

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA
SISWA KELAS III SD SWASTA AL-WASHLIYAH
TANJUNGBALAI TA.2022/2023**

SKRIPSI

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

Oleh

ISNA HARIYANI HAREFA

1902090221



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

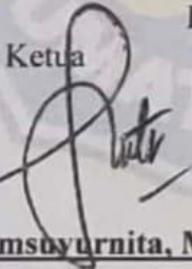
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 28 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

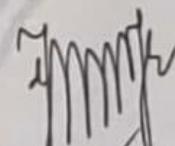
Nama Lengkap : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjung Balai T.A 2022/2023.

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

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

Ketua

PANITIA PELAKSANA

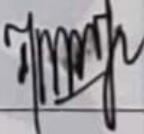

Sekretaris

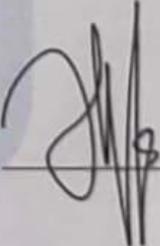


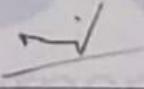
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum. 1. 

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 2. 

3. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si. 3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjungbalai TA. 2022/2023.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:

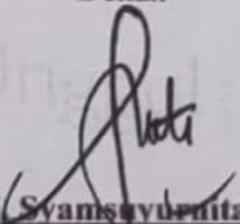
Pembimbing

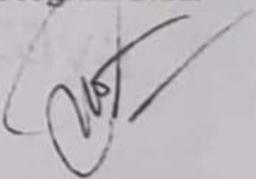

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi


Dra. Hj. Svansyusanta, M.Pd.


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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjung Balai T.A 2022/2023.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjung Balai T.A 2022/2023.**” 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.

Yang menyatakan



Isna Hariyani Harefa
NPM. 1902090221

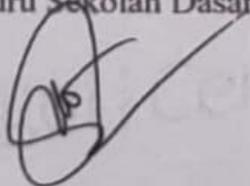


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjungbalai TA. 2022/2023.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29 Juli 2023	Revisi Mengenai Rumusan Masalah Pada Bab I		t
31 Juli 2023	Revisi Mengenai Kerangka teoritis dan Menambahkan materi Pada Bab II		r
5 Agustus 2023	Revisi Mengenni Kerangka Konseptual dan Hipotesis penelitian pada Bab II		f
8 Agustus 2023	Revisi Deskripsi Hasil Penelitian Pada Bab IV		f
10 Agustus 2023	Revisi Daftar pustaka, RPP dan memperbaiki penulisan.		f
11 Agustus 2023	<i>Acc & Sign</i>		f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing



Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

ABSTRAK

Isna Hariyani Harefa, NPM. 1902090221. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjungbalai TA. 2022/2023. Skripsi. Fakultas Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Masalah di dalam penelitian ini yaitu rendahnya kecerdasan logika matematika siswa kelas III yang ditemukan di SDS. Al-Washliyah Tanjungbalai. Penelitian ini dilakukan di Jalan Jendral Sudirman, Kelurahan Gading, Kecamatan Datuk Bandar, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dimana terdapat sampel sebanyak 29 Siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa uraian yang terdiri dari 10 soal, dimana 10 soal tersebut valid. Metode analisis yang digunakan untuk mencari data dari uji validitas dan reabilitas, uji standar deviasi, uji t, dan uji koefisien determinan, didalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 23.

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh model Kooperatif Tipe *Make a Match* pada kecerdasan logika matematika siswa dan mengetahui kecerdasan logika matematika siswa kelas III SD sebelum dan sesudah menggunakan model Kooperatif Tipe *Make a Match*. Sebelum menggunakan model Kooperatif Tipe *Make a Match* nilai rata-rata kecerdasan logika matematika siswa sebesar 44,83% dan setelah menggunakan model Kooperatif Tipe *Make a Match* nilai rata-rata kecerdasan logika matematika siswa sebesar 74,48%.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 5.077 dengan t_{tabel} sebesar 2,052 maka hipotesis diterima dan besar pengaruh dari uji koefisien determinan R Squere sebesar $0,488 = 48,8\%$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model model Kooperatif Tipe *Make a Match* dan kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe *Make a Match*, Kecerdasan Logika Matematika

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, anugerah, dan karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah dilimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Sehingga dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan baik. Skripsi penelitian ini dibuat sebagai salah satu syarat dalam menempuh siding skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Program S1 Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi penelitian ini disusun dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai TA. 2022/2023”**.

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini, penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa skripsi penelitian ini sangat jauh dari kesempurnaan sehingga masih banyak yang harus diperbaiki mengingat keterbatasan, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis, sehingga segala kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi penelitian ini.

Terbentuknya skripsi penelitian ini, penulis banyak mendapat dorongan, semangat, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa

hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Orangtua tercinta **Bapak Alm. Muhammad Usman Harefa dan Ibu Rahma Lubis** yang telah mendidik, merawat, membesarkan dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan juga yang telah memberikan dukungan moral dan material serta doa yang tidak henti-hentinya. Kepada Abang **Ardi Jayusman Harefa, Amd.Kom** dan Kakak **Fitri Apriliyani Harefa, S.Pd** penulis ucapkan terima kasih karena telah memberikan semangat, motivasi serta dukungannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
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. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Faridatul Husna, S.Pd.I** selaku kepala sekolah SDS Al-Washliyah Tanjungbalai yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah SDS Al-Washliyah.
10. Ibu **Ubatiah, S.Pd.I** selaku wali kelas III SDS Al.Washliyah Tanjungbalai yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
11. Terima kasih kepada bapak/ibu guru SDS Al-Washliyah yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
12. Terima kasih untuk sahabat-sahabat saya Wirdayani Saragih, Devi Riska, Nurindah Fadilla, Junita Puspa Dewi, Istiari Wahyuni, Mahyuni Saragih, Azmi Aditya, Wahyudi Siregar yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi saya ini.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan. Untuk itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini

dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada penulis. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Medan, Agustus 2023

Penulis

Isna Hariyani Harefa

NPM: 190209022

DAFTAR ISI

ABSTAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Model Pembelajaran Kooperatif	9
a. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	10
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	14
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	14
b. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Make A Match</i>	16
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	19
3. Kecerdasan Logika Matematika.....	23
a. Indikator Kecerdasan Logika Matematika	24
4. Materi Satuan Waktu.....	26
a. Hubungan Antar Satuan Waktu	26
b. Menentukan Tanda Waktu 24 Jam.....	26
c. Menentukan Lama Kegiatan Berlangsung	27
d. Menentukan Waktu Lama Kegiatan Dalam Jam.....	27
e. Menentukan Lama Kegiatan Dalam Satuan Jam dan Menit	28

f. Mengurutkan Lama Kegiatan.....	29
B. Kerangka Konseptual	29
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
1. Lokasi Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel.....	33
C. Variabel Penelitian	34
1. Variabel Bebas (Independen)	34
2. Variabel Terikat (Dependen).....	34
D. Definisi Operasional Penelitian.....	35
1. Kecerdasan Logika Matematika (Variabel Y).....	35
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> (Variabel X)	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
1. Uji Validitas.....	38
2. Uji Reliabilitas.....	38
F. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Data Berdasarkan SD	40
2. Analisis Data Berdasarkan Uji T.....	40
3. Analisis Uji Koefisien Determinan	42
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Hasil Penelitian	43
B. Hasil Analisis Data.....	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas.....	46
a. Data Hasil Penelitian Kelas Pre Eksperimen.....	47
3. Standar Deviasi	48
4. Uji T	48

5. Uji Koefisien Determinan	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	49
D. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Pre Tes Kecerdasan Logika Matematika	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Post Tes Kecerdasan Logika Matematika	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 4.3 Hasil Nilai Pre-test Siswa	47
Tabel 4.4 Hasil Nilai Post-test Siswa	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Standar Deviasi	48
Tabel 4.6 Hasil Uji T	48
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinan	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	54
Lampiran 2 RPP	59
Lampiran 3 Silabus	66
Lampiran 4 Soal Pre Test	68
Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal Pre Test	69
Lampiran 6 Soal Post Test	71
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal PostTest.....	72
Lampiran 8 Lembar Wawancara Observasi Awal	74
Lampiran 9 Hasil Skor Uji Validitas.....	75
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas	77
Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas	78
Lampiran 12 Nilai Peserta Didik.....	79
Lampiran 13 Distribusi Nilai r_{tabel}	80
Lampiran 14 Distribusi Nilai r_{hitung}	81
Lampiran 15 Hasil Nilai Standar Deviasi	82
Lampiran 16 Hasil Uji Koefisien Determinan	82
Lampiran 17 Hasil Uji T	83
Lampiran 18 Surat Izin Riset	84
Lampiran 19 Surat Izin Balasan Riset.....	85
Lampiran 20 Dokumentasi	86
Lampiran Hasil <i>Pretest-Postest</i> Siswa	
Lampiran K1	
Lampiran K2	
Lampiran K3	
Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal	
Lampiran Berita Acara Seminar Proposal.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan secara sadar dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Wandari & Nasution, 2023).

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai jenjang. Satu diantaranya adalah jenjang sekolah dasar. Sebagai seorang pendidik diketahui bahwa profesionalisme guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7-13 tahun. Jenjang sekolah dasar adalah tingkatan yang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia.

Pendidikan anak sekolah dasar mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, diantaranya adalah aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, moral, kreativitas, dan potensi (bakat dan minat). Salah satunya adalah aspek kognitif, kognitif berkaitan dengan perkembangan otak anak. Otak

berhubungan dengan kemampuan berpikir, sejumlah potensi yang dimiliki oleh setiap anak tumbuh dan berkembang sejalan dengan pembentukan dan perkembangan otak dari mulai dalam kandungan sampai anak dilahirkan ke dunia.

Berkenaan dengan perkembangan kognitif, salah satu perkembangan yang dapat di stimulasi di SD adalah tingkat kecerdasan (intelegensi) atau disebut juga *Intelligence Quotient* (IQ). Intelegensi sebagai unsur kognitif dianggap memegang peranan yang cukup penting.

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat suatu masalah, lalu menyelesaikan masalah tersebut atau membuat sesuatu yang dapat berguna bagi orang lain. Kecerdasan dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Kecerdasan berkaitan dengan daya pikir dan perkembangan kognitif.

Menurut Gardner kecerdasan dalam *multiple intelligences* meliputi kecerdasan *verbal-lingustik* (cerdas kata), kecerdasan *logis-matematis* (cerdas angka), kecerdasan *visual-spasial* (cerdas gambar-warna), kecerdasan *musikal* (cerdas musik-lagu), kecerdasan *kinestetik* (cerdas gerak), kecerdasan *interpersonal* (cerdas sosial), kecerdasan *intrapersonal* (cerdas diri), kecerdasan *naturalis* (cerdas alam), kecerdasan *eksistensial* (cerdas hakikat). Setiap kecerdasan dalam *multiple intelligences* memiliki indikator tertentu. (Musfiroh, 2014).

