materi hari ini.	<i>Communication</i>	
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik diberikan soal post test sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.		10 Menit
	2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi.	<i>Communication</i>	
	3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, Berakhlak	

		mulia	
--	--	-------	--

D. PENGAYAAN, REMEDIAL, GLOSARIUM DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>Pengayaan</p> <p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan soal evaluasi dengan benar dan tuntas tentang materi pembelajaran serta mempersiapkan materi pembelajaran selanjutnya.</p> <p>Remedial</p> <p>Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.</p>
GLOSARIUM
<p>Keragaman sosial</p> <p>Perbedaan yang terdapat dalam masyarakat terkait pekerjaan, peran sosial, status sosial, dan kebiasaan hidup.</p> <p>Keragaman Budaya</p> <p>Perbedaan budaya antar daerah yang mencakup adat istiadat, pakaian adat, bahasa, kesenian, dan tradisi.</p> <p>Bahasa Daerah</p> <p>Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu, seperti bahasa jawa, sunda, minang, bali dan bugis.</p> <p>Pakaian Adat</p> <p>Pakaian khas suatu daerah atau suku yang digunakan pada acara adat atau upacara tertentu.</p> <p>Rumah Adat</p> <p>Bangunan tradisional yang memiliki bentuk, fungsi, dan makna tertentu sesuai budaya daerah masing-masing.</p> <p>Makanan Khas Tradisional</p> <p>Jenis makanan yang berasal dari daerah tertentu dan dibuat berdasarkan resep</p>

turun-temurun, mencerminkan cita rasa dan budaya masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

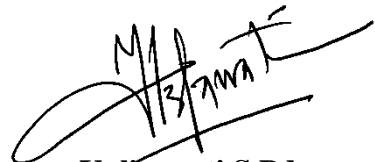
Pudjiastuti, A., & Dkk. (2023). *Bupena Merdeka untuk SD/MI Kelas IV* (F. Addana & Dkk. (eds.)). Erlangga.

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Sri Dayati, S.Pd.
NIP.198706292010012021

Guru Wali Kelas



Yulisawati, S.Pd.
NIP.197207011994122001

Peneliti



Silvana Salwa
NPM.2202090120

Lampiran 3

Modul Ajar
Kelas Kontrol (Kelas IV-B)

A. IDENTITAS DAN INFORMASI

Penyusun	Silvana Salwa
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Keragaman sosial dan budaya di Indonesia
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan keragaman sosial dan budaya di Indonesia mencakup perbedaan bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan daerah, serta perilaku sosial dalam masyarakat Indonesia yang majemuk.
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat mengetahui keragaman sosial dan budaya di Indonesia
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berfikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap muka, 18 Peserta didik
Model Pembelajaran yang Digunakan	Konvensional
Metode Pembelajaran	Konvensional
Sarana dan Prasarana	a. Sumber belajar: Buku ajar, Bahan ajar, dan Internet.

	b. Alat dan Bahan: Papan tulis, Alat tulis.
Sumber Belajar	Buku ajar

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN (berdasarkan CP)					
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional).					
2. Peserta didik dapat menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.					
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:					
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan menyimak penjelasan guru dengan baik. (C2-Memahami)					
2. Peserta didik mampu menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari, melalui kegiatan tanya jawab dengan baik. (C4-Menganalisis)					
3. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusinya, melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3-Keterampilan)					
PEMAHAMAN BERMAKNA:					
1. Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keragaman sosial dan budaya di Indonesia.					
PERTANYAAN PEMANTIK:					
1. Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di Indonesia?					
RENCANA ASESMEN					
Tujuan Pembelajaran		Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
Peserta didik mampu		Kognitif	Tes	Tes tertulis	Essay

mengidentifikasi contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan makanan khas tradisional), melalui kegiatan menyimak penjelasan guru dengan baik.				
Peserta didik mampu menguraikan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari, melalui kegiatan tanya jawab dengan baik.	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Essay
Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusinya, melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri.	Keterampilan sikap	Non tes	Rubrik	Unjuk kerja

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN	ESTIMA
-------	----------	--------	--------

		INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	SI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	10 Menit
	2. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.		
	3. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru	Disiplin	
	4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking		
	5. Guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang lalu		
	6. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru : - Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di Indonesia?	Mandiri, <i>Critical thinking</i>	
	7. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>	

Kegiatan Inti	1. Peserta didik menyimak penyimak penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan.		50 Menit
	2. Guru memberikan contoh keragaman budaya di sekitar kita.		
	3. Guru menjelaskan manfaat keragaman budaya.		
	4. Guru memberikan tugas melalui kegiatan kerja kelompok yang terdiri dari 5 orang.		
	5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.		
	6. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah presentasi.		
	7. Guru memanggil kelompok yang belum presentasi secara bergantian.		
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	<i>Communication</i>	10 Menit
	2. Peserta didik diberikan soal post test sebagai		

	bentuk evaluasi pembelajaran.		
	3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi.	<i>Communication</i>	
	4. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, Berakhlak mulia	

D. PENGAYAAN, REMEDIAL, GLOSARIUM DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>Pengayaan</p> <p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan soal evaluasi dengan benar dan tuntas tentang materi pembelajaran serta mempersiapkan materi pembelajaran selanjutnya.</p> <p>Remedial</p> <p>Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.</p>
GLOSARIUM
<p>Keragaman sosial</p> <p>Perbedaan yang terdapat dalam masyarakat terkait pekerjaan, peran sosial, status sosial, dan kebiasaan hidup.</p> <p>Keragaman Budaya</p> <p>Perbedaan budaya antar daerah yang mencakup adat istiadat, pakaian adat, bahasa, kesenian, dan tradisi.</p> <p>Bahasa Daerah</p> <p>Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu, seperti bahasa jawa,</p>

sunda, minang, bali dan bugis.

Pakaian Adat

Pakaian khas suatu daerah atau suku yang digunakan pada acara adat atau upacara tertentu.

Rumah Adat

Bangunan tradisional yang memiliki bentuk, fungsi, dan makna tertentu sesuai budaya daerah masing-masing.

Makanan Khas Tradisional

Jenis makanan yang berasal dari daerah tertentu dan dibuat berdasarkan resep turun-temurun, mencerminkan cita rasa dan budaya masyarakat setempat.

DAFTAR PUSTAKA

Pudjiastuti, A., & Dkk. (2023). *Bupena Merdeka untuk SD/MI Kelas IV* (F. Addana & Dkk. (eds.)). Erlangga.

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Sri Davati, S.Pd.
NIP.198706292010012021

Guru Wali Kelas



Zulfan El Anshari
NIP3K.198207132024211001

Peneliti



Silvana Salwa
NPM.2202090120

Lampiran 4

Bahan Ajar Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia

A. Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Indonesia terdiri dari ribuan pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kondisi ini menyebabkan adanya keragaman budaya di Indonesia. Setiap pulau memiliki keadaan alam yang berbeda sehingga memengaruhi karakteristik dan cara hidup penduduknya. Hal tersebut menyebabkan adanya keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

Letak strategis wilayah Indonesia juga menyebabkan mudahnya pengaruh budaya lain masuk dan memengaruhi budaya asli Indonesia. Kebudayaan Indonesia pun berkembang dan semakin beragam. Bentuk-bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain bahasa daerah, makanan tradisional, bentuk rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan tari tradisional. Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa, ada juga bahasa daerah yang digunakan oleh tiap-tiap daerah atau suku di Indonesia. Berikut adalah beberapa contoh bahasa daerah di Indonesia.

