



SURAT TUGAS

Nomor: 039/A/ST/LP2M/AA/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. apt. Daru Estiningsih, M. Sc.
Jabatan : Ketua LP2M Universitas Alma Ata

Dengan ini memberikan tugas kepada:

Nama	Jabatan
1. Sukati, S.Pd.I., M.Pd.	Dosen Prodi Pendidikan Guru MI
2. Khanif Maksum. S.S., M.Pd.I.	Dosen Prodi Pendidikan Guru MI
3. Durroh Yatimah	Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru MI

Untuk dapat mengirimkan artikel pada IJEETI pada tanggal 3 November 2023 yang berjudul
“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe MAM (Make A Match) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak”

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 November 2023

Ketua LP2M Universitas Alma Ata

Dr. apt. Daru Estiningsih, M. Sc.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe MAM (*Make A Match*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak

Durrotun Yatimah*, Sukati Sukati, Khanif Maksum

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Alma Ata
Jalan Brawijaya No.9, Bantul, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author : durrotunyatimah25@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the learning has not been varied, the interest in learning owned by third grade students of MI Al-Muhsin 1 is still low so that it affects the ability to think creatively. The learning of MI Al-Muhsin 1 Krapyak has never applied the cooperative learning model of make a match type, especially on theme 8 subtheme 1 lesson 2 of Ppkn subject The purpose of this research is to: 1) Describe the application of cooperative learning model of make a match type in creative thinking ability of third grade students of MI Al-Muhsin 1 Krapyak; 2) Knowing the application of cooperative learning model of make a match type can improve the creative thinking ability of third grade students of MI Al-Muhsin 1 Krapyak. This research is a quantitative research with quasi-experimental type. The population of this research was all third grade students of MI Al-Muhsin 1 Krapyak with 20 students of class IIIA (experimental class) and 20 students of class IIIB (control class). Sampling is by simple random sampling or random sample, data collection techniques with test and observation techniques. The results showed that; 1) The application of cooperative learning model of make a match type to the creative thinking ability of third grade students of MI Al-Muhsin 1 Krapyak is running smoothly in accordance with the lesson plan that the creative thinking ability of students obtained pre test value 100% (20 people) students think creatively with good category and post test value obtained 85% (17 people) students have creative thinking ability.

KEYWORDS : learning model; make a match; creative thinking

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran belum bervariasi, minat belajar yang dimiliki siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 masih rendah sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran MI Al-Muhsin 1 Krapyak belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* khususnya pada tema 8 subtema 1 pelajaran ke 2 mata pelajaran Ppkn Tujuan penelitian ini untuk: 1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak; 2) Mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak dengan jumlah 20 siswa kelas IIIA (kelas eksperimen) dan 20 siswa kelas IIIB (kelas kontrol). Pengambilan sampel adalah dengan simple random sampling atau sampel acak, Teknik pengumpulan data dengan teknik test dan observasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa; 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak yaitu berjalan lancar sesuai dengan RPP bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh nilai *pre test* 100% (20 orang) siswa berpikir kreatif dengan kategori baik dan nilai *post test* diperoleh 85% (17 orang) siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori sangat baik. 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak yaitu dengan uji *man whitene*y diperoleh nilai Sig. 0,000 maka hipotesis diterima, dan uji *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata 71,73%, nilai $(g) \geq 0,7$ sebanyak 65 % (13 siswa) dengan kategori tinggi sehingga pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan kategori tinggi dalam kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*), sehingga terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional

KATA KUNCI : model pembelajaran; make a match; kemampuan berpikir kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (1).

Pendidikan adalah merupakan suatu masalah yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Maju tidaknya suatu bangsa sangat tergantung pada pendidikan bangsa tersebut. Artinya jika pendidikan suatu bangsa dapat menghasilkan manusia berkualitas lahir batin. Otomatis bangsa tersebut akan maju, damai dan tentram. Sebaliknya jika pendidikan suatu bangsa mengalami stagnasi maka bangsa itu akan terbelakang disegala bidang (2).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan pada Pasal 1 Butir 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Undang-undang merumuskan dengan berlandaskan pada dasar falsafah pancasila sebagai nilai-nilai yang terkandung pada pancasila wajib ditumbuhkan pada diri peserta didik (3). Nilai-nilai yang terkandung pada pancasila diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensi diri salah satunya melalui pembelajaran.