Salah satu kecerdasan yang akan di kembangkan dalam hal ini adalah kecerdasan logika matematika. Kecerdasan logika matematika merupakan kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka dengan baik dan atau kemahiran menggunakan penalaran atau logika dengan benar. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada hubungan logis, hubungan sebab akibat, dan logika-logika lainnya. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematika ini antara lain klasifikasi (penggolongan atau pengelompokkan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan.

Logika matematika juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, hampir semua kegiatan yang dilakukan anak menggunakan konsep matematika, seperti menghitung angka, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan sesuai bentuk, warna, atau jenisnya, serta kegiatan anak dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2022 di SDS Al-Washliyah Tanjungbalai, pada saat guru melakukan kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas bersama peserta didik ditemukan fakta bahwa guru : 1) Guru kurang memberikan motivasi-motivasi terhadap peserta didik yang dapat memberikan semangat belajar kepada siswa; 2) Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang mana hal tersebut kurang membuat kegiatan proses pembelajaran dapat berjalan aktif, efektif, dan efisien; 3) Siswa merasa takut atau kurang berani dalam mengajukan argumennya; 4) Kecerdasan logika siswa terhadap mata pelajaran matematika masih dianggap kurang memuaskan.

Hasil observasi tersebut di dukung menggunakan wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan maka peneliti dapat memperoleh informasi bahwa kurangnya kecerdasan logika peserta didik terkait mata pelajaran Matematika hanya beberapa saja yang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sisanya tidak begitu.

Agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya, sehingga peserta didik dapat menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajarnya menjadi lebih baik lagi. Adapun salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu dapat mengatasi permasalahan proses pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang aktif, efektif, dan efisien, dimana peserta didik dapat saling berinteraksi dengan peserta didik lainnya dengan saling berdiskusi dalam menyelesaikan permasalahan/soal yang ada yaitu model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match*.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang aktif dan komunikatif adalah pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* yaitu suatu model pembelajaran yang dilakukan menggunakan kartu berpasangan, dengan cara anak mencari kartu pasangan yang ada pada temannya yang lain (Nasution, 2020). Teknik ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menyenangkan, anak dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran, anak juga dapat bergerak aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajarannya juga bisa

dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kerjasama yang baik antar anggota kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran teknik mencari pasangan ini diharapkan dapat membantu anak dalam hal mengenal konsep bilangan, proses berpikir secara logis untuk memecahkan masalah, serta konsep klasifikasi, yang akhirnya dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai, mengingat pentingnya kecerdasan logika matematika bagi anak, mengenai proses pembelajarannya juga diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Melihat paparan diatas, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu :

1. Kecerdasan logika matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai berkembang cukup baik, namun terkadang masih kesulitan dalam hal pemecahan masalah
2. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional
3. Guru belum menerapkan model pembelaran yang bervariasi khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

4. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Kecerdasan Logika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai” pada materi satuan waktu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : “Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna baik secara teoritis maupun praktis :

a. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memperbaiki dan meningkatkan proses kegiatan pembelajaran, khususnya dengan menggunakn

model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti khususnya mengenai penelitian yang berkaitan dengan kecerdasan logika matematika anak, serta dapat memperluas wawasan dalam penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan logika matematika, baik dalam kegiatan sehari-hari maupun di kehidupan yang akan datang.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan pengetahuan kepada guru dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak. Dengan penelitian ini pula guru mendapat referensi dalam menentukan model yang akan diterapkan pada saat pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif mencari pasangan yang diharapkan dapat disukai oleh anak guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

4. Bagi sekolah

Yaitu hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran Matematika.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Nasution, 2022) Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu menumbuhkan motivasi dan semangat bekerja sama dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut (Miftahul Huda, 2011: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya yang lain. Dalam pembelajaran kooperatif ini mempunyai tujuan tidak hanya meningkatkan kegiatan proses pembelajaran melalui kerja kelompok tetapi juga meningkatkan aktivitas sosial.

Berdasarkan hal itu pembelajaran kooperatif secara umum dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Menurut Sunal dan Haas (Isjoni & Mohd. Arif Ismail, 2008) bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau serangkaian strategi yang khas dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Definisi lain menurut Parker (Miftahul Huda, 2011: 29) kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Siswa harus aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran kooperatif akan berhasil dengan tercapainya tujuan. Siswa dapat belajar dengan senang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang definisi pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

a. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sama halnya dengan pembelajaran kooperatif. Menurut pendapat Isjoni (2016: 21) bahwa “tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok”.

Dilaksanakannya pembelajaran secara berkelompok yaitu bertujuan agar setiap peserta didik dapat belajar mengemukakan pendapatnya dalam kelompok serta mampu menghargai pendapat yang disampaikan orang lain dalam kelompok tersebut. Dalam hal ini anak akan belajar menjadi pendengar yang baik serta mampu menghargai orang lain dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 54-55) secara garis besar, tujuan dari penerapan model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
2. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif, karena dalam pembelajaran kooperatif, tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi juga menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak yang aktif.
3. Memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang anak membangun pengertian dan pengetahuan bersama.
4. Mengajak anak untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuan. Artinya, anak didik diharapkan mampu membentuk makna dari materi-materi pelajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpannya agar dapat diproses dan dikembangkan lagi.

5. Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antar kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik dan meningkatkan harga diri (*self-esteem*).

Tujuan lain tentang pembelajaran kooperatif yaitu, dapat mengembangkan kemampuan anak dalam hal berkomunikasi, karena komunikasi sangat penting sebagai modal awal untuk dapat bekerja sama dalam kelompok. Membangun pengetahuan secara aktif dengan cara mencari, menemukan, membentuk,serta mengembangkan pengetahuannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar serta rasa percaya diri anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok. Selain itu pembelajaran kooperatif menekankan untuk belajar saling menghargai pendapat antar anggota kelompok, agar dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi.

b. Langkah- langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Sebuah model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah- langkah sistematis dalam penerapannya. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2014: 211), sebagai berikut:

Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran yang

menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

Tahap 2: Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan

Tahap 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

Tahap 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka

Tahap 5: Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Tahap 6: Memberikan penghargaan. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok.

Adapun menurut Suprijono (2015: 84) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase, yaitu:

fase 1 : *Present goal and set*, menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik;

fase 2: *Present information*, menyajikan informasi;

fase 3: *Organize student into learning team*, mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar;

fase 4: *Assist team work and study*, membantu kerja tim dan belajar;

fase 5: *Test on materials*, mengevaluasi;

fase 6: *Provide recognition*: memberi pengakuan dan penghargaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dianalisis bahwa pembelajaran dapat dikategorikan pembelajaran kooperatif apabila terdapat enam langkah utama atau fase pokok seperti yang telah dipaparkan di atas. Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan baik secara kelompok maupun individu.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran 1994 (Shoimin, 2014: 98). *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan (Komalasari, 2014: 85). *Make a Match* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kartu berpasangan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan suatu topik mengenai pembahasan materi yang akan dipelajari, siswa akan belajar berkompetisi untuk menemukan pasangan kartu yang dimiliki sebelum batas waktu yang ditentukan selesai.

Sedangkan menurut Huda (2014: 135) bahwa “*Make a Match*” adalah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.” Konsep pembelajaran yang disajikan secara langsung dapat mengefektifkan kegiatan belajar. Pemahaman anak mengenai suatu topik pembelajaran yang sedang dipelajari dapat dengan mudah dibangun, anak akan menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang dilakukan sehingga dapat tersimpan di memorinya dalam jangka waktu yang lama.

Pendapat lain menurut Kurniasih dan Sani (2015 : 55) bahwa *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* ini dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dan mencari jawaban dengan mencocokkan kartu yang dimiliki, proses pembelajaran lebih menarik dan sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam belajar terlihat pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak anak mencari pasangan mengenai suatu konsep atau topik yang dipelajari melalui permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini menerapkan batasan waktu, sehingga

anak harus menyelesaikannya sebelum waktu yang ditentukan habis.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make a Match

Suatu metode, model atau strategi dalam pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Demikian juga dengan model pembelajaran Tipe *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan di antaranya :

Kelebihan *model cooperative learning Make a Match* Menurut Huda (2014: 253-254) antara lain:

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahawa kelebihan pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* yaitu, mampu meningkatkan belajar siswa secara fisik maupun kognitif. Dalam mencari jawaban dari sebuah pertanyaan membutuhkan proses berpikir, dengan merangkai pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru didapat sehingga materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami. Model pembelajaran ini juga melatih keberanian dan kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu pada saat pembelajaran.

Sedangkan kelebihan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* menurut Kurniasih dan Sani (2015: 56) antara lain:

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan;
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa;
- c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal;
- d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran;
- e) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis;
- f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Kelebihan lain yang dapat diperoleh dari model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* yaitu, dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik karena dikemas dalam konsep permainan sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis. Munculnya dinamika gotong royong antar anggota kelompok, dengan ini setiap anggota bertanggung jawab untuk dapat menjalin hubungan yang baik dengan anggota yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang kelebihan pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* ini mempunyai banyak kelebihan yang sangat bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Anak tidak akan merasa jenuh belajar di kelas karena sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kelemahan *cooperative learning* tipe *make a Match* menurut Huda (2014: 253-254) antara lain:

- a) Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu;
- e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kelemahan pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* berdasarkan pendapat diatas yaitu, guru harus menyiapkan konsep pembelajaran yang akan dilakukan dengan matang dan sebaik-baiknya agar tidak banyak waktu yang terbuang pada awal pembelajaran, memerlukan perhatian dan arahan yang baik dari guru, serta akan menimbulkan kebosanan bagi anak jika model pembelajaran ini terus menerus diterapkan, untuk itu guru perlu melakukan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran, dan terus menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Sedangkan Kelemahan model *cooperative learning Make a Match* menurut Kurniasih dan Sani (2015: 56) antara lain:

- a) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan;
- b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa

banyak bermain-main dalam proses pembelajaran;

- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai;
- d) Pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali;
- e) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* dari pendapat di atas adalah guru perlu menyiapkan alat dan bahan yang memadai untuk kegiatan pembelajaran, ketersediaan alat dan bahan disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang akan disampaikan. Pada saat pembelajaran berlangsung diperlukan adanya batasan waktu sehingga dapat berjalan dengan baik, guru juga harus mampu mengondisikan kelas sebaik mungkin agar suasana kelas tidak menjadi gaduh dan tidak mengganggu kelas yang lain.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini, agar penerapannya dapat terlaksanakan dengan baik. Penguasaan materi dan keluwesan guru dalam membimbing dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan sehingga kelas akan tetap kondusif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran. Menurut

Komalasari (2014: 85-86) langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Demikian seterusnya
- h) Kesimpulan/penutup.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* menurut Huda (2014: 251) antara lain:

- a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b) Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

- d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak anak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif Tipe

Make a Match harus dilaksanakan secara sistematis, Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* pelaksanaannya diawali dengan tahap:

Guru memberikan materi untuk dipelajari;

- a) Guru membagi anak ke dalam kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban;
- b) Guru memberikan kartu-kartu yang berisi pertanyaan kepada kelompok pertanyaan dan memberikan kartu yang berisi jawaban kepada kelompok jawaban;
- c) Anak mulai mencari/mencocokkan kartu pasangan;
- d) Guru memberikan batasan waktu, guru memanggil satu pasangan untuk presentasi;
- e) Guru memanggil pasangan berikutnya untuk presentasi;
- f) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Indikator pencapaian model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* dalam penelitian ini adalah:

- a) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan;
- b) Meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari;
- c) Meningkatkan motivasi belajar;
- d) Terwujudnya kerjasama antar sesama anggota kelompok;
- e) Melatih keberanian anak untuk tampil presentasi;
- f) Menumbuhkan sikap kedisiplinan anak dalam menghargai waktu.

3. Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika merupakan kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat kuantitas. Amstrong (2003: 20) menyatakan bahwa kecerdasan logika matematika melibatkan keterampilan mengolah angka dan/atau kemahiran menggunakan logika dan akal sehat. Anak-anak yang memiliki keterampilan dalam mengolah angka biasanya mampu berpikir secara numerik atau dalam konteks yang berhubungan dengan perhitungan, pengukuran dan perbandingan. Kemampuan ini merupakan salah satu bentuk kemampuan yang dapat dengan mudah diukur dan dilihat perkembangannya, karena hal ini selalu ditunjukkan anak dalam kegiatannya sehari-hari.

Sedangkan menurut Musfiroh (2017: 3.11) kecerdasan logika matematika adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran dengan benar, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran. Suatu penalaran berpangkal dari pengetahuan yang dimiliki, pengetahuan tersebut dijadikan dasar untuk membuat sebuah kesimpulan yang baik tentang sesuatu yang bersifat benar ataupun salah sesuai dengan pemikiran yang rasional. Penalaran yang baik ditunjukkan dengan proses berpikir melalui sebuah pengamatan terhadap suatu objek yang diamati sehingga mampu menghasilkan sesuatu dari penalaran tersebut.

Pendapat lain menurut Adiningsih (2008: 5) bahwa kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk menganalisis

masalah secara logis, menemukan rumus dan pola tertentu, serta menyelidiki sesuatu secara ilmiah. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan aktivitas berpikir dan berargumentasi, baik secara induktif maupun deduktif. Proses berpikir secara induktif merupakan proses menganalisis masalah secara ilmiah yang penjabarannya dimulai dari permasalahan-permasalahan yang bersifat khusus ke umum, sedangkan proses berpikir secara deduktif yaitu menganalisis masalah secara ilmiah yang penjabarannya dimulai dari permasalahan-permasalahan yang bersifat umum ke khusus. Pada anak usia dini kemampuan berpikir secara induktif dan deduktif berkembang secara bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak serta sesuai dengan tahapan usianya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika adalah kemampuan berpikir secara ilmiah untuk memahami suatu konsep dan pemahaman tentang angka-angka dan bilangan, pemahaman tentang pola, menggunakan penalaran secara sistematis, serta mampu berpikir secara logis.

a. Indikator Kecerdasan Logika Matematika

Adapun indikator dari kecerdasan logis matematis menurut Widiastuti (2012: 66) adalah :

- 1) Mampu melakukan berbagai operasi matematis;
- 2) Memahami pola dan hubungan;
- 3) Memahami konsep yang bersifat kuantitatif;
- 4) Mampu melakukan penalaran logis.

Sedangkan menurut Menurut *Willis dan Johnson* (2001: 261) yaitu

- 1) klasifikasi;
- 2) membandingkan;
- 3) operasi hitung matematika;
- 4) penalaran induktif dan deduktif;
- 5) pembentukan hipotesis dan pengecekan kembali.

Adapun indikator kecerdasan *logis matematis* yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator kecerdasan logis matematis menurut Hasanah (2013) yang diadaptasi dari pendapat *Willis dan Johnson*, sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu mengklasifikasikan informasi yang ada dan menjelaskan secara logika, menyelesaikan masalah, dugaan sementara dan membuat rencana penyelesaian.
- 2) Siswa mampu membandingkan kaitan antara informasi yang ada pada masalah dengan pengetahuan yang dimiliki.
- 3) Siswa mampu melakukan operasi hitung matematika seperti perkalian, pembagian, perpangkatan, komposisi dan lain-lain
- 4) Siswa mampu menggunakan penalaran deduktif maupun induktif untuk menyelesaikan masalah. Mampu menganalisis masalah dengan memberikan penjelasan melalui penggunaan model;
- 5) Siswa mampu membuat dugaan mengenai jawaban dari masalah permasalahan yang diberikan
- 6) Siswa mampu memeriksa kembali dugaan yang telah dibuat, misalnya menggunakan pengetahuan atau konsep yang telah diketahui sebelumnya.

4. Materi Satuan Waktu

a) Hubungan Antar Satuan Waktu

Satuan baku untuk mengukur waktu, antara lain jam, menit, detik, hari, minggu, bulan, dan tahun. Suatu satuan waktu dapat dinyatakan dalam satuan waktu lainnya. Perhatikan hubungan antarsatuan waktu berikut!

1 Menit	:	60 Detik	1 tahun	:	12 bulan
1 Jam	:	60 Menit	1 tahun	:	52 minggu
1 Hari	:	24 Jam	1 tahun	:	365 hari
1 Minggu	:	7 Hari	1 dasawarsa	:	10 tahun
1 bulan	:	30 hari	1 abad	:	100 tahun

Perhatikan contoh berikut!

1. 2 minggu = hari

Penyelesaian :

$$2 \text{ minggu} = 2 \times 7 \text{ hari} = 14 \text{ hari}$$

Jadi, 2 minggu = 14 hari

2. 4 tahun = bulan

Penyelesaian :

$$4 \text{ tahun} = 4 \times 12 \text{ bulan} = 48 \text{ bulan}$$

Jadi, 4 tahun = 48 bulan

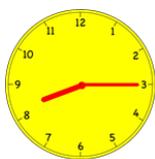
b) Menentukan Tanda Waktu 24 Jam

Pada jam analog, terdapat jarum pendek dan jarum panjang. Jarum pendek menunjukkan jam, sedangkan jarum panjang menunjukkan menit. Ingat, jarum pendek berpindah satu angka setiap satu jam dan jarum panjang berpindah satu

angka setiap 5 menit. Jadi, untuk jarum panjang, setiap angka yg berdekatan berjarak 5 menit.

Untuk penulisan tanda waktu 24 jam, waktu setelah pukul 12.00 siang ditulis pukul 13.00, pukul 14.00, dan seterusnya hingga pukul 24.00. Pukul 12 malam atau pukul 24.00 disebut juga pukul 00.00.

Perhatikan contoh berikut!



Pukul 8 lebih 15 menit pagi, ditulis pukul 08.15

c) Menentukan Lama Waktu Kegiatan Berlangsung

Lama suatu kegiatan berlangsung dapat ditentukan dengan cara berikut :

Lama kegiatan = waktu selesai- waktu mulai

Perhatikan contoh berikut!

Ayah membersihkan halaman dari pukul 07.00 sampai pukul 10.00. Berapa lama ayah membersihkan halaman?

Penyelesaian :

Lama kegiatan = 10.00 - 07.00 = 3 jam

Jadi, ayah membersihkan halaman selama 3 jam.

d) Menentukan Waktu Mulai atau Waktu Selesai Suatu Kegiatan (Lama Kegiatan dalam Jam)

Waktu mulai dan waktu selesai suatu kegiatan dapat ditentukan dengan cara berikut :

<p>Waktu selesai = waktu mulai + lama kegiatan</p> <p>Waktu mulai = waktu selesai - lama kegiatan</p>

Perhatikan contoh berikut!

Sebongkah es mencair seluruhnya setelah diletakkan di atas meja selama 2 jam.

Es mulai diletakkan pukul 07.00. Pukul berapa es mencair seluruhnya?

Penyelesaian :

Waktu selesai = waktu mulai + lama kegiatan

= 07.00 + 2 jam = 09.00

Jadi, es mencair seluruhnya pada pukul 09.00.

e) Menentukan Lama Kegiatan dalam Satuan Jam dan Menit

Lama suatu kegiatan tidak selalu tepat dilakukan dalam satuan jam.

Oleh karena itu, kita perlu menggunakan satuan waktu yang lebih kecil, yaitu menit. Ingat, kita sudah mempelajari bahwa 1 jam = 60 menit.

Perhatikan contoh berikut!

Sebuah tabung gas digunakan terus-menerus sejak pukul 06.10. Gas dalam tabung habis pada pukul 11.40. Berapa lama penggunaan tabung gas tersebut?

Penyelesaian :

Lama penggunaan = waktu selesai - waktu mulai

= 11.40 - 06.10

= 05.30 = 5 jam 30 menit

Jadi, tabung gas tersebut digunakan selama 5 jam 30 menit.

f) Mengurutkan Lama Kegiatan

Untuk mengurutkan lama waktu beberapa kegiatan, kita perlu menentukan lama waktu setiap kegiatan terlebih dahulu.

Perhatikan contoh berikut!

No	Kegiatan	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Lama Kegiatan
1	Memasak nasi	06.00	06.45	45 Menit
2	Menggoreng ayam	06.30	06.445	15 Menit
3	Mencuci pakaian	07.10	08.10	1 Jam

Kegiatan pada tabel di atas dapat diurutkan dari yang waktunya paling lama maupun paling sebentar.

Urutan kegiatan dari yang paling lama :

mencuci pakaian, memasak nasi, menggoreng ayam.

Urutan kegiatan dari yang paling sebentar :

menggoreng ayam, memasak nasi, mencuci pakaian.