Contoh Keragaman Bahasa Daerah di Indonesia

No	Wilayah	Nama Bahasa
1	Aceh	Aceh, Devayan, Gayo, dan Sigulai
2	Sumatera Utara	Batak dan Nias
3	Sumatera Barat	Mentawai dan Minangkabau
4	Riau	Melayu
5	Jambi	Bajau tungkal satu dan Kerinci
6	Lampung	Basemah dan Lampung
7	Jawa Barat	Sunda
8	Jawa Tengah dan DI Yogyakarta	Jawa
9	Jawa Timur	Jawa dan Madura

10	Bali	Bali dan Sasak Bali
11	Nusa Tenggara Barat	Bima (Mbojo), Mandrin ampenan, dan Sumbawa (Samawa)
12	Kalimantan Barat	Bakatik, Bukat, Galik (Golik), Kayaan, Ribun (Rihun), Taman, Uud danum (Ot danum)
13	Kalimantan Selatan	Bajau Semayap, Bakumpai, Banjar, Berangas, Dusun Deyah, dan Samihin
14	Sulawesi Tengah	Bada, Balaesang, Balantak, Banggai, dan Totoli
15	Sulawesi Selatan	Bonerate, Bugis de, Makasar, Toraja, dan Wotu
16	Maluku	Alune, Bacan, Banda, Batuley, Moa, dan Seram

Keragaman suku bangsa membuat Indonesia memiliki keragaman makanan tradisional. Keunikan makanan tradisional disesuaikan dengan bahan-bahan yang menjadi sumber daya alam daerah setempat. Beberapa contoh gambar makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



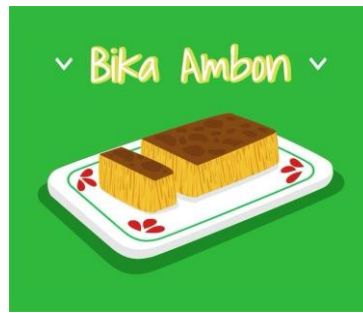
Rendang adalah makanan khas tradisional Sumatera Barat



Nasi Gudeg adalah makanan khas tradisional DI Yogyakarta



Mie Aceh adalah makanan khas tradisional Aceh



Bika Ambon adalah makanan khas tradisional Sumatera Utara



Rujak Cingur adalah makanan khas tradisional Jawa Timur



Papeda adalah makanan khas tradisional Papua

Contoh Keragaman Makanan Khas Tradisional di Indonesia

No	Wilayah	Makanan Khas Indonesia
1	Aceh	Mie Aceh
2	Sumatera Utara	Bika ambon, Lepet, Arsik
3	Sumatera Barat	Rendang, Sate padang, Lamang
4	Sumatera Selatan	Pempek dan Pindang
5	DKI Jakarta	Kerak telur dan Soto betawi
6	Banten	Sate bandeng
7	Jawa Barat	Peuyeum, Serabi, dan Nasi timbel, Karedok
8	DI Yogyakarta	Gudeg, Bakpia, Tiwul
9	Jawa Tengah	Lumpia semarang dan Garang asem
10	Jawa Timur	Rujak cingur dan Soto lamongan
11	Bali	Ayam betutu, Sate lilit, dan Nasi jingo

12	Nusa Tenggara Barat	Ayam taliwang, Cerorot, dan Manjareal
13	Kalimantan Selatan	Soto banjar dan Pundut
14	Sulawesi Utara	Bubur manado dan Tinutuan
15	Sulawesi Selatan	Coto makasar dan Sup konro
16	Papua	Papeda dan Ulat sagu

Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat yang berbeda-beda: Rusdien adat biasanya dimanfaatkan sebagai tempat tinggal. Contoh gambar beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



Rumah Bolon adalah rumah adat dari sumatera utara.



Rumah Panggung Kajang Lako adalah rumah adat dari jambi.



Rumah Nuwo Sesat adalah rumah adat dari Lampung



Rumah Joglo adalah rumah adat dari Jawa Tengah.



Rumah Bubungan Tinggi adalah rumah adat dari Kalimantan Selatan. Rumah Tongkonan adalah rumah adat dari Sulawesi Selatan.

Contoh keragaman Rumah Adat di Indonesia

No	Wilayah	Rumah Adat
1	Aceh	Rumah Krong Bade
2	Sumatera Utara	Rumah Bolon
3	Sumatera Barat	Rumah Gadang
4	Riau	Rumah Melayu Riau, Rumah Selaso Jatuh Kembar
5	Jambi	Rumah Panggung Kajang Leko
6	Lampung	Rumah Nuwo Sesat
7	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
8	Jawa Tengah	Rumah Joglo
9	Jawa Timur	Rumah Suku Tengger, Rumah Joglo
10	Bali	Rumah Gapura Candi Bentar
11	Nusa Tenggara Barat	Rumah Lumbung, Rumah Adat Bale
12	Kalimantan Barat	Rumah Panjang Dayak
13	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
14	Sulawesi Tengah	Rumah Tambi
15	Sulawesi Selatan	Rumah Tongkonan
16	Maluku	Rumah Baileo
17	Papua	Honai

Selain bahasa daerah, makanan khas tradisional, dan rumah adat, terdapat juga pakaian adat di berbagai daerah. Contoh gambar beberapa pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.



Contoh keragaman pakaian adat di Indonesia

No	Daerah	Pakaian Adat
1	Aceh	Ulee balang
2	Sumatera Utara	Ulos
3	Sumatera Barat	Bundo kanduang
4	Sumatera Selatan	Aesan gede
5	Lampung	Tulang bawang
6	Banten	Pangsi
7	Jawa Barat	Kebaya sunda
8	DI Yogyakarta	Kesatrian ageng
9	Jawa Tengah	Jawi jangkep
10	Jawa Timur	Pesa'an
11	Bali	Payas agung
12	Nusa Tenggara Barat	Pegon
13	Kalimantan Tengah	Upak nyamu
14	Kalimantan Selatan	Bagajah gamuling baular lutut
15	Kalimantan Timur	Ta'a dan Sapei sapaq

16	Sulawesi Tengah	Nggembe
17	Sulawesi Tenggara	Babu nggawi
18	Sulawesi Selatan	Baju bodo
19	Maluku	Cele
20	Papua	Koteka

B. Manfaat Keragaman Budaya

Keragaman budaya di Indonesia menjadi kekayaan bangsa yang tidak ternilai. Kita harus merasa bangga dengan keragaman budaya bangsa. Keragaman budaya dapat memberikan manfaat bagi masyarakat ataupun bangsa. Manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme.
2. Menjadi sumber kekayaan dan kekuatan bangsa Indonesia.
3. Mengembangkan sikap toleransi antarsesama.
4. Memupuk rasa persatuan dan kesatuan bangsa.
5. Menjadi identitas atau jati diri bangsa yang tidak dimiliki bangsa lain.
6. Meningkatkan pendapatan nasional dari bidang pariwisata.