Pembelajaran pada tingkat SD/MI/ sederajat menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran tematik terpadu. Permendikbud No 65 tahun 2003 mencantumkan tentang standar proses bahwa pembelajaran tematik terpadu SD/MI/SDLB/Paket A menyesuaikan tingkat perkembangan siswa.

Kegiatan pembelajaran tematik dapat dibangun pengetahuan satu dengan pengetahuan yang lain ataupun pengalaman satu dengan pengalaman yang lain supaya pengalaman belajar menarik, karena dengan adanya model pembelajaran harapannya dapat terbangunnya kreativitas dan minat belajar siswa dalam pembelajaran yang dijadikan aktivitas belajar yang relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal ataupun non informal (4).

Beberapa model pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diutamakan dapat bekerjasama antara siswa pada kelompok (5). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu suatu pembelajaran yang mempunyai hubungan erat dengan bermain karakteristik peserta didik. Pada pelaksanaan *make a match* harus dengan adanya dukungan keaktifan peserta didik bergerak dalam mencari pasangan dari kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan pada kartu itu. Dalam mengikuti pembelajaran model *make a match* peserta didik harus aktif supaya memiliki pengalaman pembelajaran yang bermakna (3).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu suatu pembelajaran yang mempunyai hubungan erat dengan bermain karakteristik peserta didik. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (6). Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat tumbuh apabila melatih dengan melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan serta pemecahan masalah (7). Selain hal tersebut, model pembelajaran tipe *make a match* juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang akan dipelajari dan membuat siswa semakin termotivasi untuk belajar siswa sehingga diharapkan model pembelajaran ini cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1

pada tema 8 subtema 1 pembelajaran ke-2 (Esnaweyati, 2021).

Beberapa penelitian dahulu yang dilakukan oleh Dewi sukma yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *make a match*" berdasarkan Teori Dienes Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP 03 Banjar Margo" (9), penelitian yang telah dilakukan oleh Jamratna dan Nanda safarati yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran *make a match* Pada Materi Gelombang Bunyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,"(10), dan penelitian yang dilakukan oleh Erfiana et al berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *make a match* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banpres"(Erfiana et al., 2022). Berdasarkan dengan penelitian tersebut yang membedakan peneliti dahulu dengan sekarang yaitu terkait dengan model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan berpikir kreatif khususnya pada mata pelajaran PPKN pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 mata pelajaran pkn, berdasarkan hal tersebut penelitian ini belum pernah dilakukan.

Kreatif berarti memiliki daya cipta atau menciptakan hal baru. Istilah kreatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreativitas siswa, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti menurut para ahli kreativitas itu merupakan kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada hingga terkesan baru (12).

penelitian, keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi (17).

Indikator berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kelancaran (*fluency*) (Mengajukan banyak pertanyaan, kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah), keluwesan (*flexibility*) (Memberikan bermacam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar), orisinalitas dalam berpikir (*originality*) (Memberikan bermacam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu masalah, Memikirkan hal-hal yang tak pernah terpikirkan oleh orang lain) dan *elaboration* (Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, Menyusun langkah-langkah secara terperinci) (13).

Hasil wawancara dengan guru kelas 3 peneliti menemukan bahwa guru hanya beberapa kali melaksanakan pembelajaran kooperatif untuk menyampaikan materi ajar kepada mereka, dan untuk model pembelajaran kooperatif *make a match* di kelas III belum pernah ada. Hal ini disebabkan minat belajar yang dimiliki siswa tersebut masih rendah sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran belum bervariasi, minat belajar siswa rendah, kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Ppkn, belum adanya penerapan model pembelajaran *make a match* di kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak

pada tema 8 subtema 1 pembelajaran ke-2 mata pelajaran Ppkn.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai upaya untuk memberikan kontribusi pemanfaatan model pembelajaran kooperatif pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 pada pembelajaran tematik. Tujuan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 Krapyak yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 Krapyak dan bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 Krapyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian kuantitatif eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain pada kondisi yang terkendali (14). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Group Design* (15). Subjek penelitian ini terdiri dari orang atau siapa saja yang menjadi sumber dalam memberikan berbagai informasi atau

data penelitian . Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III MI Al-Muhsin 1. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi (17).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IIIA dan IIB dan sampel penelitian adalah seluruh kelas IIIA MI Al-Muhsin. Lokasi penelitian ini adalah di MI Al-Muhsin 1 kelas III Krapyak wetan, Panggunharjo, Mantrijeron, Yogyakarta. Variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai (18). Variabel penelitian ini adalah variabel bebas (X) adalah penggunaan model *make a match*, dan variabel terikat (Y) adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.