B. Kerangka Konseptual

Make a Match adalah pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang dipelajari, setiap siswa menerima satu kartu itu berisi pertanyaan dan jawaban, selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang.

Kecerdasan logika matematika merupakan salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan sejak anak usia dini. Kemampuan dalam mengenal angka dan logika dapat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahan dengan berpikir secara logis. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika cenderung dapat memahami suatu masalah, menganalisa dan menyelesaikannya dengan tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tentu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mampu menstimulasi kemampuan anak, baik itu dalam aspek perkembangannya maupun pada tingkat kecerdasan sesuai dengan tahapan usianya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencari kartu pasangan sambil mempelajari suatu konsep dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Diharapkan dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, karena jika siswa sudah aktif dalam pembelajaran maka siswa akan tidak malu dalam bertanya atau mengemukakan pendapatnya, semangat belajarnya tinggi, dan siswa sudah bisa untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dikemukakan peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya diuji kebenarannya, bahwa adanya pengaruh variabel dalam penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* (mencari pasangan) terhadap kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai .

Adapun nilai signifikasinya yaitu 5%, jika $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima sedangkan jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak.

$H_o > H_a$, artinya jika nilai H_o lebih besar dari pada H_a , maka H_o diterima dan H_a ditolak.

$H_0 < H_a$, artinya jika nilai H_0 lebih kecil dari pada H_a , maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis penelitiannya adalah :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai .

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Al-Washliyah yang terletak di Jalan Jendral Sudirman, Kelurahan Gading, Kecamatan Datuk Bandar, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Oktober Sampai dengan Agustus.

Adapun rincian penelitian yang penulis buat adalah sebagai berikut :

Kegiatan	Bulan/Tahun 2022/2023										
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu
Pengajuan Judul											
ACC Judul											
Observasi Awal											
Menyusun Proposal											
Bimbingan Proposal											
Seminar Proposal											
Perbaikan Proposal											
Riset											
Penulisan Skripsi											
Bimbingan Skripsi											
ACC Skripsi											
SidangMeja Hijau											

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiyono, 2016: 80).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai berjumlah 29 Siswa yang terdiri dari 16 laki laki dan 13 perempuan.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2016: 82).

Nonprobability sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Sampling jenuh adalah teknik penentuan

sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil. (Sugiyono, 2016: 85). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SDS Al-Washliyah Kota Tanjungbalai.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 60) variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Varibel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya dan timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2017: 39). Dalam penelitian ini yang termasuk varibel bebas yaitu Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel *dependen* (terikat) sering disebut juga variabel *output*, kriteria, konsekuen. Veriabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 39). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat yaitu Kecerdasan Logika Matematika (Y)

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah penjelasan dari definisi yang didasarkan pada sifat-sifat suatu variabel yang diamati. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, yakni variabel bebas (independen) sebagai variabel yang mempengaruhi, yaitu model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* dan variabel terikat (dependen) sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu kecerdasan logika matematika anak. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kecerdasan Logika Matematika (Variabel Y)

Kecerdasan logika matematika kemampuan berpikir secara ilmiah untuk memahami suatu konsep dan pemahaman tentang angka-angka dan bilangan, pemahaman tentang pola, menggunakan penalaran secara sistematis, serta mampu berpikir secara logis. Adapun indikator kecerdasan logika yang diamati pada siswa kelas III SDS. Al-Washliyah Tanjungbalai diantaranya sebagai berikut :

- 1) klasifikasi;
- 2) membandingkan;
- 3) operasi hitung matematika;
- 4) penalaran induktif dan deduktif;
- 5) pembentukan hipotesis dan pengecekan kembali.

2. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* (Variabel X)

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak anak mencari pasangan mengenai suatu konsep atau

topik yang dipelajari melalui permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini menerapkan batasan waktu, sehingga anak harus menyelesaikannya sebelum waktu yang ditentukan habis.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* harus dilaksanakan secara sistematis, Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* pelaksanaannya diawali dengan tahap:

1. Guru memberikan materi untuk dipelajari;
2. Guru membagi anak ke dalam kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban;
3. Guru memberikan kartu-kartu yang berisi pertanyaan kepada kelompok pertanyaan dan memberikan kartu yang berisi jawaban kepada kelompok jawaban;
4. Anak mulai mencari/mencocokkan kartu pasangan;
5. Guru memberikan batasan waktu, guru memanggil satu pasangan untuk presentasi;
6. Guru memanggil pasangan berikutnya untuk presentasi;
7. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono (2017: 148) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Di dalam penelitian ini, adapun instrumen penelitian adalah berbentuk Tes.

Tes dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas III SD berupa soal/penugasan yang akan siswa kerjakan untuk mengetahui kecerdasan logika matematika siswa pada saat sebelum menggunakan metode pembelajaran

kooperatif Tipe *Make a Match* dan setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match*. Adapun hasil dari tes ini berupa data angka terkait hasil belajar siswa setelah mengerjakan tes yang diberikan.

Di dalam tes ini merupakan uji coba terkait pemahaman siswa tentang pembelajaran Matematika adapun tes yang diberikan kepada siswa berupa soal cerita yang berjumlah 10 butir soal untuk mengukur kemampuan kecerdasan logika matematika siswa, tes yang digunakan yaitu pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Berikut adalah kisi-kisi instrument soal tes kecerdasan logika matematika.

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.		1	3,4			
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.				2,5, 6,7, 8,9, 10		

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Pre Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.		4	1,2			
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.				3,5, 6,7, 8,9, 10		

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Post Tes

1. Uji Validitas

Menurut Triono (2017: 182) menjelaskan bahwa kegiatan pengujian validitas mutu butir instrument khususnya dalam penelitian menjadi sangat penting mengingat variabel yang diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untuk dapat diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indicator yang bersifat operasional

Jika r_{xy} akan dibandingkan dengan koefisien r_{tabel} dengan derajat kebebasan $(n-2)$. Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument tidak valid.

Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan. Berikut langkah-langkah untuk uji validitas dengan SPSS.

Langkah 1 : Aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada *variable view*

Langkah 3 : Masukkan data pada *data view*

Langkah 4 : Klik *analyze – correlate -*, akan muncul kotak reability analisis masukkan “skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *correlation – klik continue – klik OK*.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiono (2018: 174) bahwa reliabilitas merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument. Oleh karena itu walaupun instrument yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrument perlu dilakukan. Suatu variable dikatakan reliabel (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten dari waktu ke waktu. Instrumen ini dikatakan reliabel

(handal apabila nilai Cronbach alpha $> 0,6$ menurut Wiratna Sujerweni (2014).

Dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai cronbach alpha $> 0,6$ maka instrument handal (reliabel)

Jika nilai cronbach alpha $< 0,6$ maka instrument tidak handal.

Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS.

Langkah 1 : Aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada *variabel view*

Langkah 3 : Masukkan data pada *data view*

Langkah 4 : Klik *analyzy – scale – reability analisis*, akan muncul kotak *reability analisis* masukkan “semua skor jawaban” ke *items*. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for* klik *scale – klik continue – klik OK*.

F. Teknik Analisis Data

Menurut (Rijali, 2018) analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna. Melalui analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* metode untuk mengetahui kecerdasan logika di kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai. Analisis data bertujuan untuk

mengolah data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti ini sebagai berikut:

1. Analisis Data Berdasarkan SD

Standar deviasi adalah nilai statistik yang dipakai guna menentukan seberapa dekat data dari suatu sampel statistic dengan data mean. Semakin rendah nilai standar deviasi, maka semakin mendekati rata-rata, sedangkan jika nilai standar deviasi semakin tinggi, artinya semakin lebar rentang variasi datanya.

Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk mencari data Standar Deviasi dengan SPSS.

- Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS
- Langkah 2 : Setelah masuk pilih di pojok kiri bawah pilih *variabel view* terlebih dahulu untuk membuat data
- Langkah 3 : Masukkan data pada *data view*
- Langkah 4 : Pilih *analyze – descriptive statistic – frequencies*
- Langkah 5 : Pilih tanda panah yang ada di kotak
- Langkah 6 : Pilih *statistic – standar deviasi – continue – ok*

2. Analisis Data Berdasarkan Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika pada mata pelajaran matematika di kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai. Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} :

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, variable bebas berpengaruh terhadap variable terikat.

Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka variable bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

2. Berdasarkan nilai signifikan :

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk mencari data uji t dengan SPSS.

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada *variabel view*

Langkah 3: Masukkan data pada *data view*

Langkah 4: Klik *analyz – compara means – independent sample t* “nilai” ke *test variable*, “kelas” ke *group – continue – ok*. Kemudian klik nilai dan pindahkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan pada *factor* klik *option* dan pilih *homogeneity of variance test* lalu pilih *continue* kemudian klik *ok*.

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya variabel berpengaruh terhadap variabel terikat.

3. Analisis Uji Koefisien Determinan (R^2)

Peneliti menggunakan uji koefisien determinan digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa, dimana besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) yang dinyatakan dalam bentuk presentase (%). Berikut rumus yang digunakan untuk mendapatkan hasil koefisien determinan :

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : Koefisien Determinan

R^2 : Nilai Korelasi

100% : Presentase Kontribu

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-posttest only Desain* yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Terlebih dahulu peneliti memberikan soal pretest kepada kelas atas yaitu kelas IV yang berjumlah 24 orang untuk mengetahui ke validitan soal tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan tes awal (pre-test) sebanyak 10 soal kepada siswa kelas III untuk mengetahui bagaimana hasil kecerdasan logika siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*.

Setelah peneliti memberikan tes awal (pretest) sebelum menggunakan tindakan perlakuan ternyata masih banyak siswa yang terdapat kurang mampu dalam kecerdasan logika matematika sehingga peneliti mendapat nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 44,83% Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pada kegiatan pendahuluan peneliti mengawali pembelajaran dengan memberikan pengingat kembali pada materi sebelumnya. Pada kegiatan ini akan diberikan penjelasan mengenai satuan waktu dan sedikit waktu bertanya apa yang diketahui siswa tentang satuan waktu. Setelah peneliti menjelaskan materi peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B yang dimana kelompok A adalah kelompok soal dan kelompok B yaitu kelompok jawaban, Selanjutnya penelita memberikan kartu berisi soal dan jawaban pada kelompok yang sudah ditentukan. Kelompok A dan

B harus berjajar dan saling berhadapan. Jika masing-masing kelompok sudah berada pada posisi yang ditentukan, maka peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dan peneliti juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka. Selanjutnya peneliti meminta semua kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, peneliti meminta mereka melaporkan diri. Jika waktu sudah habis peneliti memanggil satu persatu pasangan untuk mempersentasikan didepan kelas, Selanjutnya peneliti dan seluruh siswa menjawab kebenaran/kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi. Diakhiri pembelajaran peneliti memberikan tes akhir (post-test) sebanyak 10 soal kepada siswa kelas III untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil kecerdasan logika matematika siswa sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* terhadap materi satuan waktu.

