

Pengaruh Penggunaan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV Sdn 5 Kayumalue Ngapa

Nurafni^{1✉}, Nuraini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia

E-mail : afnitalb@gmail.com, nuraini170787@gmail.com

Abstract

This study was conducted to address the low learning outcomes of students in Natural Sciences (IPA) at SDN 5 Kayumalue Ngapa. The learning process, which remains teacher-centered and lacks diverse learning models, has made students less active, easily bored, and less engaged in classroom activities. To overcome this problem, the Make a Match cooperative learning model was implemented. This model emphasizes interactive activities in which students find matching pairs of question and answer cards, creating a fun and competitive learning atmosphere. The purpose of this research was to determine the effect of using the Make a Match model on the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 5 Kayumalue Ngapa. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The participants were 12 fourth-grade students, consisting of 7 male and 5 female students. Data were collected through a 20-item multiple-choice test that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using normality, homogeneity, and t-test analyses. The findings revealed an increase in the average student score from 55.83 on the pretest to 80.83 on the posttest. The t-test result showed a calculated value of $t = 7.00 > t\text{-table} = 2.201$ at a significance level of 0.05, indicating a significant effect of the Make a Match model on students' learning outcomes. Therefore, the Make a Match cooperative learning model is proven effective in improving students' academic achievement, participation, and enthusiasm in science learning at the elementary school level.

Keywords

Elementary School; Learning Outcomes; Make a Match Model; Science Learning

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN 5 Kayumalue Ngapa. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya model pembelajaran yang beragam menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam kegiatan kelas. Untuk mengatasi hal ini, diterapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Model ini menekankan kegiatan interaktif di mana siswa menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang cocok, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 5 Kayumalue Ngapa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Desain Pretes-Postes Satu Kelompok. Partisipan penelitian adalah 12 siswa kelas empat, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan analisis normalitas, homogenitas, dan uji-t. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 55,83 pada pretes menjadi 80,83 pada postes. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 7,00 > t_{tabel} = 2,201$ pada tingkat signifikansi 0,05, yang menunjukkan pengaruh signifikan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci

Sekolah Dasar; Hasil Belajar; Model *Make a Match*; Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diwujudkan dengan adanya proses pembelajaran, sejalan dengan hal itu maka guru harus mampu membuat siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar memberlakukan pembelajaran tematik yang mencakup beberapa pembelajaran seperti Matematika, Sbdp, Bahasa Indonesia, Ipa, Ips. Pembelajaran tematik yaitu menggunakan sebuah tema dengan cara menggabungkan beberapa mata pelajaran (Wandini, 2017).

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam pembangunan bangsa di masa depan. Dengan bantuan pendidikan, manusia dapat dididik dan dipromosikan sebagai objek pembangunan dan potensinya dapat dikembangkan. IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Pembelajaran IPA sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA menjadi penting karena banyak aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan IPA. Seorang guru pada saat mengajarkan pembelajaran IPA membutuhkan teori

belajar sebagai dasar untuk mengamati perilaku belajar siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hendaknya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan para siswa dalam memperoleh pengetahuan yang baru, memupuk rasa ingin tahu, kemandirian serta menumbuhkan sikap ilmiah agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa sangatlah penting, sehingga dalam prosesnya guru dituntut agar bisa memiliki kompetensi profesionalisme untuk mewujudkan interaksi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Interaksi yang aktif serta pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya melalui pengalaman belajar IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar. Materi IPA diantaranya mempelajari tentang ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2015:136).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 5 Kayumaluhur Ngapa bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan penugasan. Sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, baik dalam bertanya, mencatat materi yang disajikan oleh guru maupun saat diskusi. Siswa terlihat bosan karena pembelajaran terpusat pada guru sehingga dalam prosesnya siswa kurang memahami proses pembelajaran serta kurangnya keterampilan berpikir siswa. belajar yang gembira, menarik, aman, serta menggunakan berbagai variasi metode dengan mempertimbangkan aspirasi dari peserta didik dapat membuat suasana menyenangkan (Permendikbudristek No 16 Tahun 2022). Kurangnya guru dalam penerapan model yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan suatu jenis kegiatan pembelajaran dengan Teknik mencari pasangan sambil belajar dengan melibatkan siswa mengenai materi/ topik sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan, dalam proses pembelajarannya akan ada 2 jenis kartu yang dibagikan dan siswa disuruh untuk mencocokkan kartu tersebut Bersama teman teman sehingga dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* siswa diajak agar bisa bekerjasama dengan temannya

Penggunaan metode *make a match* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehinggadaalam proses belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh guru, dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual yang pada gilirannya diharapkan konsep tentang pembelajaran IPA yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh

baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam Masyarakat. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan kedalam beberapa kategori.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 5 Kayumalue Ngapa “

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penggunaan Model Make a Match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 5 Kayumalue Ngapa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Pembelajaran dan Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, dan

lingkungan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Menurut Gagne dalam Trianto (2015), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran menuntut kreativitas guru untuk memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, yang pada dasarnya masih menyukai aktivitas bermain, bergerak, dan bekerja sama.

Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang memberikan pedoman sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Joyce & Weil (dalam Octavia, 2020), model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, menentukan materi, serta mengarahkan aktivitas mengajar dan belajar. Model pembelajaran tidak hanya mencakup prosedur langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, filosofi, dan orientasi tujuan Pendidikan (Yasmin, 2018).

Guru yang profesional dituntut mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan

kebutuhan siswa, materi ajar, serta kondisi lingkungan belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru diharapkan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kolaboratif, dan bermakna. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran aktif seperti Make a Match dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang berfokus pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Slavin (2015) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam tim untuk saling membantu dalam memahami materi dan memecahkan masalah, sehingga keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompoknya.

Menurut Johnson (2019), pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur pokok, yaitu:

1. Ketergantungan positif antaranggota kelompok,
2. Tanggung jawab individu,
3. Interaksi tatap muka yang mendukung,

4. Keterampilan sosial yang dikembangkan, dan

5. Evaluasi kelompok terhadap hasil kerja sama.

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa belajar berbagi peran, menghargai pendapat orang lain, serta berkomunikasi secara efektif. Hal ini sangat relevan diterapkan di sekolah dasar karena dapat menumbuhkan nilai-nilai kebersamaan, empati, dan tanggung jawab sosial sejak dini.

3. Model Pembelajaran Make a Match

Model Make a Match atau mencari pasangan merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model ini didesain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban antar siswa.

Kaharuddin (2018) menjelaskan bahwa model Make a Match melibatkan siswa dalam permainan edukatif di mana mereka harus bekerja sama, berpikir cepat, dan berinteraksi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan siswa yang belum berhasil diberi kesempatan untuk mencoba

kembali.

Menurut Zakiah dan Kusmanto (2017), keunggulan model ini terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Selain itu, Make a Match juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik eksakta maupun sosial, karena sifatnya yang fleksibel dan interaktif.

Langkah-langkah penerapan model Make a Match menurut Lie (2008) meliputi:

1. Guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban.
2. Guru membagikan kartu kepada siswa secara acak.
3. Siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu tertentu.
4. Setelah pasangan ditemukan, siswa mendiskusikan isi kartu dan menyampaikan hasilnya di depan kelas.
5. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap jawaban siswa.

Dengan aktivitas tersebut, proses belajar menjadi lebih aktif, menantang, dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpikir kritis dan belajar dari

teman sebaya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Bloom (1986) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman),
2. Ranah afektif (sikap dan nilai), dan
3. Ranah psikomotorik (keterampilan).

Menurut Nurrita (2018), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sedangkan Wanengsi (2020) menekankan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (minat, motivasi, dan kemampuan awal) serta faktor eksternal (strategi mengajar, media, lingkungan, dan model pembelajaran).

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru harus menilai hasil belajar secara menyeluruh melalui berbagai teknik, seperti tes tertulis, observasi, dan penilaian kinerja, agar dapat mengukur perkembangan kemampuan siswa secara komprehensif.

5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang mempelajari alam semesta dan fenomena yang terjadi di dalamnya melalui metode ilmiah. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah agar siswa memiliki pengetahuan faktual dan konseptual tentang alam, mengembangkan rasa ingin tahu, serta mampu berpikir kritis terhadap fenomena di sekitarnya (Trianto, 2015).

Menurut Ahmadi dan Supatmo (2004), IPA adalah pengetahuan yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan dan penalaran terhadap gejala-gejala alam. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung, sehingga siswa dapat menghubungkan konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari.

Susanti dkk. (2021) menambahkan bahwa pembelajaran IPA di SD harus mampu menumbuhkan karakter peduli lingkungan, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan kerja sama, seperti Make a Match, sangat relevan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa.

6. Hubungan Model Make a Match

dengan Hasil Belajar IPA

Penerapan model Make a Match dalam pembelajaran IPA memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban, siswa belajar mengingat konsep dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir cepat, ketelitian, dan kerja sama antar siswa, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman konsep IPA.

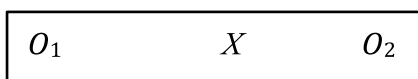
Hasil penelitian Kaharuddin (2018) menunjukkan bahwa penggunaan model Make a Match secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan model tersebut menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar pendengar pasif. Selain itu, suasana belajar yang kompetitif tetapi menyenangkan membantu siswa termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif.

Wanengsi (2020) juga menemukan bahwa Make a Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena melibatkan aspek kognitif dan afektif sekaligus. Siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga belajar menghargai kerja sama dan

komunikasi. Dengan demikian, model ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPA yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir ilmiah dan sosial.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan kelas IV SD Negeri 5 kayumalue Ngapa. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yang terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran make a match; sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dengan desain penelitian digunakan One-Group Pretest- posttest Design.



Gambar 1 Desain Penelitian One-Grup Pretest-Posttest

Keterangan :

O_1 = nilai Pretes, (sebelum diberi perlakuan model Pembelajaran Make a Match)

X = Treatment (Perlakuan) model pembelajaran Make a Match

O_2 = nilai Posttest, (sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran Make a Match).

