



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1819 - 1828

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar

Desta Romansyah<sup>1</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>2✉</sup>, Aren Frima<sup>3</sup>

STKIP-PGRI Lubuklinggau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [destaromansyah08@gmail.com](mailto:destaromansyah08@gmail.com)<sup>1</sup>, [asep.egok91@gmail.com](mailto:asep.egok91@gmail.com)<sup>2</sup>, [FrimaAren@gmail.com](mailto:FrimaAren@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta. Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta dan sekaligus sampel penelitian yang berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*. Data yang terkumpul di analisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 25$  menunjukkan besar  $Z_{hitung} = 1,87$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$  ( $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara signifikan tuntas. Nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 72,27 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (65,38%).

**Kata Kunci:** Model pembelajaran *Make a Match*, Hasil belajar IPA

### Abstract

This study aims to determine the completion of science learning outcomes for fourth-grade students of SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta. The research method used is in the form of a quasi-experimental. The population is all fourth-grade students of SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta and at the same time, the research sample is 26 students. Data were collected by using the saturated sampling technique. The data collected were analyzed using tests. Based on the results of data analysis with a significant level of  $\alpha = 5\%$  and  $dk = 25$ , it shows that  $Z_{count} = 1.87$  and  $Z_{table} = 1.64$  ( $z\text{-count} > z\text{-table}$ ). Thus, it can be concluded that the science learning outcomes of fourth-grade students of SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta after the application of the *Make a Match* learning model have been significantly completed. The average value of the final test of students is 72.27 and the percentage of students who complete is 17 students (65.38%).

**Keywords:** Make A Match learning model, Science learning outcomes

Copyright (c) 2022 Desta Romansyah, Asep Sukenda Egok, Aren Frima

✉ Corresponding author :

Email : [asep.egok91@gmail.com](mailto:asep.egok91@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2316>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidupnya. Keberhasilan proses dalam pendidikan secara langsung akan berdampak pada peningkatan suatu kualitas sumber daya manusia. Dan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan itu sendiri (Jamila, 2020, p. 218). Dalam konteks tersebut, komponen tenaga kependidikan atau pendidik merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas peserta didiknya (Subyantoro, 2019, p. 1). Brubacher (Zulfa, 2010, p. 2) pendidikan merupakan suatu proses sebagaimana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat yang disusun sedemikian rupa dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya dalam mencapai tujuan-tujuan yang akan ditetapkan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat, 2019, p. 24). Tujuan pendidikan merupakan suatu faktor yang amat sangat penting di dalam pendidikan, karena tujuan pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai atau yang hendak di tuju oleh pendidikan. Tercapainya tujuan dalam pendidikan sangat diperlukan oleh dorongan dari seorang guru, karena itu guru memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dan guru sebagai fasilitator juga perlu memahami karakteristik peserta didik yang akan dilayani untuk melakukan aktivitas pembelajaran serta memberikan ilmu yang dimiliki agar ilmu yang disampaikan tersebut dapat tersampaikan ke peserta didiknya. Dan guru hendaknya dapat menciptakan suasana dalam kegiatan belajar mengajar menjadi efektif, nyaman, serta kondusif kepada peserta didiknya. Dengan seperti itu tujuan dalam pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Dalam suatu proses pembelajaran berlangsung, guru hendaknya dapat menciptakan suasana kegiatan belajar yang sangat kondusif, dalam artian suasana belajar yang efektif, aktif, inovatif, kreatif, memberikan rasa nyaman, menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh seorang guru. Oleh karena itu, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, seorang guru harus menggunakan model, strategi, dan metode dalam pembelajaran. Setiap peserta didik didorong untuk aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Salah satunya dengan secara aktif peserta didik mengajukan sebuah pertanyaan yang baik terhadap setiap materi yang disampaikan oleh guru sehingga terbentuknya suatu tanya jawab antara peserta didik dan guru terhadap materi yang ada. Salah satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta alam sekitar beserta isi yang terkandung di dalamnya (Egok, A, S. & Hajani, T, 2018, p. 183). Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Dan tentunya dengan pembelajaran IPA siswa dapat mengenal lingkungan sekitar dan segala isinya (Lusidawaty et al., 2020, p. 169). Proses pembelajaran IPA seharusnya menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena banyak strategi atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi IPA (Wijanarko, 2017, p. 52).