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan setelah memberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* dan diakhiri memberikan tes akhir (post-test) peneliti mendapat nilai rata-rata (mean) sebesar 74,48%. Berdasarkan nilai yang telah peneliti dapatkan bahwa dapat dilihat bahwa nilai post-test atau setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan pretest sebelum diberikan perlakuan.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Perolehan hasil dari uji validitas tes yang berjumlah 10 butir soal terhadap 24 responden yaitu siswa kelas IV SDS. Al-washliyah Tanjungbalai. Pengujian validitas tes ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23 untuk mencari butir-butir soal yang valid. Hasil coba validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} , dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitu juga sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, begitu juga sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid. Data tersebut disajikan dalam tabel berikut ini :

Nomor soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,583	0,404	Valid
Soal 2	0,551	0,404	Valid
Soal 3	0,508	0,404	Valid
Soal 4	0,421	0,404	Valid
Soal 5	0,540	0,404	Valid
Soal 6	0,486	0,404	Valid
Soal 7	0,450	0,404	Valid
Soal 8	0,486	0,404	Valid
Soal 9	0,533	0,404	Valid
Soal 10	0,432	0,404	Valid

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 10 butir soal yang telah diberikan peneliti kepada responden ternyata 10 soal tersebut valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ berdasarkan hasil signifikan 0,05 artinya bahwa soal-soal tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi soal yang digunakan oleh peneliti, sehingga soal tersebut dapat diandalkan meskipun penelitian dilakukan berulang kali dengan soal yang sama dan waktu yang berbeda. Dasar pengambilan uji reliable cronbach's alpha menurut Wiranta Sujerweni (2004) kuesioner dikatakan reliable jika nilai cronbach's alpha > 06 . Data tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini :

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.651	10

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas dapat dilihat bahwa cronbach's alpha di dalam penelitian ini adalah 0,651 dengan jumlah item ada 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa cronbach's alpha > 06 sehingga instrument ini dapat dikatakan reliabel (handal).

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas, maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut :

a. Data Hasil Penelitian Kelas Pre Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil kecerdasan logika matematika siswa sebelum diberikan perlakuan atau sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada tabel sebagai berikut :

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat Baik	86-100	1	3,4
Baik	71-85	1	3,4
Cukup	61-70	1	3,4
Kurang	≤ 60	26	89,7
Jumlah		29	100%

Tabel 4.3 Hasil Nilai Pre-test Siswa

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis presentase menunjukkan dari 29 responden atau sampel pada penelitian ini terdapat 89,7 kecerdasan logika matematika siswa termasuk kedalam kategori kurang, kecerdasan logika matematika siswa yang tergolong kedalam kategori cukup 3,4% kecerdasan logika matematika siswa tergolong dalam kategori baik 3,4% dan 3,4% kecerdasan logika matematika siswa tergolong dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh kecerdasan logika matematika siswa setelah diberi perlakuan atau sudah menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* (Post-test) pada tabel berikut :

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat Baik	86-100	7	24,1
Baik	71-85	9	31,0
Cukup	61-70	6	20,7
Kurang	≤ 60	7	24,1
Jumlah		29	100%

Tabel 4.4 Hasil Nilai Post-test Siswa

3. Standar Deviasi

Standar deviasi digunakan untuk melihat jauh dekatnya sebaran data tersebut dari rata-rata atau mean. Salah satu fungsi rumus standar deviasi adalah memberikan gambaran tentang persebaran data terhadap rata-rata. Data tersebut disajikan dalam data dibawah ini :

	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	44.83	20.287
Posttest	29	74.48	14.037
Valid N (listwise)	29		

Tabel 4.5 Hasil Uji Standar Deviasi

4. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individu. Berikut data tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini :

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.807	4.673		11.301	.000
	Pretest	.484	.095	.699	5.077	.000

a. Dependent Variable: posttest

Tabel 4.6 Hasil Uji T

Dari hasil output SPSS di atas, dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil pengambilan keputusan sebelumnya bahwa :

1) Nilai $t_{hitung} = 5.077$

Nilai $t_{tabel} = 2,052$

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5.077 > 2,052$ artinya, dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

2) Nilai Sig. 0,000

Nilai Sig $< 0,005$, artinya dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

5. Uji Koefisien Determinan

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa, maka dibutuhkan uji koefisien determinan. Berikut data tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.699 ^a	.488	.469	10.225

a. Predictors: (Constant), pretest

Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinan

Dari hasil output diatas dapat dilihat pada R Square (koefisien determinan) sebesar $0,488 = 48,8\%$ artinya bahwa besar pengaruh variabel Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap variabel kecerdasan logika matematika sebesar $48,8\%$

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang ditunjukkan oleh *output* dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (X) terhadap kecerdasan logika matematika (Y) pada materi pengukuran waktu di kelas III

SDS. Al-Washliyah Tanjungbalai dimana terdapat pengaruh sebesar 48,8% Hasil penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan yang dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 untuk mempermudah peneliti mendapatkan hasil yang akurat.

Hal tersebut dapat dibuktikan terdapat perbedaan kecerdasan logika matematika siswa dari hasil pretest dan posttest. Perolehan nilai rata-rata siswa pada pretest sebesar 44,83% dan nilai rata-rata siswa pada posttest sebesar 74,48%, sehingga terdapat selisih nilai sebesar 29,66% dari nilai pretest ke posttest siswa.

Kecerdasan logika matematika siswa kelas III SDS. Al-Washliyah Tanjungbalai mengalami peningkatan, dari hasil tersebut diperoleh bahwa siswa cenderung sangat antusias terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* sewaktu kegiatan proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa dapat merespon dengan baik terhadap rangsangan yang di berikan oleh peneliti sehingga dengan model tersebut siswa dapat menyelesaikan persoalan yang diberikan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5.077 > 2,052$ dan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis tersebut dinyatakan “terdapat pengaruh positif dan signifikan pada model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika siswa kelas III SDS. Al- Washliyah Tanjungbalai”.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* layak diterapkan di dalam kelas karena sudah terbukti bahwa

metode tersebut dapat memberikan hasil yang baik berdasarkan hasil nilai tes siswa dan juga siswa dapat memberikan respon yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan salah satu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dapat memberikan hasil yang lebih baik.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti tentunya mendapatkan keterbatasan-keterbatasan yang dialami selama proses penelitian, adapun keterbatasan tersebut dapat diuraikan dibawah ini sebagai berikut :

1. Pada kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, sehingga pada saat pengerjaan tes yang diberikan, siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dengan baik sehingga menjawab dengan asal.
2. Pembagian waktu yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung kurang efisien, sehingga beberapa siswa kurang efektif dan mengganggu teman yang sedang berkonsentrasi
3. Siswa tidak terbiasa dengan model pembelajaran yang diberikan sehingga pada proses pembelajaran berlangsung peneliti sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa keterbatasan-keterbatasan diatas yang dialami oleh peneliti, sehingga terdapat kekurangan didalam penelitian ini. Oleh karena itu peneliti sangat membutuhkan kritikan dan saran yang dapat membangun dan menyempurnakan hasil dari penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil nilai pretest siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 44,83% dimana nilai tersebut siswa belum menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Namun, setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* hasil nilai rata-rata siswa pada posttest sebesar 74,48%. Sehingga terdapat selisih sebesar 29,66% oleh karena itu dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* ada pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran.
- b. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada proses pembelajaran dimana, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5.077 > 2.052$
- c. Adapun besarnya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika berdasarkan hasil uji koefisien determinan sebesar 48,8%.

B. Saran

Telah terbukti pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap kecerdasan logika matematika siswa, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Bagi Guru, baik wali kelas maupun khususnya guru matematika perlu merancang dengan sebaik-baiknya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika sehingga

terciptanya suasana yang lebih efektif dan berdampak baik bagi hasil kecerdasan logika matematika siswa.

2. Bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang baik secara individu maupun kelompok agar diperoleh kecerdasan logika yang baik sesuai dengan standar yang telah di tentukan.
3. Bagi peneliti selanjutnya atau judul yang hampir sama disarankan agar dapat menambahkan beberapa referensi dan membuat penelitian lebih lanjut pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, Neni Utami. 2008. *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis Matematis Balita*. Bandung : Karya Kita
- Akbar, R., Irvan, I., Nasution, M. D., & Azis, Z. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Think-Talk-Write Dan Missouri Mathematics Project. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 168-174.
- Amstrong, Thomas. 2003. *Setiap Anak Cerdas*. Alih Bahasa : Rina Buntaran. Bandung : Refika Aditama
- Harahap, T. H., & Nasution, M. D. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Connected Mathematics Project (Cmp). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 8-12.
- Hasanah, Wardatul. 2013. "Kecerdasan Logis Matematis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Komposisi Fungsi". *EJournal Unesa Jurusan Matematika*. Vol 2(2)
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Maisari, D. (2013). Pengaruh model pembelajaran koperatif tipe make a match terhadap pemahaman konsep matematis (studi pada siswa kelas VIII semester ganjil SMPN 5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013). 2(1), 1-6
- Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. *Paud4404/Modul 1*, 1-60.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2017. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Nasution, M. D., & Nasution, D. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Ropes (Review, Overview, Presentation, Exercise, Summary) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa MTS Hifzhil Qur'an Medan. *Education Journal of Indonesia*, 1(1).
- Nasution, Marah Doly, and Cici Prastika. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make-A Match (Mam) Pada Materi Limit Fungsi Di Kelas XI MAN 1 Medan." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1.1 (2020): 8-15.
- Novitasari, L., & Leonard. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. Fakultas Teknik, Matematika, Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI., 758-766.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah* , 81-95.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers

- Saleh, A., & Lubis, F. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Pokok SPLDV di Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 20.
- Saputra, M. Yudha, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktora Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Kerjaan
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- Subaini, S., Irvan, I., & Nasution, M. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(2), 16-20.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT ALFABETA
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujarweni, V. W, 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka pelajar
- Triono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Omba
- Wandari, K., & Nasution, I. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Kelas IV SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 72-80.
- Widiastuti, S. (2012). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71.
- Willis, Jodi Kenny dan Johnson Aostre. 2001. Multiply using multiple intelligences. Diakses 6 Juli 2018 dari NCTM. Yogyakarta: Ar-Ruz Media