Teknik pengambilan data dengan menggunakan observasi, tes (*pretest dan posttest*), dan dokumentasi. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati (15). Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, lembar tes, dan pedoman dokumentasi. Keabsahan data penelitian menggunakan uji validitas Expert Review dan uji *Product Moment Coefficient* sedangkan uji realibilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Sebelum analisis dilakukan uji prasyarat antara lain uji normalitas , uji homogenitas, uji hipotesis, uji *Mann-Whitney U*, dan Uji *gain (N-Gain)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Kemampuan Berpikir

Kreatif Siswa Kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak

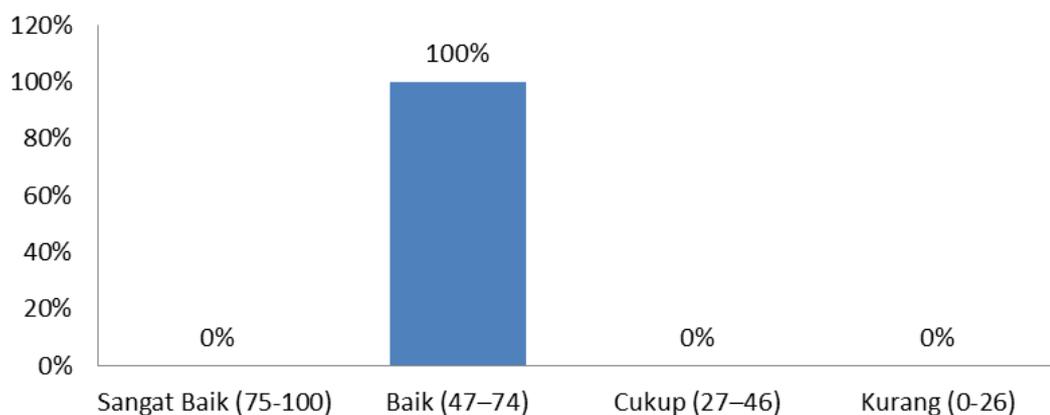
Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas III MI Al Muhsin 1 Krapyak berjalan lancar sesuai dengan RPP yang telah di rencanakan dan dijelaskan pada masing masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Proses penerapan pembelajaran pada kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan (2 x45menit) yaitu hari Jum'at, 24 Februari 2023 dan hari Sabtu, 25 Februari 2023. Proses pembelajaran tematik di kelas IIIA dilaksanakan berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yaitu pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pelajaran ke 2 mata pelajaran ppkn dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan kalimat dijadikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban untuk memudahkan anak mengingat materi yang diajarkan dengan materi tentang Tema 8 “Praja Muda Karana” Subtema 1 “Aku Anggota Pramuka” dengan langkah-langkah model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

- 1.Orientasi: pada tahap ini guru menyampaikan tujuan dan motivasi dalam pembelajaran.
- 2.Pembagian kelompok: Guru membagikan siswa dalam dua kelompok misalnya, kelompok A dan kelompok B atau kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban kedua kelompok diminta untuk

- berhadapan.
3. Pembagian kartu pertanyaan dan kartu jawaban: Guru membagikan kartu pasangan, Kartu pertanyaan kelompok A dan kelompok B kartu jawaban.
 4. Menemukan kartu pasangan: Guru menyampaikan kepada siswa harus mencari dan mencocokkan kartu pertanyaan maupun kartu jawaban yang dipegang oleh kartu kelompok yang lain. Guru juga menyediakan batasan waktu yang ia berikan pada siswa.
 5. Melaporkan penemuan kartu pasangan: Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari kartu pasangan yang terdapat pada kelompok B, jika mereka dapat menemukan pasangannya dari

- masing-masing kartu setiap kelompok untuk melaporkan diri kepada guru. Kemudian guru menulis mereka pada kertas yang telah disediakan.
6. Pemberian waktu: Jika waktu sudah habis maka guru memberitahukan kepada siswa waktu telah selesai. Siswa yang belum dapat menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul kembali.
7. Menyajikan hasil: Guru memanggil siswa satu pasangan kartu untuk mempresentasikan, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap pasangan itu cocok atau tidak cocok.
8. Kartu pertanyaan dan jawaban dari pasangan kartu yang dipresentasikan (Huda, 2012).