Keragaman budaya Indonesia patut kita jaga. Kita harus ikut memelihara keragaman budaya. Cara yang dapat kita lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mempelajari budaya daerah asal dan daerah lain.
- b. Menghormati perbedaan budaya daerah kita dengan daerah lain.
- c. Mengikuti di sekolah atau daerah tempat tinggal kegiatan budaya
- d. Mengenalkan budaya daerah ke mancanegara, misalnya melalui media
- e. Menggunakan barang buatan dalam negeri dengan penuh rasa bangga

C. Informasi Mengenai Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

Keragaman sosial dan budaya di Indonesia bisa menjadi sumber pengetahuan. Kita bisa memperkenalkan keragaman sosial budaya Indonesia dengan berbagai cara. Misalnya, menyajikan informasi mengenai keragaman sosial budaya dalam bentuk tampilan yang menarik, seperti rumah tiruan, komik, atau maket sederhana.

Cara lain yang dapat kamu lakukan adalah dengan mengadakan atau mengikuti pawai budaya Indonesia. Pawai tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan pakaian adat yang juga dapat disertai dengan membawa barang ciri khas Indonesia, seperti alat musik atau makanan.

Lampiran 5**Soal Tes Sebelum Validasi****Nama :****Kelas :****Sekolah :****Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!**

1. Jelaskan dua contoh bahasa daerah yang ada di Indonesia beserta daerahnya asalnya?
2. Sebutkan dan jelaskan dua pakaian adat dari daerah yang berbeda di Indonesia?
3. Jelaskan contoh rumah adat atau makanan khas tradisional dari salah satu daerah di Indonesia serta ciri khasnya?
4. Kelompokkan contoh keragaman sosial dan budaya dari berikut ke dalam bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas tradisional?
5. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
6. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
7. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
8. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
9. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
10. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
11. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
12. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?

13. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?
14. Buatlah sebuah kegiatan sederhana yang dapat dilakukan di sekolah untuk melestarikan budaya daerah Indonesia?
15. Susunlah strategi atau solusi yang dapat dilakukan masyarakat agar keragaman sosial dan budaya menjadi kekuatan persatuan bangsa?

Kunci Jawaban

1. Contoh bahasa daerah di Indonesia antara lain:
 - a. Bahasa Jawa yang digunakan oleh masyarakat Jawa di Jawa Tengah, DI Yogyakarta dan Jawa Timur
 - b. Bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat sunda di Jawa Barat.
2. Contoh pakaian adat di Indonesia adalah Kebaya dan Ulos. Kebaya berasal dari daerah Jawa dan biasanya dipakai oleh perempuan dalam acara resmi seperti pernikahan atau upacara adat. Ulos berasal dari Sumatera Utara dan digunakan oleh masyarakat Batak dalam berbagai upacara adat sebagai simbol penghormatan dan kebersamaan.
3. Contoh rumah adat adalah rumah gadang dari sumatera barat yang memiliki atap runcing seperti tanduk kerbau.
Contoh makanan khas tradisional adalah rending dari sumatera barat yang terkenal dengan rasa pedas dan bumbu rempah.
4. Pengelompokan keragaman sosial dan budaya, sebagai berikut:
 - a. Bahasa daerah : Batak, Jawa, Sunda, Minangkabau
 - b. Pakaian adat : Ulos (Sumatera Utara), Kebaya Sunda (Jawa Barat), Jawi Jangkep (Jawa Tengah), Baju Bodo (Sulawesi Selatan)
 - c. Rumah adat : Rumah bolon (Sumatera Utara), Rumah Gadang (Sumatera Barat), Rumah Honai (Papua), Rumah Joglo (Jawa Tengah)
 - d. Makanan khas tradisional : Rendang (Sumatera Barat), Gudeg (Yogyakarta), Pempek (Sumatera Selatan), Bika Ambon (Sumatera Utara)
5. Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena dipengaruhi oleh daerah dan budaya. Misalnya bahasa jawa berbeda dengan bahasa batak dari segi kata dan cara pengucapannya.
6. Pakaian adat Ulos berasal dari Sumatera Utara dan berbentuk kain tenun, sedangkan pakaian adat baju Bodo berasal dari Sulawesi Selatan dan berbentuk baju sederhana berwarna cerah.

Rumah Joglo dari Jawa berbentuk sederhana dan luas, sedangkan Rumah Gadang dari Sumatera Barat memiliki atap runcing dan berbentuk panggung.

7. Keberagaman bahasa daerah bermanfaat untuk memperkaya budaya Indonesia dan menjadi identitas setiap daerah. Selain itu, bahasa daerah dapat digunakan untuk mempererat hubungan antaranggota masyarakat di daerah tersebut.
8. Keberagaman pakaian adat dan rumah adat dapat memperkuat persatuan bangsa karena menunjukkan bahwa Indonesia memiliki banyak budaya yang indah dan harus saling dihargai. Dengan menghargai perbedaan, masyarakat dapat hidup rukun dan damai.
9. Makanan khas tradisional berperan dalam memperkaya budaya Indonesia karena setiap daerah memiliki makanan khas yang berbeda. Makanan khas juga dapat menjadi ciri khas daerah dan menarik wisatawan untuk mengenal budaya Indonesia lebih jauh.
10. Sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di sekolah sangat penting agar tercipta suasana belajar yang nyaman. Dengan saling menghormati, siswa dapat berteman dengan siapa saja tanpa membeda-bedakan.
11. Sikap tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman, konflik, bahkan perpecahan dalam masyarakat. Oleh karena itu, setiap orang harus belajar menghargai budaya daerah lain.
12. Jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai, dapat terjadi pertengkaran, perselisihan, dan hilangnya rasa persatuan. Hal ini dapat merugikan kehidupan bermasyarakat dan bangsa.
13. Tiga cara menjaga kerukunan di sekolah adalah:
 - a. Menghormati perbedaan budaya dan kebiasaan teman
 - b. Bekerja sama dalam kelompok tanpa membeda-bedakan
 - c. Bersikap sopan, ramah, dan toleran kepada semua teman

14. Kegiatan sederhana untuk melestarikan budaya daerah di sekolah antara lain mengadakan hari budaya, pentas seni daerah, atau mengenalkan makanan khas daerah melalui kegiatan kelas.
15. Agar keragaman menjadi kekuatan persatuan, masyarakat perlu menanamkan sikap toleransi, saling menghargai, dan bekerja sama. Dengan demikian, perbedaan dapat menjadi kekuatan, bukan sumber perpecahan.