LAMPIRAN 1**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****I. Identitas**

- | | | |
|-------------------------|---|---|
| 1. Nama | : | Isna Hariyani Harefa |
| 2. Tempat/Tanggal Lahir | : | Tanjungbalai, 11 Juni 2001 |
| 3. Jenis Kelamin | : | Perempuan |
| 4. Agama | : | Islam |
| 5. Kewarganegaraan | : | Indonesia |
| 6. Status | : | Belum Menikah |
| 7. Alamat | : | Jln. Cendrawasih, LK IV, Kelurahan
Beting Kuala Kapias, Kecamatan Teluk
Nibung, Kota Tanjungbalai, Sumatera
Utara. |
| 8. Orangtua | | |
| a. Ayah | : | Muhammad Usman Harefa |
| Pekerjaan | : | - (Telah Meninggal Dunia) |
| b. Ibu | : | Rahma Lubis |
| Pekerjaan | : | Ibu Rumah Tangga |

II. Pendidikan Formal

- | | | |
|------------|---|-----------------------------------|
| 2006-2007 | : | TK. Tahfidzul Qur'an Tanjungbalai |
| 2007-2013 | : | SD Negeri 132406 Tanjungbalai |
| 2013-2016 | : | SMP Negeri 1 Tanjungbalai |
| 2016- 2019 | : | SMA Negeri 1 Tanjungbalai |
| 2019-2023 | : | Tercatat Sebagai Mahasiswa UMSU |

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SDS. Alwashliyah Tanjungbalai
Kelas/Semester	:	III (Tiga)/II (Dua)
Tema	:	Energi dan Perubahannya (Tema 6)
Subtema	:	Energi Alternatif (Subtema 3)
Pembelajaran	:	Pembelajaran 1 (Satu)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan caramengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan prilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Matematika

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentuka lamanya suatu kejadian dengan benar.
4.6	Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.

2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami perbedaan waktu terhadap suatu kejadian
4. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menentukan perbedaan waktu suatu kegiatan antara lebih lama maupun lebih singkat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Satuan Waktu

E. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Model jam untuk menunjukkan lama waktu dalam menit
3. Kartu soal dan jawaban

F. PENDEKATAN & MODEL

1. Pendekatan : Saintifik
2. Teknik : Example Non Example
3. Model : Make A Match

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. 3. Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar hari ini 4. Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk menghidupkan suasana kelas. 5. Guru menginformasikan tujuan 	20 Menit

	pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan	
Kegiatan Inti	<p>1. Guru memberikan penjelasan terkait materi satuan waktu.</p> <p>Pada jam analog, terdapat jarum pendek dan jarum panjang. Jarum pendek menunjukkan jam, sedangkan jarum panjang menunjukkan menit. Ingat, jarum pendek berpindah satu angka setiap satu jam dan jarum panjang berpindah satu angka setiap 5 menit. Jadi, untuk jarum panjang, setiap angka yg berdekatan berjarak 5 menit.</p> <p>Untuk penulisan tanda waktu 24 jam, waktu setelah pukul 12.00 siang ditulis pukul 13.00, pukul 14.00, dan seterusnya hingga pukul 24.00. Pukul 12 malam atau pukul 24.00 disebut juga pukul 00.00.</p> <p>Perhatikan contoh berikut!</p>  <p>Pukul 8 lebih 15 menit pagi ditulis pukul 08.15</p> <p>2. Guru melakukan sesi Tanya jawab kepada siswa mengenai materi satuan waktu</p> <p>3. Guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B</p> <p>4. Guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B</p> <p>5. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus</p>	30 Menit

	<p>mencari/mencocokkan kartu yang mereka pegang dengan kartu kelompok lain. Dan guru juga menginformasikan batas maksimum waktu yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika mereka sudah menentukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka untuk melaporkan diri. 7. Jika waktu sudah habis dan mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru memanggil satu persatu pasangan kedepan kelas untuk mempresentasikan 8. Selanjutnya guru dan siswa lainnya sama sama menjawab/mengkoreksi kebenaran dari pasangan yang presentasi 9. Dan seterusnya guru memanggil pasangan berikutnya sampai semua pasangan selesai mempresentasikan. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? • Apa kegiatan yang paling disukai? 2. Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. 3. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi 4. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 	20 Menit

H. PENILAIAN

Skor penilaian adalah 0 – 100

A (Sangat Baik) : 86 – 100

B (Baik) : 71 – 85

C (Cukup) : 61 – 70

D (Kurang) : ≤ 60

1. Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial: penilaian terhadap perilaku siswa dapat dinilai dalam bentuk observasi/pengamatan guru
2. Penilaian Pengetahuan
 - Tes Tertulis: penilaian dimana siswa menjawab soal dalam bentuk tertulis seperti memilih jawaban dan mensuplai jawaban
Skor penilaian: 100
Penilaian = $\frac{\text{skor jawaban yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
 - Tes Lisan: berupa pertanyaan seperti kuis, perintah dan lain sebagainya yang dijawab dalam bentuk lisan
 - Penugasan
3. Penilaian Keterampilan: kinerja dan unjuk kerja siswa.

Tanjungbalai, Mei 2023

Kepala Sekolah

 Faridatul Husna, S.Pd.I

Guru Kelas


 Ubatiah, S. Pd

Peneliti

Isna Hariyani Harefa

LAMPIRAN 3**Silabus Kelas III SD Tema 6 Subtema 3**

Tema 6 : **Energi dan Perubahannya**
Subtema 3 : **Energi Alternatif**

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p>	<p>1.2.1 Mengingat kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>1.2.2 Meyakini kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.1 Menjalankan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.2 Menerima kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiba Kewajiban terhadap lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal hak dan kewajiban Mengenal kewajiban terhadap lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, santun, Peduli, Percaya diri, Kerja sama <p>Pengetahuan Tertulis</p> <p>PPKN</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami Hak dan kewajiban. Mengidentifikasi Kewajiban terhadap lingkungan. <p>B. Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan. <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami satuan Waktu. Mengetahui cara 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Buku guru Internet

	<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p>	<p>3.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>4.2.1 Menyajikan contoh perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>4.2.2 Menentukan Perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.</p>				<p>menentukan sebuah kegiatan</p> <p>SBDP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara pembuatan karya dekoratif. <p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui Kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun. • Memahami Gerak kincir angin. 		
--	---	---	--	--	--	---	--	--

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.2.1 Mencari informasi tentang energi dalam sebuah teks. 3.2.2 Mengidentifikasi informasi tentang energi 4.2.1 Menyajikan informasi energi dari sebuah teks. 4.2.2 Menuliskan pokok-pokok informasi tentang energi menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks tentang energy alternatif. • Teks tentang gerak angin sebagai energi alternatif. • Teks tentang Air Sumber Energi Alternatif. • Teks tentang biogas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang energi alternatif • Membaca teks tentang gerak angin sebagai energi alternatif. • Mencari arti kata. • Membaca teks tentang Air Sumber Energi Alternatif • Mengenal cara pembuatan briket. • Membaca teks tentang biogas 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>Praktik/Kinerja PPKN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan hak dan kewajiban. • Menentukan kewajiban terhadap lingkungan. <p>B. Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan informasi yang terdapat dalam teks bacaan dengan tepat. <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan satuan waktu. <p>SBdP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya dekoratif. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	<p>3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p> <p>4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p>	<p>3.6.1 Mengetahi cara menentukan waktu sebuah kegiatan.</p> <p>3.6.2 Mengidenti fikasi lamanya waktu sebuah kegiatan.</p> <p>4.6.1 Mengide ntifikasi lama waktu kejadian sebuah kegiatan.</p> <p>4.6.2 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menentukan waktu. • Soal cerita terkait dengan satuan waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal waktu • Menyelesaikan soal cerita terkait dengan satuan waktu tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan Gerak kombinasi berjalan, meliuk, dan mengayun. • Mempraktikkan gerak kincir angin. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi ataupun praktik yang terkait sub tema. 		

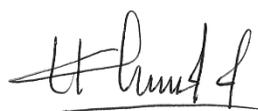
Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif. 4.1 Membuat karya dekoratif.	3.1.1 Memahami unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif. 3.1.2 Mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif. 4.1.1 Menyajikan karya dekoratif. 4.1.2 Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.	<ul style="list-style-type: none"> Langkah-langkah membuat karya dekoratif Macam-macam karya dekoratif. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 			
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	3.6 Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan	3.6.1 Mengetahui penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama 3.6.2 Mengidentifikasi kombinasi gerak	<ul style="list-style-type: none"> Kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun Gerak kincir angin. 	<ul style="list-style-type: none"> Gerak kombinasi berjalan, meliuk, dan mengayun. Menirukan gerak kincirangina 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 			

	irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama. 4.6 Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.	berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat. 4.6.1 Menyajikan kombinasi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor. 4.6.2 Mempraktikkan kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Tanjungbalai, Mei 2023

Kepala Sekolah

Faridatul Husna, S.Pd.I


Guru Kelas

Ubatiah, S. Pd

LAMPIRAN 4

SOAL PRE TEST

1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	... Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	... Jam ... Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	... Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	... Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	... Jam ... Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!
4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?
5. Ayah sampai di kantor pukul 09.00 naik sepeda motor. Jika naik mobil ayah sampai di kantor pukul 09.30. Manakah waktu perjalanan ayah yang lebihcepat sampai di kantor dan gambarkan jamnya?
6. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina

- bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?
7. Kakak membuat 3 bolu menggunakan oven, 1 bolu memerlukan waktu 30 menit untuk mateng, jika kakak mulai memasak pukul 10.00 maka pukul berapa kakak selesai?
 8. Pada libur sekolah Ina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka berangkat dari rumah pukul 08.30. Setelah 1 jam 45 menit mereka tiba di kebun binatang. Pukul berapa Ina dan keluarga tiba di kebun binatang gambarkanlah jamnya?
 9. Seorang supir angkot membeli bensin sebanyak 12 Liter. Jika supir angkot itu menggunakan 2 Liter bensin setiap hari, maka berapa hari bensin tersebut dapat digunakan?
 10. Yudi lari pagi sebanyak 5 putaran dimana 1 putaran membutuhkan waktu 15 menit. Yudi mulai berlari pukul 08.00, pukul berapakah Yudi selesai berlari?

Tanjungbalai, Mei 2023

Kepala Sekolah



Faridatul Husna, S.Pd.I



Guru Kelas



Ubatiah, S. Pd

LAMPIRAN 5

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

1.

