

---

***PENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR DAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA KELAS V MELALUI MODEL MAKE A  
MATCH DENGAN MEDIA FLASH CARD***

**Mia Dwi Septiani<sup>1</sup>, Suyoto<sup>2</sup>, Nur Ngazizah<sup>3</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Purworejo<sup>123</sup>  
dwimia1998@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran materi keragaman sosial budaya kelas V di SDN 2 Gadingsukuh. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 2 Gadingsukuh, Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 10 peserta didik, tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus masing-masing siklus dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik masih tergolong cukup aktif namun belum memenuhi indikator aktif dengan rata-rata nilai 73,33 kategori cukup aktif dan persentase peserta didik yang aktif adalah 20% dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik rata-rata nilainya pada siklus I yaitu 76,384 kategori cukup baik, namun belum memenuhi indikator keberhasilan dengan minimal rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik kategori baik dan masih ada 30% yang nilainya belum tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata keaktifan meningkat pada siklus II menjadi 86,66 dengan kategori aktif dan 20% sangat aktif serta 60% aktif dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif meningkat menjadi 89,449 dengan kategori baik dan 100% nilainya tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan kemampuan berpikir kreatif SDN 2 Gadingsukuh pada materi keragaman sosial budaya.

***Kata kunci:*** Keaktifan, Berpikir kreatif, Model *make a match*, Media *flash card*.

---

## **IMPROVE LEARNING ACTIVITY AND CREATIVE THINKING OF CLASS V STUDENTS THROUGH MAKE A MATCH MODELS WITH FLASH CARD MEDIA**

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the increase in students' activeness and creative thinking by using the make a match learning model with flash card learning media in learning material on class V socio-cultural diversity at SDN 2 Gadingsukuh. The subjects in this study were 10 grade students of SDN 2 Gadingsukuh, Kepil District, Wonosobo Regency, totaling 10 students, the 2019/2020 school year. This study used Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles, each of which had two meetings. Data collection techniques using test instruments, observation and documentation. The data analysis was done qualitatively and quantitatively. The results of data analysis in the first cycle showed that the activeness of students was still quite active but had not yet met the active indicators with an average value of 73.33, the category was quite active and the percentage of active students was 20% and the students' creative thinking ability was on average. in the first cycle, it was 76,384, the category was quite good, but it did not meet the success indicators with a minimum average of good category students' creative thinking ability and there was still 30% whose score was not yet complete. Whereas in cycle II the average value of activeness increased in cycle II to 86.66 in the active category and 20% very active and 60% active and the average value of creative thinking skills increased to 89.449 in the good category and 100% the value was complete. Thus, it can be concluded that the make a match learning model with flash card learning media can increase students' learning activeness and creative thinking skills at SDN 2 Gadingsukuh on socio-cultural diversity.*

**Keywords:** Active, Creative thinking, Make a match model, Flash card media

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan interaksi yang melibatkan pendidik dan peserta didik sehingga terjadi kegiatan belajar mengajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 tahun 2013 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi dalam suatu lingkup belajar antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyiapkan RPP dan silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam kurikulum 2013 memerlukan media dan model pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar supaya pembelajaran lebih menarik. Namun, dari pengamatan di SDN 2

---

Gadingsukuh Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo, pada kelas V yang berjumlah 10 peserta didik, pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan media yang sederhana yaitu hanya menggunakan buku paket dan LKS dalam menyampaikan pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik jenuh, dan mengakibatkan rendahnya keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Data yang diperoleh, rata-rata nilai keaktifan peserta didik di dalam nilai sikap adalah 55 dan nilai rata-rata berpikir kreatif dalam nilai kognitif adalah 55.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti giat, sibuk, dengan awalan ke- dan akhiran -an menjadi kata keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan dan yang dimaksud dengan keaktifan merupakan kegiatan atau aktivitas peserta didik yang dilakukan untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah (Suarni, 2017:130). Sedangkan menurut Tazminar (2015:47), keaktifan belajar peserta didik merupakan aktivitas yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan minimal, serta menjadikan peserta didik kreatif dan dapat menguasai berbagai konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan peserta didik dalam interaksi sosial. Indikator keaktifan belajar peserta didik pada penelitian ini adalah sebagai berikut: keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya, keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar, penampilan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya, kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lainnya, aktif dalam memberikan komentar, mengemukakan dengan fakta, memperhatikan orang lain dan bersikap terbuka, mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan tepat, berani dan percaya diri.