Gambar 1. Diagram pre test kelas eksperimen

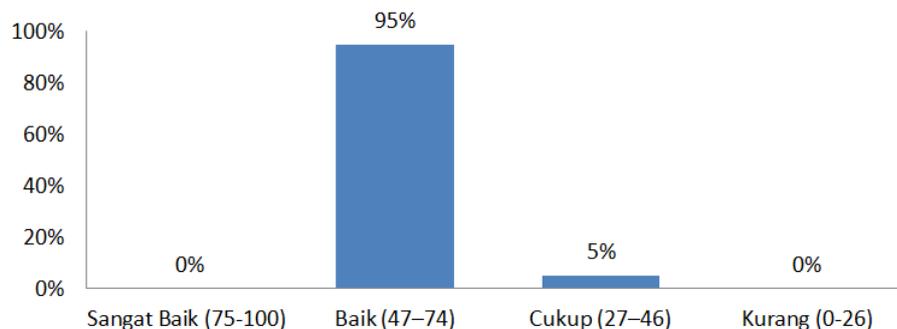
Gambar 1 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada *pre test* kelas eksperimen diperoleh 100% (20 orang) siswa memiliki kreativitas berpikir dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Muhsin 1 kelas IIIA di Krapyak

dalam kategori baik dengan kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal, berpikir (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*).

Penerapan secara konvensional Proses belajar mengajar di kelas IIIB sebagai

kelas kontrol dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (2 x 45 menit) pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pelajaran ke 2 mata pelajaran ppkn. Pertemuan pertama

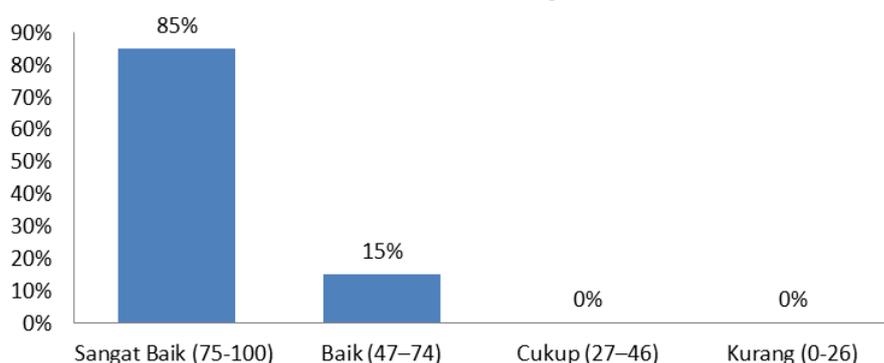
dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2023 dan pertemuan berikutnya dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Februari 2023.



Gambar 2. Diagram *pre test* kelas kontrol

Gambar 2 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada *pre test* kelas kontrol diperoleh 95% (19 orang) siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori baik, dan 5% (1 orang) dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Muhsin 1 kelas IIIB di Krapyak dalam kategori baik namun masih ada yang dalam kategori cukup. Dengan demikian

dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*) siswa baik. Penerapan *posttest* untuk memperoleh hasil dari kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu pada tabel *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dibawah ini:



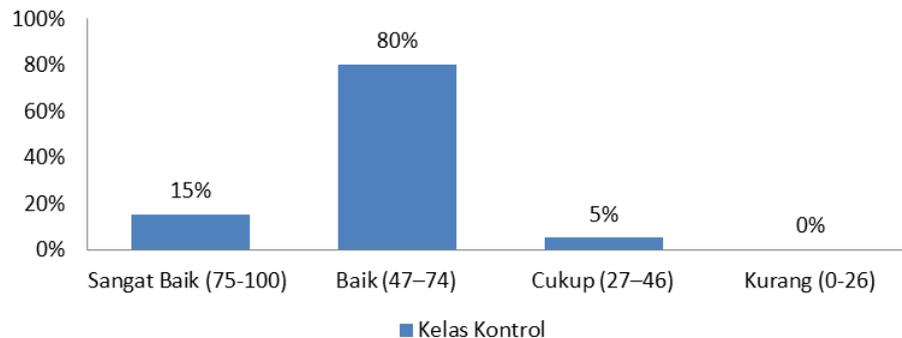
Gambar 3. Diagram *post test* kelas eksperimen