Lampiran 6

Asesmen (Penilaian)

a. Kisi-kisi instrumen

Teknik : Tertulis

Instrumen : Essay

Pelajaran	Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Bobot Soal
IPAS	Memberikan penjelasan sederhana	Mengidentifikasi dan menjelaskan contoh keragaman sosial dan budaya (bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, makanan khas tradisional)	C4	Essay	1,2,3	20 (Jawaban peserta didik sesuai)
						15 (Jawaban peserta didik hampir sesuai)
						10 (Jawaban peserta didik kurang sesuai)

	Membangun keterampilan dasar	Menganalisis dan mengelompokkan keragaman sosial dan budaya berdasarkan jenisnya	C4	Essay	4,5,6	20 (Jawaban peserta didik sesuai)
						15 (Jawaban peserta didik hampir sesuai)
						10 (Jawaban peserta didik kurang sesuai)
	Penarikan kesimpulan	Menyimpulkan manfaat keragaman sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.	C5	Essay	7,8,9	20 (Jawaban peserta didik sesuai)
						15 (Jawaban peserta didik hampir sesuai)

						10 (Jawaban peserta didik kurang sesuai)
	Memberikan penjelasan lebih lanjut	Menjelaskan dan mengevaluasi sikap menghargai keragaman sosial dan budaya	C5	Essay	10,11,12	20 (Jawaban peserta didik sesuai)
						15 (Jawaban peserta didik hampir sesuai)
						10 (Jawaban peserta didik kurang sesuai)
	Mengatur strategi dan taktik	Merancang solusi atau strategi untuk menjaga dan melestarikan keragaman sosial dan budaya	C6		13,14,15	20 (Jawaban peserta didik sesuai)

						15 (Jawaban peserta didik hampir sesuai)
						10 (Jawaban peserta didik kurang sesuai)

Keterangan :

20 : Sesuai

15 : Hampir Sesuai

10 : Kurang Sesuai

b. Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 7**Soal Tes Sesudah Validasi****Nama :****Kelas :****Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!**

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

Lampiran 8

Hasil Uji Validitas

No	Nama Siswa	Butiran Soal															Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Alexa Putri	20	20	15	20	10	20	15	20	20	20	20	20	20	20	20	280	93,33
2	Alvino Syahputra	20	20	15	20	10	20	20	20	15	20	20	15	20	20	15	270	90
3	Archila K.Z.S	20	15	20	20	20	15	20	15	20	20	15	20	20	20	15	275	91,66
4	Artarick Syahputra	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	300	100
5	Arshilla Azzahra	15	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	295	98,33
6	Desla Semius Gultom	10	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	245	81,66
7	Diva Yona Ozora	15	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	250	83,33
8	Fauzy Badilah	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	255	85
9	Geota Keisha Br. Ginting	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	10	20	245	81,66
10	Ghina D. Harahap	10	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	15	240	80
11	Gibran A. Arkan	15	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	250	83,33
12	Habib Al Farido	15	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	250	83,33
13	Marta Jelita S.	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20	20	255	85
14	Meyla Aurollia	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	300	100
15	Muhammad Aldo	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	15	285	95
16	Putri Anaya	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	300	100
17	Qeyzha Almira S.	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	300	100
18	Radit Cahyadi	20	20	20	10	20	20	10	15	15	20	20	20	20	20	20	270	90
19	Syeril N. Sinaga	20	15	20	20	10	15	20	15	20	15	20	20	15	20	20	265	88,33
20	Tri Dara	15	20	20	15	15	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	275	91,66

Correlations

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Total
Soal1 Pearson Correlation	1	-.248	-.248	-.092	-.024	.203	.109	.129	.203	.338	.278	.278	.278	-.171	.304	.371
Sig. (2-tailed)		.292	.292	.699	.919	.391	.648	.588	.391	.145	.235	.235	.235	.472	.192	.107
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal2 Pearson Correlation	-.248	1	-.111	-.105	.119	.333	-.311	.302	-.333	-.028	.034	-.302	.034	-.076	.250	.004
Sig. (2-tailed)	.292		.641	.660	.616	.151	.182	.196	.151	.906	.888	.196	.888	.749	.288	.986
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal3 Pearson Correlation	-.248	-.111	1	-.105	.597**	-.333	-.028	-.369	.000	-.311	-.302	.034	-.302	-.076	.250	-.077
Sig. (2-tailed)	.292	.641		.660	.005	.151	.906	.110	1.000	.182	.196	.888	.196	.749	.288	.746
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal4 Pearson Correlation	-.092	-.105	-.105	1	-.188	-.314	.418	.074	.105	.062	-.284	-.284	-.284	-.072	-.157	-.022
Sig. (2-tailed)	.699	.660	.660		.428	.177	.067	.757	.660	.794	.224	.224	.224	.762	.508	.928
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal5 Pearson Correlation	-.024	.119	.597**	-.188	1	.358	.213	.252	.358	.456*	.180	.468*	.468*	.082	.000	.554*
Sig. (2-tailed)	.919	.616	.005	.428		.121	.368	.284	.121	.044	.448	.038	.038	.731	1.000	.011
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal6 Pearson Correlation	.203	.333	-.333	-.314	.358	1	.424	.905**	.600**	.594**	.905**	.704**	.905**	.229	.000	.841**
Sig. (2-tailed)	.391	.151	.151	.177	.121		.062	.000	.005	.006	.000	.001	.000	.331	1.000	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal7 Pearson Correlation	.109	-.311	-.028	.418	.213	.424	1	.673**	.763**	.281	.520*	.520*	.520*	.175	-.254	.673**
Sig. (2-tailed)	.648	.182	.906	.067	.368	.062		.001	.000	.231	.019	.019	.019	.460	.279	.001

N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal8 Pearson Correlation	.129	.302	-.369	.074	.252	.905**	.673**	1	.704**	.503*	.818**	.616**	.818**	.208	-.050	.846**
Sig. (2-tailed)	.588	.196	.110	.757	.284	.000	.001		.001	.024	.000	.004	.000	.380	.833	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal9 Pearson Correlation	.203	-.333	.000	.105	.358	.600**	.763**	.704**	1	.424	.704**	.905**	.704**	.229	.000	.841**
Sig. (2-tailed)	.391	.151	1.000	.660	.121	.005	.000	.001		.062	.001	.000	.001	.331	1.000	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal10 Pearson Correlation	.338	-.028	-.311	.062	.456*	.594**	.281	.503*	.424	1	.520*	.520*	.690**	.175	-.254	.693**
Sig. (2-tailed)	.145	.906	.182	.794	.044	.006	.231	.024	.062		.019	.019	.001	.460	.279	.001
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal11 Pearson Correlation	.278	.034	-.302	-.284	.180	.905**	.520*	.818**	.704**	.520*	1	.798**	.798**	.254	.050	.819**
Sig. (2-tailed)	.235	.888	.196	.224	.448	.000	.019	.000	.001	.019		.000	.000	.281	.833	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal12 Pearson Correlation	.278	-.302	.034	-.284	.468*	.704**	.520*	.616**	.905**	.520*	.798**	1	.798**	.254	.050	.844**
Sig. (2-tailed)	.235	.196	.888	.224	.038	.001	.019	.004	.000	.019	.000		.000	.281	.833	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal13 Pearson Correlation	.278	.034	-.302	-.284	.468*	.905**	.520*	.818**	.704**	.690**	.798**	.798**	1	.254	-.201	.868**
Sig. (2-tailed)	.235	.888	.196	.224	.038	.000	.019	.000	.001	.001	.000	.000		.281	.395	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal14 Pearson Correlation	-.171	-.076	-.076	-.072	.082	.229	.175	.208	.229	.175	.254	.254	.254	1	-.115	.282
Sig. (2-tailed)	.472	.749	.749	.762	.731	.331	.460	.380	.331	.460	.281	.281	.281		.630	.228
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal15 Pearson Correlation	.304	.250	.250	-.157	.000	.000	-.254	-.050	.000	-.254	.050	.050	-.201	-.115	1	.067