Menurut (Sugiyono, 2017:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik Kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 5 Kayumalue Ngapa yang berjumlah 12 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel total atau sampel jenuh, seperti yang diungkapkan oleh

Sugiyono (2017:85) bahwa sampling jenuh adalah Teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kela IV SDN 5 Kayumalue Ngapa yang terdiri dari 7 Siswa laki-laki dan 5 siswa Perempuan.

Data dikumpulkan dengan soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang sebeelumnya telah diuji validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran dan uji daya beda. Dan data dianalisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melaksanakan 4 kali pertemuan tatap muka, pertemuan pertama melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen, pertemuan kedua melaksanakan proses pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen, pada pertemuan ketiga melaksanakan kegiatan pembelajaran konvensional kemudian pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran Make a Match pada kelas eksperimen, kemudian pada pertemuan keempat dilaksanakan posttest pada kelas eksperimen. Materi yang diajarkan pada kelas eksperimen adalah mengubah bentuk energi dan soal tes yang diberikan yaitu tes berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 5 Kayumalue Ngapa.

Berikut dibawah ini merupakan hasil Pretest dan Posttest kelas eksperimen:

1. Pretest kelas eksperimen

Nilai	Keterangan
12	Jumlah siswa
55.83	Rata-rata
25	Nilai Minimum
80	Nilai Maksimum

Berdasarkan data di atas, didapat hasil pretest kelas eksperimen dengan Jumlah Siswa 12, Rata-Rata 55,83, , Nilai minimum 25, dan Nilai Maksimum 80.

2. Posttest kelas eksperimen

Nilai	Keterangan
12	Jumlah siswa
80,83	Rata-rata
55	Nilai Minimum
100	Nilai Maksimum

Berdasarkan data diatas, didapat hasil posttest kelas eksperimen dengan jumlah siswa 12, rata rata 80,83, nilai minimum 55, dan Nilai Maksimum 100

Berdasarkan data di atas, sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menjadi syarat pokok dalam analisis data dan bertujuan dalam memahami data yang telah dikumpulkan, apakah persebaran data tersebar dengan normal atau tidak. Untuk mengetahui

data berdistribusi

normal atau tidak, peneliti menggunakan uji liliefors.

Berikut merupakan hasil dari uji liliefors:

N	Hasil	Lhitung	Ltabel	
12	Pretest	0,114	0,242	Berdistribusi Normal
	Posttest	0,128		Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data diatas, menunjukkan hasil nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah 0,114 dan hasil nilai signifikansi posttest adalah 0,128. Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas data tersebut dapat disimpulkan bahwa data-data di atas berdistribusi normal, hal tersebut dapat dilihat dari taraf signifikansi 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan pada kedua uji pretest dan posttest pada kelas yang diteliti. Uji dilakukan terhadap nilai hasil belajar siswa dalam mengerjakan tes soal-soal yang telah diberikan.

Berikut hasil dari uji homogenitas:

A	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan
0.05	2,109	2,817	H₀ diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data diatas, uji homogenitas untuk kelas eksperimen pretest dan posttest diperoleh Fhitung

sebesar 2,109 dan Ftabel sebesar 2,817 ini artinya bahwa data tersebut homogen, hal tersebut dapat dilihat dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini memakai nilai t-hitung menggunakan formula dari Arikunto (2006). Berikut merupakan rumus dari mencari t-hitung:

$$t = \frac{m - \bar{x}}{\sqrt{\frac{s^2}{N(N-1)}}}$$

Dari perhitungan diatas didapat hasil thitung 7,00 > ttabel 2,201 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga model pembelajaran *make a match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar belajar siswa kelas IV SDN 5 Kayumlue Ngapa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pembelajaran *make a match* terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari rata rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* yaitu 80,83. Kemudian

terdapat pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.00 > 2,201$. Hal ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model make a match.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ahmadi, A. dan Supatmo. (2004). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bloom, B. (1986). *Taxonomy Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longman.
- Ismi, Z., & Hadi, K. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *EduMa*, 6(1), 32-43.
- Johnson, A. P. (2019). *Essential Learning Theories*. Rowman & Littlefield.
- Kaharuddin, A. (2018). Keefektifan Model Make A Match dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Mariiwawo. *Madrasah*, 11(1). <https://doi.org/madrasah.v11i1.5563>
- Lie, A. (2008). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT Grasindo
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. Budi Utama, Yogyakarta
- Permendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Slavin, R. E. 2015. Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung : Nusa Media
- Susanti, N. K. E., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis tingkat pemahaman konsep ipa siswa kelas v sdn gugus v kecamatan cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686-690.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- Trianto. (2015). Konsep Dasar IPA untuk PGSD/PGMI. Bandung: Mujahid Press
- Wandini, R. W. (2017). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, Vol. VII, No 2,
- Wanengsi, R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match

Terhadap Hasil Belajar Akidah
Akhlak Siswa Kelas Viii Mts
Pancasila Kota Bengkulu. E
repository Perpustakaan IAIN
Bengkulu.

Zakiah, I., dan Kusmanto, H. (2017).
Pengaruh Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe
Make a Match Terhadap
Kreativitas Siswa dalam
Pembelajaran Matematika.
Jurnal Eduma Vol. 6 No. 1, 32-
42.