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

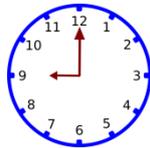
2. 2 Jam

3. Pukul 16.00 WIB



4. 1 Jam 20 Menit WIB

5. Lebih cepat waktu perjalanan naik sepeda motor



6. Lebih lama Ina dengan waktu 3 Jam 30 Menit

7. Pukul 11.30 WIB

8. Pukul 10.15 WIB



9. 6 Hari

10. Pukul 09.15 WIB

LAMPIRAN 6**SOAL POST TEST**

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 1 dan 2!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

1. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!
2. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?
3. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?
4. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

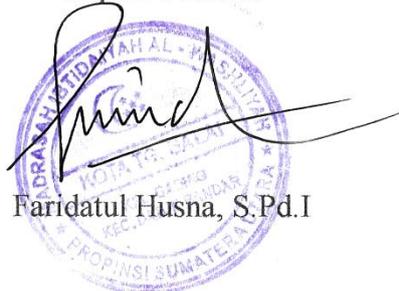
Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.00	Pukul 12.30	... Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	... Jam ... Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	... Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	... Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	... Jam ... Menit

5. Yudi lari pagi sebanyak 5 putaran dimana 1 putaran membutuhkan waktu 15 menit. Yudi mulai berlari pukul 08.00 pukul berapakah yudi selesai berlari?

6. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?
7. Kakak membuat 3 bolu menggunakan oven, 1 bolu memerlukan waktu 30 menit untuk mateng, jika kakak mulai memasak pukul 10.00 maka pukul berapa kakak selesai?
8. Pada libur sekolah Ina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka berangkat dari rumah pukul 08.30. Setelah 1 jam 45 menit mereka tiba di kebun binatang. Pukul berapa Siti dan keluarga tiba di kebun binatang serta gambarkanlah jarum jamnya?
9. Seorang supir angkot membeli bensin sebanyak 12 Liter. Jika supir angkot itu menggunakan 2 Liter bensin setiap hari, maka berapa harikah bensin tersebut dapatdigunakan?
10. Ayah sampai di kantor pukul 09.00 naik sepeda motor. Jika naik mobil ayah sampai di kantor pukul 09.30. Manakah waktu perjalanan ayah yang lebih cepat sampai di kantor gambarkan jamnya?

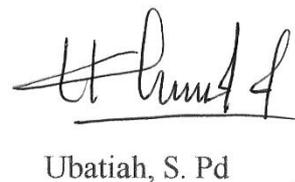
Tanjungbalai, Mei 2023

Kepala Sekolah



Faridatul Husna, S.Pd.I

Guru Kelas



Ubatiah, S. Pd

LAMPIRAN 7

KUNCI JAWABAN SOAL POST TES

1. Pukul 16.00 WIB



2. 1 Jam 20 Menit WIB
3. Lebih lama Ina dengan waktu 3 Jam 30 Menit

4.

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

5. Pukul 09.15 WIB
6. 2 Jam
7. Pukul 11.30 WIB
8. Pukul 10.15 WIB



9. 6 Hari
10. Lebih cepat waktu perjalanan naik sepeda motor

LAMPIRAN 8**LEMBAR WAWANCARA OBSERVASI AWAL**

Nama Sekolah : SDS Al-Washliyah Tanjungbalai

Narasumber : Ubatiah, S.Pd.I

Tanggal Wawancara : 10 November 2022

Pewawancara : Isna Hariyani Harefa

NIM / Jurusan : 1902090221 / PGSD

Wawancara Wali Kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai?

Jawab : Pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas III ini cukup baik, tetapi tidak semua siswa senang dengan pelajaran matematika karena menganggap pembelajaran matematika sulit dan membosankan.

2. Berapa jumlah siswa/i kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai?

Jumlah : Jumlah siswa/i kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai sebanyak 29 siswa/i diantaranya 16 laki-laki dan 13 perempuan

3. Apa masalah-masalah yang muncul ketika Ibu melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas? baik itu dari siswa maupun dari situasi dan kondisi yang dihadapi?

Jawab : Masalah yang muncul ketika kegiatan belajar mengajar dikelas siswa merasa jenuh karena situasi kelas yang membosankan dan

kurangnya model pembelajaran dari saya dan ditambah lagi fasilitas yang sangat terbatas di sekolah ini. Sehingga siswa jenuh untuk belajar.

4. Bagaimana upaya dari bapak/ibu untuk mengatasi kendala dan masalah yang muncul ketika proses pembelajaran?

Jawab : Upaya yang saya lakukan mengatasi kendala dan masalah yang muncul ketika proses pembelajaran dengan cara membawa mereka bercerita sesuai dengan kondisi saat itu, menciptakan permainan dan memberi reward.

Tanjungbalai, 24 Maret 2023

Kepala Sekolah



Faridatul Husna, S.Pd.I

Guru Kelas



Ubatiah, S. Pd

LAMPIRAN 9

Hasil Skor Uji Validitas

Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total
ATR	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
AP	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7
AM	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
AN	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
AK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
DP	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
FN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
HY	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
IP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
IS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
KN	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
KL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
MA	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5
ML	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
M	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
NS	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6
NM	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
RA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
RR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
SL	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
SR	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
YS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
ZM	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6

soal7	Pearson Correlation	.122	.138	.324	.130	.193	.205	1	-.041	.122	-.103	.450*
	Sig. (2-tailed)	.569	.520	.122	.546	.366	.337		.849	.569	.630	.028
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
soal8	Pearson Correlation	.046	.270	.158	-.079	.451*	.100	-.041	1	.046	.596**	.486*
	Sig. (2-tailed)	.831	.203	.461	.713	.027	.642	.849		.831	.002	.016
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
soal9	Pearson Correlation	.495*	.217	.290	.073	.122	.321	.122	.046	1	-.011	.533**
	Sig. (2-tailed)	.014	.309	.169	.736	.569	.126	.569	.831		.961	.007
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
soal10	Pearson Correlation	-.011	.217	.073	.073	.348	.046	-.103	.596**	-.011	1	.432*
	Sig. (2-tailed)	.961	.309	.736	.736	.096	.831	.630	.002	.961		.035
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.583*	.551**	.508*	.421*	.540**	.486*	.450*	.486*	.533**	.432*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.005	.011	.041	.006	.016	.028	.016	.007	.035	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

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

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

LAMPIRAN 11

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.651	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	6.9167	3.471	.427	.604
soal2	6.7917	3.737	.445	.613
soal3	7.0417	3.520	.305	.630
soal4	7.0417	3.694	.204	.653
soal5	7.0000	3.478	.351	.619
soal6	6.8750	3.679	.327	.625
soal7	7.0000	3.652	.245	.643
soal8	6.8750	3.679	.327	.625
soal9	6.9167	3.558	.366	.616
soal10	6.9167	3.732	.249	.640

LAMPIRAN 12**Nilai Peserta Didik**

No	Responden	Pre-test	Post-test
1	AJ	40	80
2	AF	50	60
3	AG	60	90
4	AF	10	60
5	AR	50	70
6	AS	60	90
7	AA	70	80
8	AA	0	40
9	BU	30	70
10	FDZ	40	90
11	HN	60	80
12	I	40	70
13	MN	60	70
14	MR	50	80
15	MY	60	80
16	MR	40	50
17	NS	60	80
18	NS	30	70
19	NC	50	80
20	NA	80	100
21	PA	30	90
22	PM	40	60
23	R	10	70
24	RH	30	60
25	SA	50	80
26	S	20	60
27	SA	40	80
28	TA	50	70
29	WR	90	100
Total Nilai		1.300	2.160
Nilai Rata-rata		44,82	74,48

LAMPIRAN 13

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 14

α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

LAMPIRAN 15**Hasil Nilai Standar Deviasi**

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	44.83	20.287
Posttest	29	74.48	14.037
Valid N (listwise)	29		

LAMPIRAN 16**Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.699 ^a	.488	.469	10.225

a. Predictors: (Constant), pretest

LAMPIRAN 17

Hasil Uji T

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	pretest ^b		Enter

- a. Dependent Variable: posttest
 b. All requested variables entered.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2694.501	1	2694.501	25.773	.000 ^b
	Residual	2822.741	27	104.546		
	Total	5517.241	28			

- a. Dependent Variable: posttest
 b. Predictors: (Constant), pretest

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.807	4.673		11.301	.000
	Pretest	.484	.095	.699	5.077	.000

- a. Dependent Variable: posttest

LAMPIRAN 18

SURAT IZIN RISET



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkfp.umsu.ac.id> E-mail : fkfp@yahoo.co.id

Nomor : 2095 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 09 Dzulqa'dah 1444 H
 Lamp : --- 29 Mei 2023 M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Al-Wasliyah Tanjung Balai
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Isna Hariyani Harefa**
 N P M : 1902090221
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjung Balai T.A.2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. Ni Syamsuurnita, M.Pd
 NIDN:0004066781

****Pertinggal****



LAMPIRAN 19

SURAT BALASAN IZIN RISET



Nomor : 947 /MI.110/B.19.VII/2023
 Lamp : -
 Perihal : Permohonan Izin Melaksanakan Riset

Kepada Yth :
 Bapak /Ibu
Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UMSU)

Di –
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Pengantar Permohonan Riset Mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Nomor.2095/II.3-AU/UMSU-02/F/2023. Maka Kami memberi Izin kepada Peserta untuk melakukan Riset Mahasiswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Washliyah Kota Tanjungbalai dengan Judul Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kecerdasan Logika MATEMATIKA SISWA KELAS III SD SWASTA MIS AL-WASHLIYAH GADING KOTA TANJUNGBALAI T. A. 2022/2023. Pihak Sekolah Merekomendasi kepada Mahasiswa dibawah ini :

Nama : ISNA HARIYANI HAREFA
 NPM : 1902090221
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SD)

Demikian surat Permohonan ini atas perhatian dan Kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Tanjungbalai, 16 Juni 2023
 Kepala MIS Al-Washliyah Gading Kota Tanjungbalai

FARIDATUL HUSNA.S.Pd.I

LAMPIRAN 20**DOKUMENTASI**

Foto Sewaktu Observasi awal



Foto Bersama Kepala Sekolah



Foto sedang memvalidasi soal di kelas IV



Foto bersama Siswa kelas IV



Foto Siswa kelas III mengerjakan pre-test



Foto Bersama Guru-guru

Foto Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe *Make a Match*



Foto Bersama Siswa Kelas III

Foto Siswa mengerjakan soal Post-test

Link video Riset Penelitian :

<https://drive.google.com/folderview?id=105laPpDo58NwxGaiDNIOOJgUjBYzU7qY>

SOAL PRE TEST

NAMA : Asqor Kaba

KELAS : V

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

1. ✓ Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	...4... Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	...30... Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	...5... Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	...7... Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	...3... Jam...30... Menit

2. ✓ Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00. mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 jam

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

3. ✓ Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban :



- X 4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban : 2 jam 25 menit

B = 7.