Berpikir kreatif sangat penting dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Susanto (2013:123) menjelaskan bahwa, berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat suatu hal dari sudut pandang baru. Indikator berpikir kreatif peserta didik dalam

---

penelitian ini sebagai berikut: kelancaran berpikir, keluwesan, kemampuan merinci atau mengelaborasi, dan *originality* (keaslian).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat supaya peserta didik mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kreatifnya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media pembelajaran *flash card*. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dengan teknik mencari pasangan dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi soal dan kartu lainnya berisi jawaban. Menurut Khosim (2019:10), model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. Arsyad (2011:119-120) mengatakan bahwa, *flash card* merupakan kartu kecil berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar, teks atau tanda simbol tujuannya untuk menunjukkan atau mengingatkan peserta didik pada hal yang berkaitan dengan gambar pada kartu. Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* sebagai berikut: buatlah dua kelompok besar, bagi peserta didik menjadi dua kelompok, pendidik membagikan kartu pada masing-masing peserta didik dalam kelompok, kelompok satu mendapatkan kartu berisi gambar, kelompok dua mendapatkan kartu berisi keterangan dari gambar, kemudian pendidik memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan dari kartu yang didapatkan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, supaya keaktifan belajar dan berpikir kreatif peserta didik meningkat, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card*. Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik meliputi aktivitas fisik dan kognitif menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga memperlihatkan keaktifan peserta didik dengan permainan mencari pasangan dari kartu yang diperoleh, dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar dan menumbuhkan kreativitas berpikir peserta didik melalui pemasangan kartu pertanyaan dan jawaban.

---

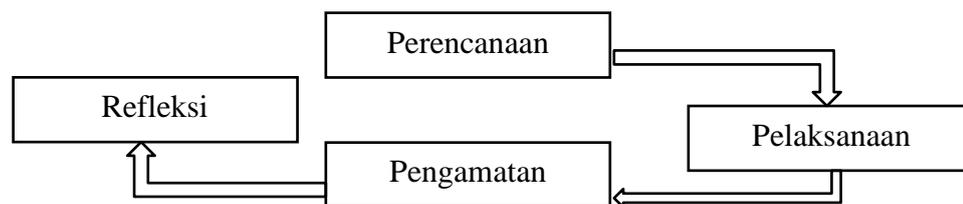
Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* pada pembelajaran materi keragaman sosial budaya kelas V di SDN 2 Gadingsukuh

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Gadingsukuh, Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 10 peserta didik, tahun pelajaran 2019/2020.

Tahapan-tahapan yang dilakukan pendidik dalam melakukan penelitian tersebut menurut Arikunto (2010:17), terdiri dari empat langkah dalam satu siklus penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Berikut pelaksanaan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK):



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data keaktifan belajar peserta didik dan berpikir kreatif adalah lembar observasi dan tes berpikir kreatif. Kemudian, data tersebut dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar. Adapun rumus-rumus yang digunakan adalah:

- 1) Menghitung skor akhir keaktifan belajar peserta didik dan berpikir kreatif peserta didik yaitu dengan rumus sebagai berikut (Widoyoko, 2018:227).

Perhitungan Skor Akhir

$$SA = \frac{PS}{ST} \times SP$$

Keterangan:

SA = Skor Akhir

---

PS = Perolehan Skor

ST = Skor Tertinggi (aspek/ sub aspek penilaian)

SP = Skala Penilaian

- 2) Mengitung hasil observasi keaktifan peserta didik dan tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap pembelajaran dianalisis dengan menghitung rata-rata dengan ketentuan sebagai berikut (Purwanto, 2010: 89).

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah Peserta didik}}$$

- 3) Mengitung persentase hasil observasi keaktifan peserta didik dan tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2010: 90).

$$\text{Rata-rata nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria penskoran sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penskoran Berpikir Kreatif**

No	Persentase	Kategori
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	65-79	Cukup baik
4.	55-64	Kurang baik
5.	<55	Sangat kurang baik

**Tabel 2. Kriteria Penskoran Keaktifan**

No	Persentase	Kategori
1.	90-100	Sangat aktif
2.	80-89	Aktif
3.	65-79	Cukup aktif
4.	55-64	Kurang aktif
5.	<55	Sangat kurang aktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dijelaskan berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar peserta didik dan tes berpikir kreatif peserta didik dalam pelaksanaan

---

pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* pada siklus I dan siklus II.

Pada tahap pra siklus diperoleh data nilai harian peserta didik rata-rata keaktifan belajar adalah 55 kategori kurang aktif. Hanya 20% yang aktif, 20% kurang aktif dan 60% sangat kurang aktif. Sedangkan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif adalah 55 kategori kurang baik. Hanya 20% cukup baik, 20% kurang baik dan 60% peserta didik sangat kurang baik. Ketuntasan nilai hanya 20%, berarti hanya 2 peserta didik yang nilainya telah mencapai kriteria ketuntasan minimum di SDN 2 Gadingsukuh yaitu 70.