	Sig. (2-tailed)	.192	.288	.288	.508	1.000	1.000	.279	.833	1.000	.279	.833	.833	.395	.630		.779
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.371	.004	-.077	-.022	.554*	.841**	.673**	.846**	.841**	.693**	.819**	.844**	.868**	.282	.067	1
	Sig. (2-tailed)	.107	.986	.746	.928	.011	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.228	.779	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 9**Hasil Uji Reliabilitas**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	9

Lampiran 10

Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	Pretest kelas kontrol	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
	Posttest kelas kontrol	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
	Pretest kelas eksperimen	19	100.0%	0	0.0%	19	100.0%
	Posttest kelas eksperimen	19	100.0%	0	0.0%	19	100.0%

Descriptives

		Kelas	Statistic	Std. Error
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa	Pretest kelas kontrol	Mean	35.56	2.005
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.32	
		Upper Bound	39.79	
		5% Trimmed Mean	35.95	
	Median	34.50		
	Variance	72.379		
	Std. Deviation	8.508		
	Minimum	14		
	Maximum	50		
	Range	36		
	Interquartile Range	11		
	Skewness	-.668	.536	
	Kurtosis	1.195	1.038	
	Posttest kelas	Mean	65.22	2.150

kontrol	95% Confidence Interval for Mean	Lo we r Bo un d	60.69	
		Up pe r Bo un d	69.76	
	5% Trimmed Mean		65.08	
	Median		65.50	
	Variance		83.242	
	Std. Deviation		9.124	
	Minimum		50	
	Maximum		83	
	Range		33	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		.082	.536
	Kurtosis		-.491	1.038
	Pretest kelas eksperimen	Mean		40.26
eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lo we r Bo un d	35.89	
		Up pe r Bo un d	44.64	
	5% Trimmed Mean		40.24	
	Median		42.00	

	Variance		82.316	
	Std. Deviation		9.073	
	Minimum		25	
	Maximum		56	
	Range		31	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		-.004	.524
	Kurtosis		-1.063	1.014
Posttest kelas eksperimen	Mean		85.26	1.808
	95% Confidence Interval for Mean	Lo we r Bo un d	81.47	
		Up pe r Bo un d	89.06	
	5% Trimmed Mean		85.46	
	Median		83.00	
	Variance		62.094	
	Std. Deviation		7.880	
	Minimum		67	
	Maximum		100	
	Range		33	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		-.354	.524
	Kurtosis		.299	1.014

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan	Pretest kelas kontrol	.129	18	.200 [*]	.952	18	.455
Berpikir Kritis	Posttest kelas kontrol	.169	18	.188	.959	18	.573
Siswa	Pretest kelas eksperimen	.154	19	.200 [*]	.958	19	.530
	Posttest kelas eksperimen	.156	19	.200 [*]	.969	19	.764

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 11

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.141	1	35	.710

ANOVA					
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3712.448	1	3712.448	51.301	.000
Within Groups	2532.795	35	72.366		
Total	6245.243	36			

Lampiran 12

Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Posttest kelas kontrol	18	65.22	9.124	2.150
	Posttest kelas eksperimen	19	85.26	7.880	1.808

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.141	.710	-7.162	35	.000	-20.041	2.798	-25.721	-14.361
	Equal variances not assumed			-7.134	33.647	.000	-20.041	2.809	-25.752	-14.329

Lampiran 13

Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Butiran Soal									Jumlah	Nilai Pretest	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adha Sydharta	10	10	10	10	15	15	20	0	0	90	50	Tidak Tuntas
2	Ainayya Sylvani	10	10	10	15	10	10	0	0	15	80	44,44	Tidak Tuntas
3	Al Aqeel Raditya	10	10	10	10	10	10	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
4	Al Azmi Sharka	10	10	15	10	0	0	0	0	0	45	25	Tidak Tuntas
5	Arisa	15	10	10	10	20	0	0	0	0	65	36,11	Tidak Tuntas
6	Arshaka	15	10	10	10	0	20	0	0	0	65	36,11	Tidak Tuntas
7	Bilqis Afifah Afrah	20	10	10	10	0	0	20	0	10	80	44,44	Tidak Tuntas
8	Dandy Al Fatih	20	20	20	0	0	10	10	10	10	100	55,55	Tidak Tuntas
9	Danso Chiko Rafael	10	10	15	10	10	20	0	10	0	85	47,22	Tidak Tuntas
10	Fawwaz Zuhair Zifa	10	10	10	15	20	15	0	0	0	80	44,44	Tidak Tuntas
11	Gwen Amira Khanza	10	10	20	15	15	20	0	0	0	90	50	Tidak Tuntas
12	Lathif Arifqi	10	10	20	10	10	0	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
13	M. Zaid Zayn	10	10	10	10	10	10	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
14	Nasla Syafia Amarza	20	10	20	15	10	0	0	0	0	75	41,66	Tidak Tuntas

15	Sheila Desvitasari	10	10	10	10	10	15	20	0	0	85	47,22	Tidak Tuntas
16	Tegar Samudra	10	10	10	10	10	0	0	0	0	50	27,77	Tidak Tuntas
17	Widi Nathania	10	10	20	20	10	10	15	0	0	95	52,77	Tidak Tuntas
18	Zeroun Fidel	10	10	10	20	15	0	0	0	0	65	36,11	Tidak Tuntas
19	Zio Alfakhrezy	10	10	0	10	10	0	10	0	0	50	27,77	Tidak Tuntas
Jumlah											766,6		
Rata-Rata											40,34	Tidak Tuntas	

Lampiran 14

Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Butiran Soal									Jumlah	Nilai Pretest	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adha Sydharta	20	20	10	20	15	20	20	0	10	135	75	Tuntas
2	Ainayya Sylvani	20	20	20	20	10	15	15	10	10	140	77,77	Tuntas
3	Al Aqeel Raditya	20	20	20	20	20	15	15	10	0	140	77,77	Tuntas
4	Al Azmi Sharka	20	20	20	10	10	10	10	0	20	120	66,66	Tidak Tuntas
5	Arisa	20	20	20	20	20	15	10	10	10	145	80,55	Tuntas
6	Arshaka	20	20	20	10	10	15	10	20	20	145	80,55	Tuntas
7	Bilqis Afifah Afrah	20	15	10	10	15	20	20	20	20	150	83,33	Tuntas
8	Dandy Al Fatih	20	20	20	20	20	15	10	10	15	150	83,33	Tuntas
9	Danso Chiko Rafael	20	20	20	20	15	10	10	15	20	150	83,33	Tuntas
10	Fawwaz Zuhair Zifa	20	15	20	20	20	15	20	15	15	160	88,88	Tuntas
11	Gwen Amira Khanza	20	20	15	20	15	15	20	15	20	160	88,88	Tuntas
12	Lathif Arifqi	20	20	20	20	15	15	15	15	20	160	88,88	Tuntas
13	M. Zaid Zayn	20	20	20	20	20	20	15	10	20	165	91,66	Tuntas

