

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI.....iii

DAFTAR TABELvi

DAFTAR GAMBAR.....vi

DAFTAR LAMPIRAN.....vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian..... 8

D. Kerangka Berfikir..... 8

E. Hipotesis 13

F. Langkah-Langkah Penelitian..... 14

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif23

2. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*.....25

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*26

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*29

B. MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*

1. Pengertian Media Pembelajaran.....30

2. Pengertian Media <i>Flash card</i>	32
3. Cara Pembuatan Media <i>Flash Card</i>	33
4. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	34

C. HASIL BELAJAR KOGNITIF

1. Pengertian Belajar	35
2. Pengertian Hasil Belajar	36
3. Indikator Hasil Belajar Kognitif	38
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	40

D. Pembelajaran IPA di MI

1. Pengertian Pembelajaran IPA	41
2. Tujuan Pembelajaran IPA	42
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA	44

E. Kajian Materi IPA Tentang Pesawat Sederhana

1. Pengertian Pesawat Sederhana	44
2. Jenis-Jenis Pesawat Sederhana	45

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Sekolah

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Kognitif siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> dengan bantuan media <i>Flash Card</i> di kelas V MI Naelushiibyan	57
---	----