Pada siklus I keaktifan peserta didik masih tergolong cukup aktif namun belum memenuhi indikator aktif dengan rata-rata nilai 73,33 kategori cukup aktif dan persentase yang aktif adalah 20%, sedangkan indikator yang harus dipenuhi adalah 80% aktif. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif rata-rata nilainya yaitu 76,384 kategori cukup baik, namun belum memenuhi indikator keberhasilan dengan minimal rata-rata kemampuan berpikir kreatif kategori baik dan masih ada 30% yang nilainya tidak tuntas serta nilai tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan dengan ketuntasan nilai minimal 80%. Berdasarkan hasil yang diperoleh masih ada beberapa kekurangan antara lain:

sebagian besar peserta didik masih malu-malu dalam memberikan pertanyaan, masih ada 2 peserta didik yang belum menunjukkan kebebasan atau keleluasaan dalam mengikuti permainan, masih ada 3 peserta didik yang belum memberikan komentar dengan mengemukakan dengan fakta, memperhatikan orang lain dan bersikap terbuka, masih ada 3 peserta didik yang belum menunjukkan usaha dan kreativitas peserta didik dalam melakukan permainan dan masih ada 2 peserta didik yang belum dapat mengembangkan dan memperkaya jawaban suatu soal. Oleh sebab itu, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut: untuk peserta didik yang masih malu-malu dalam memberikan pertanyaan, pendidik memberikan motivasi pada peserta didik tentang pentingnya bertanya, sehingga diharapkan tidak malu lagi untuk bertanya, untuk meningkatkan kebebasan atau keleluasaan peserta didik dalam mengikuti permainan, pendidik memberikan

---

penambahan waktu dari 1 menit menjadi 2 menit untuk mencari pasangan supaya peserta didik lebih leluasa dan bebas dalam mengikuti permainan, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memberikan komentar dengan mengemukakan dengan fakta, memperhatikan orang lain dan bersikap terbuka, pendidik memberikan sesi tanya jawab setelah peserta didik membacakan atau mempresentasikan kartu yang berhasil dipasangkan, untuk meningkatkan usaha dan kreativitas peserta didik dalam melakukan permainan, pendidik memberikan motivasi dan dorongan pada peserta didik dengan memberikan *reward* bagi setiap peserta didik yang pertama berhasil menemukan pasangan kartu, penambahan waktu selama 2 menit untuk melakukan permainan dengan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card*, sehingga dapat lebih lama memahami gambar dan keterangan pada kartu tersebut, pendidik akan mengulang penjelasan materi sebelum peserta didik mengerjakan soal dengan diselingi tanya jawab sehingga kemampuan berpikir kreatifnya dapat terangsang, ketika peserta didik mengerjakan soal, usahakan kondisi lingkungan kelas kondusif, supaya peserta didik dapat lebih fokus dalam mengerjakan soal sehingga kemampuan berpikir kreatifnya dapat keluar secara maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan belajar peserta didik dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan sebagai berikut: peserta didik yang masih malu-malu hanya 1 anak dari sebelumnya sebagian besar masih malu-malu dalam memberikan pertanyaan, nilai rata-rata keaktifan meningkat pada siklus II menjadi 86,66 dengan kategori aktif dan 20% sangat aktif serta 60% aktif, kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada siklus II meningkat dari rata-rata pada siklus I 76,384 kategori cukup baik dan 30% yang nilainya tidak tuntas, pada siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 89,449 dengan kategori baik dan 100% nilainya tuntas. Indikator berpikir kreatif peserta didik juga telah terpenuhi yaitu, semua peserta didik telah mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban suatu soal. Berikut merupakan tabel perbandingan siklus I dan siklus II.