Gambar 3 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada *post test* kelas eksperimen diperoleh 85% (17 orang) siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori sangat baik, dan 15

% (3 orang) dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Muhsin 1 kelas IIIB di Krapyak dengan kategori sangat baik walaupun masih ada beberapa yang dalam

kategori baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa sangat baik dalam kemampuan berpikir lancar (*Fluency*),

berpikir luwes (*Flexibility*),berpikir orisinal, berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*).



Gambar 4. Diagram post test kelas kontrol

Gambar 4 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada *post test* kelas kontrol diperoleh 80% (16 orang) siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori baik, dan 15% (3 orang) dengan kategori sangat baik, dan 5% (1 orang) dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Muhsin 1 kelas IIIB di Krapyak dengan kategori baik walaupun masih ada beberapa yang dalam kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa baik dalam kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*).

Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif mempunyai manfaat tinggi dalam kehidupan anak karena dalam jiwa seseorang anak yang kreatif mempunyai nilai-nilai kreativitas (Masganti, 2016). Menurut Munandar ada 4 alasan, memupuk serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif penting dalam diri anak, adalah:

1. Berkreasi mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk bagian dari

kebutuhan pokok manusia.

2. Kemampuan berpikir kreatif yaitu berupa pemikiran yang dibutuhkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.
3. Menyibukan diri dengan kegiatan yang kreatif memberikan bentuk kepuasan kepada individu.
4. Kreativitas meningkatkan kualitas hidup individu yang mana salah satu dari kebutuhan pokok manusia (Utami Munandar, 1999)

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 Krapyak ditunjukkan oleh hasil analisis data bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al Muhsin 1 pada tema 8 praja muda karena subtema 1 mata

pelajaran PPKN yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Mann Whitney U kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test Statistics ^a	Berpikir Kreatif Siswa
Mann-Whitney U	18
Wilcoxon W	228
Z	-4.94
Asymp.Sig.(2-tailed)	0
ExactSig.(2*(1-tailed Sig.))	0.000 ^b

Hasil analisis dengan menggunakan Uji Mann Whitney U (19). Jika *Asymp.Sig.* (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan Jika *Asymp.Sig* (2-Tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan yaitu dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,000 pada kelas eksperimen dan 0,031 pada kelas kontrol, maka hipotesis diterima artinya model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa

pada kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Berdasarkan uji *N-Gain* untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan dengan rumus *N-Gain score* menurut (20). Uji *N-Gain* dikatakan tinggi jika nilai *N-Gain score* (g) $\geq 0,7$. Tabel uji *N-Gain* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 71,73, nilai (g) $\geq 0,7$ sebanyak 65 % (13 siswa) dengan kategori tinggi, nilai $0,3 \leq (g) < 0,7$ sebanyak 25 % (5 siswa) dengan kategori sedang, dan nilai (g) < 0,3 sebanyak 10 % (2 siswa) dengan kategori rendah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan kategori tinggi ke dalam indikator kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*).

Tabel 3. Kriteria gain score kelas eksperimen

Rata-rata gain score	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
(g) ≥ 0.7	13	65%	Tinggi
$0.3 \leq (g) < 0.7$	5	25%	Sedang
(g) < 0.3	2	10%	Rendah
Jumlah	20	100%	

Sedangkan hasil uji *N-Gain* kelas kontrol siswa dengan nilai rata-rata 15,24 % dengan memperoleh nilai (g) $\geq 0,7$ sebanyak 0% (0 siswa) dengan kategori tinggi, siswa yang memperoleh nilai $0,3 \leq (g) < 0,7$ sebanyak 30 % (6 siswa) dengan kategori sedang, dan siswa yang memperoleh nilai (g) < 0,3 sebanyak 70 % (14 siswa) dengan

kategori rendah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran konvensional tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, baik itu ke dalam indikator kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinal (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*).