SOAL PRE TEST

NAMA : Ahmad Tarmizi Ridwan

KELAS : V

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jam'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 jam

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

X 3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban : Pukul 15.00 wib



X 4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban : 1 jam 25 menit

Handwritten notes on the right side of the page, including a circled number '80' and the equation 'B = 8'.

SOAL PRE TEST

NAMA : Fira Nur Syafira

KELAS : IV

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00. mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 jam

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

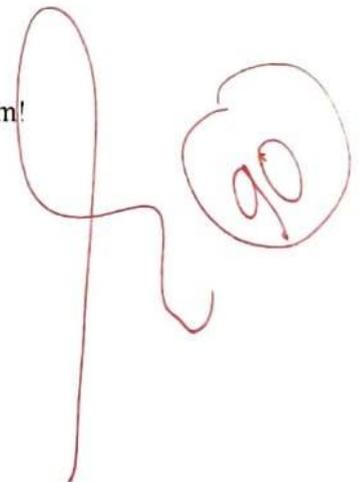
3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban :



4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban : 2 jam 25 menit



B = 9.

SOAL PRE TEST

NAMA : Aidil Iitra

KELAS : III

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

- X 1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	2 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	2 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	1 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00 Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 Jam

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban :



Pukul 16.00 WIB



B = 5

50

4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban :

1 Jam 20 menit WIB

SOAL PRE TESTNAMA : Alaga ~~Wahro~~ Gh Afara aIsna

KELAS : III AW

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

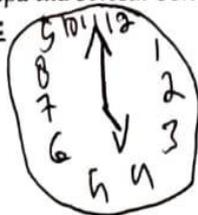
Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	4 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 Jam*Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!*

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00 Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban :

Pukul 16.00 WIB

B=6

4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban : 15 jam 20 menit WIB

SOAL PRE TEST

AA

NAMA : AIIFA AULIA

KELAS : III MIS AW CAJING

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

X 1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	50 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	6 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

Jawaban : 2 jam

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

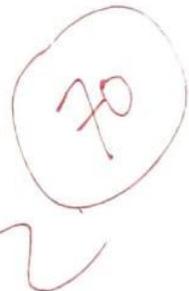
3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban :



pukul 16.00 wib

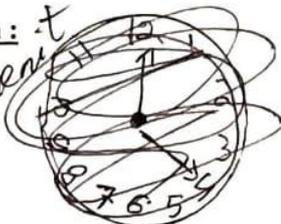
B = 7



4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban :

1 jam 20 menit



Pukul 1 jam 20 menit

SOAL POST TEST

TA

NAMA : Tia Azzura

KELAS : 111

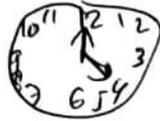
SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 1 dan 2!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

1. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban : Pukul 16.00



2. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban : 1 jam 10 menit

3. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?

Jawaban : Lebih lama Ina dengan waktu 3 jam 30 menit

4. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.00	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

B = 7

SOAL POST TEST

NAMA : M. Yusuf Sufaiman
KELAS : 111

My

SDS. ALWASHLIYAH TANJUNGBALAI

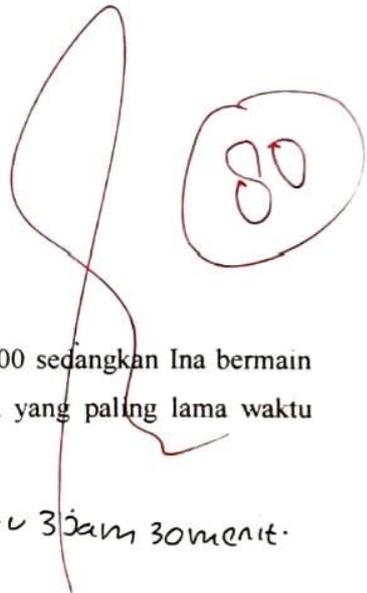
Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 1 dan 2!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

X 1. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!
Jawaban : pukul 15.00 WIB



X 2. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?
Jawaban : 1 jam 30 menit WIB



3. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?
Jawaban : lebih lama Ina dengan waktu 3 jam 30 menit.

4. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.00	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

B = 8

SOAL POST TEST

PA

NAMA : Pranajo Abinaya

KELAS : III

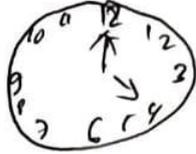
SDS. ALWASHILYAH TANJUNGBALAI

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 1 dan 2!

Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20

1. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!

Jawaban: 16.00



2. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?

Jawaban: 1 jam 20 menit

3. Amir bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?

Jawaban: Lebih Lama Ina dengan waktu 37 jam 30 menit

4. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.00	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

B = 9.



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 : Isna Hariyani Harefa
 N P M : 1902090221
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 Sks

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Make a Match</i> Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS. Alwasliyah Tanjungbalai TA.2022/2023	
	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDS. Alwasliyah Tanjungbalai TA.2022/2023	
	Penerapan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Make a Match</i> Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDS. Alwasliyah Tanjungbalai TA.2022/2023	

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

Medan, 10 November 2022

Hormat Pemohon,



Isna Hariyani Harefa

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



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS. Alwasliyah Tanjungbalai TA.2022/2023

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 November 2022
Hormat Pemohon,

Isna Hariyani Harefa

- Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 2967 /IL.3-AU//UMSU-02/ F/2022
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 : **Isna Hariyani Harefa**
N P M : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS. Alwasliyah Tanjung Balai T.A 2022/2023

Pembimbing : **Dr.Marrah Doly Nasution, S.Pd.,M.Si**

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 daluwarsa tanggal : 10 November 2023

Medan, 15 Rab'ul Akhir 1444 H
10 November 2022 M




Dekan
Dr.Hj. Syamsulurnita, M.Pd
NIDN/004086701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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





BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Al-Washliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
15 Oktober 2022	Bimbingan mengenai Judul Proposal	r
10 Januari 2023	Membahas dan merevisi keseluruhan bab I-III	r
28 Februari 2023	Masih revisi keseluruhan dari bab I - bab III	r
08 Maret 2023	Membahas dan merevisi keseluruhan bab I - III	r
15 Maret 2023	ju & Seminar	r

Medan, Maret 2023

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Dosen Pembimbing

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

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Alwashliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023

Revisi / Perbaikan :

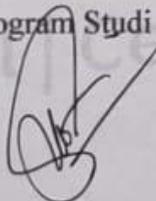
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki penulisan judul harus sesuai dengan pedoman penulisan Proposal penelitian.
2.	Memperbaiki halaman yang benar dengan penulisan nomor halaman dilampirkan di sebelah kanan atas, keurahi yang ada sub judul atau bab pada halaman maka dituliskan di tengah bawah.
3.	Memperbaiki penulisan di BAB I pada hasil observasi tidak boleh dituliskan perpoint, harus disambungkan dengan menggunakan tanda ;
4.	Memperbaiki tulisan di Rumusan masalah kata "Bagaimana" diganti dengan kata "Apakah".
5.	Memperbaiki RPP. Didalam kegiatan inti RPP harus memakar model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> .
6.	Memperbaiki soal pre test dan post test
7.	Menuliskan hasil wawancara observasi awal.

Medan, April 2023

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

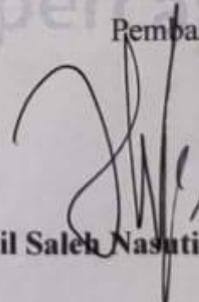
Diketahui

Ketua Program Studi



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

Pembahas



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
 NPM : 1902090221
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Alwashliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023

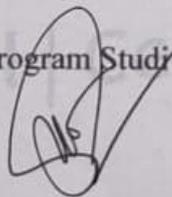
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki Penulisan judul harus sesuai dengan pedoman Penulisan proposal penelitian.
2.	Memperbaiki halaman yang benar dengan penulisan nomor halaman dilampirkan disebelah kanan atas, kecum yang ada sub judul atau bab pada halaman maka dituliskan di tengah bawah.
3.	Memperbaiki penulisan di BAB I pada hasil observasi tidak boleh dituliskan perpoint, harus disamping dengan menggunakan tanda ;
4.	Memperbaiki tulisan di Rumusan masalah kata "Bagaimana" diganti dengan kata "Apakah"
5.	Memperbaiki RPP, Didalam keolntan inti RPP harus memakai model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make A Match</i> .
6.	Memperbaiki soal pre test dan post test
7.	menuliskan hasil wawancara observasi awal.

Medan, April 2023

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

Ketua Program Studi



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

Diketahui

Pembimbing



Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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 SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Alwashliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

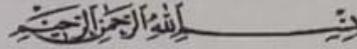
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

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



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

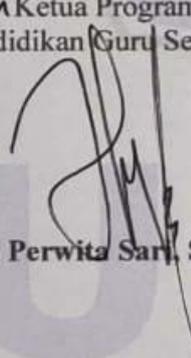
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Al-Washliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:


Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

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


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*
terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS
Alwashliyah Tanjungbalai T.A 2022/2023

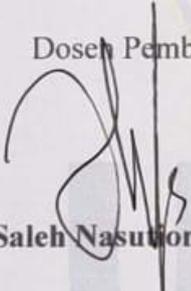
Pada hari Rabu, tanggal 12 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

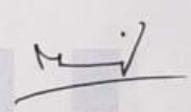
Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

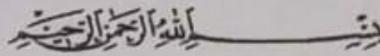

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


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

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai T.A 20222023.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

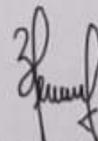
1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2023

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Isna Hariyani Harefa

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

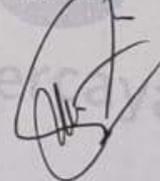
Nama Mahasiswa : Isna Hariyani Harefa
NPM : 1902090221
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SDS Al-Washliyah Tanjungbalai T.A 20222023.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 12 Bulan April Tahun 2023.

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

Medan, Mei 2023

Ketua,



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

Isna Hariyani Harefa : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas III SD Swasta Al-Washliyah Tanjungbalai TA. 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	eprints.untirta.ac.id Internet Source	3%
3	jurnalmahasiswa.umsu.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1%
7	repository.stkipjb.ac.id Internet Source	<1%
8	www.ima-jateng-diy.com Internet Source	<1%