**Tabel 3. Peningkatan Data Keaktifan Peserta Didik Siklus I dan II**

Keterangan	Siklus I	Keterangan	Siklus II
Jumlah nilai keseluruhan	733,3	Jumlah nilai keseluruhan	866,6
Rata-rata nilai	73,33	Rata-rata nilai	86,66
Jumlah peserta didik dalam kategori minimal aktif	2	Jumlah peserta didik dalam kategori minimal aktif	6
		Persentase peserta didik dalam kategori minimal aktif(%)	60%
Persentase peserta didik dalam kategori minimal aktif(%)	20%	Jumlah peserta didik dalam kategori sangat aktif	2
		Persentase peserta didik dalam kategori sangat aktif(%)	20%

**Tabel 4. Peningkatan Data Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I dan II**

Keterangan	Siklus I	Keterangan	Siklus II
Jumlah nilai keseluruhan	763,84	Jumlah nilai keseluruhan	894,49
Rata-rata nilai	76,384	Rata-rata nilai	89,449
Jumlah peserta didik dalam kategori minimal baik	6	Jumlah peserta didik dalam kategori minimal baik	2
Persentase peserta didik dalam kategori minimal baik(%)	60%	Persentase peserta didik dalam kategori minimal baik (%)	20%
		Jumlah peserta didik dalam sangat baik	60
Ketuntasan	70%	Persentase peserta didik dalam kategori sangat baik (%)	60%
		Ketuntasan	100%

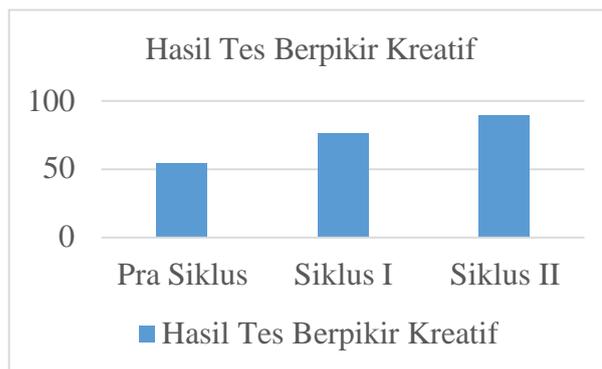
Berikut merupakan diagram dari data hasil observasi keaktifan peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II.



**Gambar 2.** Diagram Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan diagram hasil observasi keaktifan peserta didik pada Pra siklus, siklus I dan siklus II terlihat bahwa pada Pra siklus nilai rata-rata keaktifan peserta didik adalah 55 dengan 20% aktif. Siklus I keaktifan masih tergolong cukup aktif namun belum memenuhi indikator aktif dengan rata-rata nilai 73,33 kategori cukup aktif dan persentase yang aktif adalah 20%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata keaktifan meningkat menjadi 86,66 dengan kategori aktif serta 20% sangat aktif serta 60% aktif dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

Berikut merupakan diagram dari data hasil tes berpikir kreatif peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II.



**Gambar 3.** Diagram Hasil Tes Berpikir Kreatif

Berdasarkan diagram hasil tes berpikir kreatif peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II terlihat bahwa pada pra siklus rata-rata nilai siswa 55 dengan ketuntasan 20%, siklus I dari rata-rata nilai peserta didik yaitu 76,384 dengan

---

kategori cukup baik dan masih ada 30% yang nilainya tidak tuntas, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya meningkat menjadi 89,449 dengan kategori baik serta 100% nilainya tuntas dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 2 Gadingsukuh, Kepil, Wonosobo tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran materi keragaman sosil budaya. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus diketahui skor rata-rata keaktifan adalah 55 (kurang aktif). Kemudian, pada siklus I rata-rata nilai 73,33 kategori cukup aktif dan persentase yang aktif adalah 20% dan jumlah yang aktif meningkat 20% dari yang sebelumnya tidak ada. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata keaktifan 86,66 dengan kategori aktif dan 20% sangat aktif serta 60% aktif. Nilai rata-rata keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sampai siklus II sebesar 57,55%.
2. Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran materi keragaman sosil budaya. Berdasarkan nilai pada tahap pra siklus diketahui rata-rata nilai kognitif dalam kemampuan berpikir kreatif kelas V SDN 2 Gadingsukuh adalah 55 (kurang baik), dengan 20% tuntas, kemudian pada siklus I rata-rata pertemuan pertama dan kedua yaitu 76,384 kategori cukup baik dan masih ada 30% yang nilainya tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 89,449 dengan kategori baik dan 100% nilainya tuntas. Nilai rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan 62,63% dari pra siklus sampai siklus II.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Eko Putro Widoyoko. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khosim, Noer. 2019. *Belajar dan pembelajaran yang Menggembirakan*. Bandung: Surya Media Publishing.
- Permendikbud. 2013. PERMENDIKBUD No. 103 Th. 2013 *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Suarni. 2017. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T. A. 2014/2015*. *Journal of Physics and Science Learning*, 129-140. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/347> (diakses dari laman web pada hari Rabu 6/05/2020, pukul 17.20 WIB).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Tazminar. 2015. *Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Example non Example*. *Jupendas*, 45-57. <http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/229> (diakses dari laman web pada hari Rabu 6/05/2020, pukul 17.37 WIB).