Table 4. Kriteria *gain score* kelas kontrol

Rata-rata <i>gain score</i>	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
$(g) \geq 0.7$	0	0%	Tinggi
$0.3 \leq (g) < 0.7$	6	30%	Sedang
$(g) < 0.3$	14	70%	Rendah
Jumlah	20	100%	

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak yaitu berjalan lancar sesuai dengan RPP bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh nilai *pre test* 100% (20 orang) siswa berpikir kreatif dengan kategori baik dan nilai *post test* diperoleh 85% (17 orang) siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori sangat baik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak yaitu dengan uji man whiteneey diperoleh nilai Sig. 0,000 maka hipotesis diterima, dan uji *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata 71,73%, nilai $(g) \geq 0,7$ sebanyak 65 % (13 siswa) dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan kategori tinggi dalam kemampuan berpikir lancar (*Fluency*), berpikir luwes (*Flexibility*), berpikir orisinil (*Originality*), dan kemampuan merinci (*Elaboration*), sehingga terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan

pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ara Hidayat dan Imam Machali.(2012). Pengelolaan Pendidikan .Yogyakarta : Kaukaba.
2. Hairiyah. 2015. "Konsep Manajemen Mutu Terpadu Dalam Pendidikan" dalam Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.VI, No. 1 Juni.
3. Hikmah, N., & Astuti, N. K. 2021. (2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Make A Match oleh Guru Kelas II SDN 015 Sungai Pinang. 2(5).
4. Asrorah, A. K. dan H. (2014). Pembelajaran Tematik. Raja Grafindo Persada.
5. Pranowo, E., & Ardiyaningrum, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri Dukuh 1 Sleman. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 10(1), 1. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(1\).1-8](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(1).1-8)
6. Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyono, A., Wahyuni, M., Studi, P., Dasar, P., Pahlawan, U., & Tambusai, T. 2022. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran

- Matematika di Sekolah Dasar. 6(1), 499–505.
7. Kristanti, D., & Yunidar, P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Suak Genta Mulia: Jurnal Ilmiah ..., XII(2), 347–362. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/693%0Ahttps://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/693/618>
 8. Esnaweyati. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Sub Tema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Siswa Kelas Ii Di Sdn 16 Buntok. Jurnal Mitra Pendidikan, 2(10), 1063–1077.
 9. Sukma, D. (2019). “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berdasarkan Teoridienes Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smpn 03 Banjar Margo.”
 10. Jamratna, J., & Safarati, N. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Pada Materi Gelombang Bunyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika ..., 2(2). <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/483>
 11. Erfiana, I., Lokaria, E., & ... (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri I Banpres. Jurnal Perspektif ..., 16(1), 135–143. <https://www.ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/1711%0Ahttps://www.ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/download/1711/853>
 12. Ngalimun, dkk. (2013). Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM, Banjarmasin : Pustaka Banua.
 13. Huda, M. (2012). Kooperatif learning metode tehnik struktur dan model penerapan. Pustaka Pelajar.
 14. A, D. S., & Abdillah, C. (2019). Modul Metode Penelitian Lapangan. 1–219
 15. Prof. Dr. Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta.
 16. Suharsimi Arikunto. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta.
 17. Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi penelitian.
 18. Moh. Nazir, P. . (n.d.). Metode Penelitian (Risman Sikumbang (ed.)). GHALIA INDONESIA.
 19. Sulaiman, W. (2003). Statistik Non-Parametrik. ANDI.
 20. Sulastri. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SDN 43 AMPENAN. Pesquisa Veterinaria Brasileira, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
 21. Hamdi, A. S., & Baharuddin, E. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif. Deepublish.
 22. Hidayat, T., Mawardi, & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning

- Pada Tema Indahya Keberagamandi Negeriku. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 1–9. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
23. Masganti, D. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktek.
24. Perdana Publisng
25. Nursito. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya
26. Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*,. Raja Grafindo Persada.
27. Santosa, B. P. & A. (2010). *Analisis Statistik Dengan Microsoft Axel & SPSS*. Andi Offset.
28. Tri, G., Damanik, S., Sidabutar, Y. A., Pasaribu, S., Dan, K., Pendidikan, I., Hkbp, U., & Pematang, N. (2022). Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Sub Tema 3 Barang Dan Jasa Di Kelas Iv Sd Swasta Hkbp Tomuan. 13(1), 144–155.
29. Aris, S. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruuz Media.