14	Nasla Syafia Amarza	20	20	20	20	20	20	20	10	15	165	91,66	Tuntas
15	Sheila Desvitasari	20	20	20	20	20	20	20	20	10	170	94,44	Tuntas
16	Tegar Samudra	20	20	20	20	20	20	20	15	15	170	94,44	Tuntas
17	Widi Nathania	20	15	10	10	15	20	20	20	20	150	83,33	Tuntas
18	Zeroun Fidel	20	15	15	15	20	20	15	20	20	160	88,88	Tuntas
19	Zio Alfakhrezy	20	20	20	20	20	20	20	20	20	300	100	Tuntas
Jumlah											1.619,34		
Rata-Rata											85,22	Tuntas	

Lampiran 15

Data Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Butiran Soal									Jumlah	Nilai Pretest	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adefa Alian	20	10	10	15	0	0	0	0	0	55	30,55	Tidak Tuntas
2	Adiba Sakila	15	0	10	10	20	0	0	0	0	55	30,55	Tidak Tuntas
3	Agung Maulana	20	10	0	15	10	0	20	0	0	75	41,66	Tidak Tuntas
4	Akifa Naila Asyfa	15	10	0	0	0	0	0	0	0	25	13,88	Tidak Tuntas
5	Al-Qadar	20	10	0	15	0	0	0	0	0	45	25	Tidak Tuntas
6	Alya Azahra Abdi	20	15	15	0	10	0	10	0	0	70	38,88	Tidak Tuntas
7	Ar Rafif Nurdiansa	20	10	0	10	10	10	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
8	Aufa Al Zena	15	15	20	10	10	0	0	0	0	70	38,88	Tidak Tuntas
9	Dapa Anggara	20	20	15	10	10	0	0	0	0	75	41,66	Tidak Tuntas
10	David Ahmad	15	10	10	0	10	0	0	0	20	65	36,11	Tidak Tuntas
11	Fahru Arvi	20	10	10	10	15	0	20	0	0	85	47,22	Tidak Tuntas
12	Haura Khipunisa	20	10	10	10	0	0	0	0	0	50	27,77	Tidak Tuntas
13	Nadil Fatan	20	15	10	10	0	20	0	0	15	90	50	Tidak Tuntas

14	Randinka Raziq	20	10	10	10	10	0	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
15	Sanjaya Sebirin	20	20	10	0	15	0	10	0	0	75	41,66	Tidak Tuntas
16	Suwendra Pratama	10	10	0	0	10	10	20	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
17	Vania Amira	10	15	10	20	20	0	0	0	0	75	41,66	Tidak Tuntas
18	Vydhy Shafya	10	10	10	0	20	10	0	0	0	60	33,33	Tidak Tuntas
Jumlah												638,8	
Rata-Rata												35,48	Tidak Tuntas

Lampiran 16

Data Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Butiran Soal									Jumlah	Nilai Pretest	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Adefa Alian	20	20	20	10	15	10	10	0	20	125	69,44	Tidak Tuntas
2	Adiba Sakila	20	15	10	10	0	10	0	10	15	90	50	Tidak Tuntas
3	Agung Maulana	20	20	20	20	10	0	10	10	10	120	66,66	Tidak Tuntas
4	Akifa Naila Asyfa	20	20	10	10	0	10	0	0	20	90	55,55	Tidak Tuntas
5	Al-Qadar	20	20	15	10	10	10	20	0	10	115	63,88	Tidak Tuntas
6	Alya Azahra Abdi	20	20	10	0	10	0	10	10	20	100	66,66	Tidak Tuntas
7	Ar Rafif Nurdiansa	20	10	20	10	20	0	15	0	0	95	52,78	Tidak Tuntas
8	Aufa Al Zena	20	10	20	20	15	20	20	0	10	135	75	Tuntas
9	Dapa Anggara	20	10	20	20	10	10	10	0	10	110	66,66	Tidak Tuntas
10	David Ahmad	20	20	20	10	10	0	15	0	0	95	52,78	Tidak Tuntas
11	Fahru Arvi	20	20	20	10	10	20	20	15	15	150	83,33	Tuntas
12	Haura Khipunisa	20	10	20	20	20	20	15	15	0	140	77,77	Tuntas
13	Nadil Fatan	20	15	10	10	20	0	10	10	20	115	63,88	Tidak Tuntas

14	Randinka Raziq	20	20	10	10	20	20	0	0	0	100	55,55	Tidak Tuntas
15	Sanjaya Sebirin	20	20	20	20	15	10	10	10	0	125	69,44	Tidak Tuntas
16	Suwendra Pratama	10	20	20	20	15	10	0	10	10	115	63,88	Tidak Tuntas
17	Vania Amira	20	10	20	20	15	10	20	20	0	135	75	Tuntas
18	Vydhy Shafya	20	10	10	15	10	10	20	10	10	115	63,88	Tidak Tuntas
Jumlah												1.172,14	
Rata-Rata												65,11	Tidak Tuntas

Lampiran 17

Dokumentasi Wawancara



Lampiran 18**Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen**

Lampiran 19**Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol**

Lampiran 20

Hasil Pretest Dan Posttest di Kelas Eksperimen

Hasil Pretest:

Nama : Alazmi
Kelas : 1v2

25

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. bahasa daerah ¹⁰ di Indonesia berbeda contoh bahasa batak dan aceh
2. Ulos terbuat dari kain tenun ¹⁰
3. Keragaman bermanfaat ⁵ untuk masyarakat
4. Pakaian adat berguna ¹⁰ untuk bangsa

Nama : Maya Saf Syarif Amareq
Kelas : 4A

41,66
=

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena daerah nya contoh bahasa Jawa dan Aceh dari segi kata
2. rumah adat bali terbuat dari kayu
3. keragaman bahasa daerah jawa ~~berbeda~~ dengan bermanfaat untuk memperkaya budaya Indonesia dan menjadi identitas setiap daerah.
4. keberagaman pakaian adat dan rumah adat bermanfaat untuk persatuan bangsa Indonesia
5. Makanan khas tradisional adalah makanan dari daerah

Nama : Rizki Nur Afriani
Kelas : 4A

44,44

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa melayu aceh: perbedaan, adat dan bahasa daerah dan cara menghormatinya.
2. rumah adat lebih kaya
3. keberagaman bahasa daerah bermanfaat untuk memperkaya
4. untuk memperkaya keberagaman
5. X
6. X
7. perbedaan pakaian adat atau rumah adat. jika tidak dihargai dapat menyebabkan pertengkaran.

8. menjaga toleransi dan menghormati sesama teman.

55.55

Nama : Dedy Al Fatin
Kelas : 4^{AB}

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

- 1) Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena daerahnya contoh bahasa Jawa dan Aceh dan Seji kata
- 2) Pakaian adat ulos berasal dari Sumatera Utara berbentuk kain tenun, Sedangkan pakaian adat baju bodo berasal dari Sulawesi Selatan dan berbentuk baju berwarna cerah rumah ada bilon berbentuk melengkung rumah adat gedong berbentuk runcing dan melengkung ke atas
3. Keberagaman bahasa daerah ~~tidak berbeda dengan~~ bermanfaat untuk memperkaya budaya Indonesia dan menjaga identitas setiap daerah
4. X
5. X
6. Sikap menghargai perbedaan bahasa daerah itu penting di sekolah
7. Jika tidak menghargai perbedaan adat, bisa terjadi masalah
8. Jika keragaman tidak dihargai, keragaman menjadi tidak baik
9. 1. Bertanya
2. Saling menghargai

Hasil Posttest:

Nama : Alazmi
Kelas : IVA

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. ~~Perbedaan~~ bahasa daerah di Indonesia berbeda
cth: bahasa Jawa dan bahasa Aceh di
segi kata
2. Ulos terbuat dari kain tenun, kebaya Jawa
terlihat lebih sederhana, rumah gadang
dan bolon beda
3. Keragaman bahasa bermanfaat karena menambah
Pergentahuan
4. Pakaian adat dan rumah adat berguna untuk bangsa
5. Makanan khas adalah makanan daerah
6. sikap menghargai perbedaan di sekolah
- 7.
- 8.
9. berteman, sbb berantam, saling menghormati

91.66

Nama : Masia Syafia amara
Kelas : 4A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda-beda karena setiap daerah memiliki budaya kebiasaan dan sejarah yang berbeda. contoh bahasa jawa dan bahasa aceh memiliki kata dan cara pengucapan yang tidak sama
2. pakaian adat dan rumah adat setiap daerah memiliki perbedaan. misalnya pakaian adat jawa berbeda dengan pakaian adat papua dan bentuk dan hiasannya. rumah adat juga berbeda dengan rumah adat toraja dari bentuk dan bahan kontruksi
3. Keberagaman bahasa daerah bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menambah pengetahuan dan membuat kita saling menghargai perbedaan
4. Manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa adalah membuat Indonesia semakin kaya budayanya dan memperkuat rasa cinta tanah air
5. Makanan khas tradisional berperan memperkaya budaya Indonesia karena setiap daerah memiliki makanan khas yang unik

6. Sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di sekolah sangat penting agar tercipta kerukunan, dan suasana belajar yang nyaman
7. Sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat menimbulkan pertentangan, dan hilangnya rasa persatuan
8. Jika keragaman tidak dihargai, keadaan menjadi tidak baik.
9. Berteman saling menghormati

83.33

Nama : Rizki Akbar Afira
Kelas : 4A

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
 2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
 3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
 4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
 5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
 6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
 7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
 8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
 9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?
- ① Bahasa daerah di Indonesia berbeda-beda. contohnya bahasa Jawa dan bahasa Sunda di Jawa, di Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Jawa Timur.
- ② Pakaian adat ulos terbuat dari katun tenun dan rumah adat gadang dan kerang/budek berbeda bentuknya.
- ③ keberagaman bahasa daerah
- ④ pakaian adat dan rumah adat beraneka bangsa Indonesia
- ⑤ dapat memperkuat hubungan antar masyarakat Indonesia
- ⑥ Sikap saling menghormati perbedaan di sekolah sangat penting agar tercipta suasana belajar yang saling menghormati. Siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain.
- ⑦ Perbedaan Pakaian adat ataupun rumah adat jika tidak dihargai dapat menyebabkan pertengkaran.

⑧ Jika keberagaman sosial dan budaya tidak dihargai, maka dapat terjadi konflik, perselisihan, dan berkurangnya rasa persatuan dalam kehidupan sehari-hari.

⑨ -Rizki

- ① menghormati orang yg berbeda budaya
- ② tidak mengejek perbedaan bahasa, atau adat
- ③ Berkerjasama

Nama : Dandy Ju Fahh
Kelas : 12

83,33

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia beragam karena daerahnya berbeda bahasa Jawa dan aceh dan gog kata dan lain itu gaya bahasa nya juga berbeda
2. Pakaian adat wos berasal dari Sumatera utara berbentuk kain tenun, pakaian adat bolon berasal dari suawesi selatan berbentuk sedemikian bentuknya cerah
3. Keberagaman bahasa daerah ~~tidak~~ ~~berbeda~~ ~~lain~~ bermanfaat untuk memperkaya budaya Indonesia dan menjadi identitas setiap daerah
4. Keberagaman pakaian adat dan rumah adat dapat digunakan untuk mempererat hubungan antar anggota masyarakat di daerah tersebut
5. Makanan khas tradisional berperan dalam memperkaya budaya Indonesia karena setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda. Makanan khas juga dapat menjadi ciri khas daerah dan menarik wisatawan untuk mengenal budaya Indonesia lebih jauh

6. Sikap saling menghargai, perlakuan bahasa daerah penting agar tidak rusak di sekolah
7. Jika tidak menghargai perbedaan adat, bisa terjadi masalah
8. Jika keberagaman tidak dihargai, keberagaman menjadi kurang baik
9. Tidak mengeset perbedaan menghormati teman 15

Lampiran 21

Hasil Pretest Dan Posttest di Kelas Kontrol

Hasil Pretest:

13,88

Nama : Akhya Naila Fisyfa
Kelas : 4B

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda contoh bahasa Jawa dan Aceh

2. Pakaian adat ulos terbuat dari kain tenun

3. X

4. X

5. X

6. X

7. X

8. X

9. X

Nama : Agung Maulana
Kelas : 4B

41.66

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena di pengaruhi oleh daerah dan budaya masing-masing bahasa mada Ling dan batak dilibat dari segi kata
2. rumah gadang terbuat dari kayu
3. ~~perbedaan bahasa~~ X
4. pakaian adat dan rumah adat berguna untuk bangsa Indonesia
5. dapat memperkaya budaya Indonesia karena setiap daerah punya makanan sendiri
6. X
7. jika masyarakat tidak menghargai perbedaan pakaian adat

Nama : Aufa M zena
Kelas : 4-B

38,88

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

Jawab

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda contohnya bahasa aceh dan bahasa Jawa
2. Uur terbuat dari bambu tenun, kebaya Jawa lebih sederhana, rumah gadang dari Sumatera barat.
3. memperkaya budaya di Indonesia dan identitas daerah masing-masing.
4. keberagaman bahasa daerah
5. pakaian adat dan rumah adat berguna bagi bangsa.
6. X
7. X
8. X
9. X

Hasil Posttest:

Nama : Anifa Naila Asyifa
Kelas : 4B

55,55

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena daerahnya contoh bahasa Jawa dan Aceh dari segi kata
2. Baju adat dari kain tenun batik kebaya dari Jawa lebih sederhana dan rumah bolon dan gadang berbeda bentuknya
3. dapat bermanfaat bagi masyarakat
4. dapat berguna bagi bangsa Indonesia
- 5
6. ~~Sikap~~ Sikap menghargai perbedaan bahasa daerah itu penting di sekolah

66.66

Nama : Agung Maulana
Kelas : 4B

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. Bahasa daerah di Indonesia berbeda karena dipengaruhi oleh daerah dan ~~lingkungan~~ misalnya bahasa mandailing dan batik dilihat dari segi kata
2. Rumah gadang dan bakan: perbedaannya dilihat dari bentuk dan, dan seginya pakaian adat vlos berasal dari sumatra warna berbentuk kain tenun, pakaian adat bodo berasal dari sulawesi selatan berbentuk sederhana warna cerah
3. Untuk memperkaya budaya Indonesia dan menjadi identitas setiap daerah.
4. Keberagaman pakaian adat dan rumah adat dapat digunakan untuk mempererat hubungan antar anggota masyarakat di daerah tersebut.
5. Makanan khas tradisional adalah makanan dari daerah
6. X
7. Jika tidak menghargai perbedaan adat, bisa terjadi masalah
8. Jika keragaman tidak dihargai, keadaan menjadi tidak baik
9. 1. ~~berperilaku~~ no
2. Saling menghormati

75

Nama : Ayfa Al Zena
Kelas : 4-B

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

Jawab

1. bahasa daerah di Indonesia berbeda karena dipengaruhi oleh daerah dan budaya misalnya bahasa aceh dan bahasa jawa dilihat dari segi kata
2. ubah terbuat dari kain tenun
3. memperkaya kebudayaan di Indonesia dan belajar bahasa daerah lain.
4. keragaman pakaian adat dan rumah adat dapat membuat Indonesia kaya budaya dan tetap bersatu.
5. dapat memperkuat hubungan masyarakat Indonesia
6. sikap saling menghormati perbedaan di sekolah sangat penting agar tercipta suasana belajar yang saling menghormati siswa dapat berkembang siapa saja

7. perbedaan pakaian adat atau rumah adat jika tidak dihargai dapat menimbulkan pertengkaran
8. keragaman sosial dan budaya tidak dihargai
9. menghormati budaya teman

63,88

Nama : Mauli :Farah
Kelas : 4 D₂

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Analisis perbedaan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di dua wilayah Indonesia yang berbeda?
2. Bandingkan pakaian adat dan rumah adat dari dua daerah di Indonesia dan jelaskan perbedaannya?
3. Berdasarkan keberagaman bahasa daerah di Indonesia, simpulkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Tariklah kesimpulan tentang manfaat keberagaman pakaian adat dan rumah adat bagi persatuan bangsa Indonesia?
5. Simpulkan peran makanan khas tradisional dalam memperkaya budaya Indonesia?
6. Jelaskan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan bahasa daerah di lingkungan sekolah?
7. Evaluasilah sikap masyarakat yang tidak menghargai perbedaan pakaian adat atau rumah adat dan jelaskan dampaknya?
8. Jelaskan akibat yang dapat terjadi jika keragaman sosial dan budaya tidak dihargai dalam kehidupan sehari-hari?
9. Rancanglah tiga cara yang dapat dilakukan siswa untuk menjaga kerukunan dalam keragaman sosial dan budaya di sekolah?

1. bahasa daerah di Indonesia berbeda karena di-pengaruhi oleh daerah dan budaya. misal nya: Betawi, batak dll dan sdr kaitannya
2. rumah adat adat dan rumah terbuat dari kayu dan berbeda bentuknya, ulu. terbuat dari keramik
3. bahasa daerah bahasa daerah dari masyarakat
4. menunjukkan identitas memiliki banyak budaya
5. makanan tradisional berbagai memperkaya budaya Indonesia karena setiap daerah memiliki makanan yg khas dan unik menjadi ciri daerah tersebut

1. jika tidak menghargai perbedaan adat, bisa terjadi masalah
2. jika keberagaman budaya di hargai, keadaban masyarakat akan baik
3.
 - a. Berteman
 - b. tidak berteman
 - c. saling menghormati

Lampiran 22

K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : SILVANA SALWA
NPM : 2202090120
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat	
	Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Sederhana Pada Siswa Kelas II Di Sd Negeri 020252 Binjai Barat	
	Efektivitas Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 020252 Binjai Barat	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 07 Oktober 2025




Hormat Pemohon,

(Silvana Salwa)

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 23

K2

 <p>UMSU Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	<p>FORM K 2</p>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama : Silvana Salwa NPM : 2202090120 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>		
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>		
<p>“Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat ”</p>		
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : </p>		
<p>Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</p>		
<p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p style="text-align: right;">Medan, 7 Oktober 2025 Hormat Pemohon,</p>		
<p style="text-align: right;"> Silvana Salwa</p>		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Lampiran 24

K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2369/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Silvana Salwa**
 N P M : 2202090120
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **08 Oktober 2026**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1447 H
 08 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 25

Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Silvana Salwa
 NPM : 2202090120
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Metode *Make a Match* Berbatuan Media *Flashcard*
 terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN
 020252 Binjai Barat

Pada hari Jum'at, Tanggal 12 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 26

Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 12 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Silvana Salwa
 NPM : 2202090120
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbatuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan latar belakang masalah.
2.	modul ajar kelas eksperimen
3.	Perbaikan indikator berpikir kritis
4.	Perbaikan judul (model pembelajaran <i>make a match</i> diganti jadi metode <i>make a match</i>)
5.	Perbaikan bobot soal pada asesmen kognitif.

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 27

Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Silvana Salwa
 NPM : 2202090120
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Metode *Make a Match* Berbatuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 12, Bulan Desember, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025

Ketua,

UMSU

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 28

Permohonan Perubahan Judul Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Silvana Salwa
NPM : 2202090120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 020252 Binjai Barat

Menjadi:

Pengaruh Metode *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Endang Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Hormat Saya,

Silvana Salwa

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 30

Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KOTA BINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 020252

Jl.Jend Gatot Subroto No. 82 Kel.Limau Mungkur Kec.Binjai Barat - Kota Binjai
NSS : 101076705001 NPSN : 10211411



Nomor : 421.2/04/SDN52/I/2026
Lamp : -

Kepada Yth:
Bapak Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah
Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Assalamua'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat,

Semoga kita semua dalam keadaan sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari Menindak lanjuti surat Permohonan Izin Riset nomor 201/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 ter tanggal 20 Januari 2026.

Mahasiswa : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Nama : Silvana Salwa

Nim : 2202090120

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada SD Negeri 020252 Binjai. Bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami menerima Mahasiswa tersebut menyelesaikan riset/penelitian tentang "Pengaruh *Metode Make a Match* Berbantu Media *Flashcard* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas IV SDN 020252 Binjai Barat".

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat, atas kepercayaan Bapak kepala sekolah ini kami ucapkan terima kasih.

Binjai, 26 Januari 2026

Kepala Sekolah SDN 020252 Binjai


SRI DAYATI, S.Pd
 NIP. 19870629 201001 2 021

Lampiran 31**Daftar Riwayat Hidup****Identitas Mahasiswa**

Nama : Silvana Salwa
Npm : 2202090120
Tempat /Tgl Lahir : Lubuk Pakam /08 Juni 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 1 Dari 2 Bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Dusun Bangun Rejo, Km.5, Bagan Batu, Kec. Bagan Sinembah, Kab. Rokan Hilir, Provinsi Riau
Email : silvanasalwa8@gmail.com
Nama Orang Tua
Ayah : Budi Syahputra
Ibu : Khainurisyah Nasution
Pendidikan
SD : SD Negeri 002 Bagan Sinembah
SMP : SMP Negeri 001 Bagan Sinembah
SMA : SMA Negeri 2 Bagan Sinembah
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2026)