Berdasarkan hasil observasi yang di dapat melalui ibu Siti Rohimah, S.Pd.i sebagai guru wali kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta dalam proses pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah yang dimana peserta didik lebih banyak mendengar dan peserta didik mengetahui sesuatu, bukan mampu melakukan sesuatu. Sehingga selama proses pembelajaran suasana kelas belum kondusif, sebagian besar hasil belajar IPA peserta didik di bawah KKM nya yaitu 66. Sering kali peserta didik melakukan kegiatan lain seperti bermain sama teman sebangkunya di kelas, ngobrol dengan teman,

mengerjakan tugas lain saat proses belajar mengajar, dan lain sebagainya selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil belajar IPA yang masih banyak belum tuntas untuk mencapai KKM dari 26 siswa hanya 19 siswa atau 73,08% yang belum tuntas dan 7 atau 26,92% siswa yang tuntas mencapai KKM. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memperoleh nilai rata-rata ulangan harian IPA siswa ialah 60.

Suprijono (Lovisia, 2017, p. 9) hasil belajar merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, tingkah laku, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri. Artinya, hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai faktor yang mempengaruhi siswa. Pengaruh tersebut bisa datang dari dalam siswa itu sendiri (faktor internal) dan bisa datang dari luar (faktor eksternal). Faktor dari dalam diri siswa meliputi; kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, dan cara belajar serta kemandirian belajar. Sedangkan faktor dari luar meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Ekok, A, 2016, p. 187). Adapun juga faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah minat individu, motivasi belajar, dan kebiasaan membaca (Lestari et al., 2021, p. 5091).

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di atas, maka guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, mendorong keberanian, menyenangkan, dan mengurangi kegiatan sendiri peserta didik dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang menyenangkan, aktif, meningkatkan pemahaman, dan sekaligus mendorong peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Shoimin, 2017, p. 98). Menurut Rusman (Budiyanto, A, 2016, p. 156) Metode *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran, *Make A Match* adalah teknik untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Metode pembelajaran *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari beberapa siswa dan menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dengan permainan kartu pasangan (Ningtyas, E, S. & wuryani, 2017, p. 69).

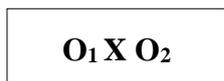
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* ialah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan dari materi yang diajarkan oleh guru pada pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Make A Match* ini adalah suatu model pembelajaran kooperatif atau berkelompok yang dimana siswa mencari pasangan untuk menemukan suatu jawaban atau pertanyaan dari materi pembelajaran sehingga dapat menjadikan suasana proses belajar mengajar menjadi menyenangkan karena aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan kartu pasangan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* yaitu: 1) 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, 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu, 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,

6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya, 7) Kesimpulan atau penutup (Shoimin, 2017, p. 98).

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Dimana suatu penelitian eksperimen semu tidak menggunakan kelas pembanding. Dalam suatu penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini bentuk eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang dimana penelitian ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Menurut (Sugiyono, 2017, p. 111) desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan berupa pembelajaran dengan Model *Make A Match*

### 1. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, p. 117). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Populasi Penelitian**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	11	15	26

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017, p. 118). Cara dari pengambilan sampel ini dengan *sampling jenuh*. Sampling jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel untuk penelitian (Sugiyono, 2017, p. 124).

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2017, p. 308). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa adalah teknik tes. Tes merupakan suatu instrumen atau alat yang digunakan untuk aktivitas pengukuran dan penilaian terhadap data suatu penelitian. Tes adalah komponen tersempit dari penilaian. Tes bisa dimaknai juga sebagai jumlah pertanyaan yang mesti ditanggapi dengan maksud untuk mengungkap aspek tertentu atau mengukur tingkat kemampuan seseorang dari orang yang diberi tes (Kurniawan, 2018, p. 157). Tes ini digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu, sebelum pembelajaran (*pretes*) dan sesudah kegiatan pembelajaran (*post-test*). Tes yang diberikan berbentuk esay sebanyak 11 soal.

### 3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2017, p. 333). Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Menentukan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Dalam menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku pada *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad \text{Dan} \quad S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Mean (rata-rata)

$x_i$  : Nilai  $x$  ke  $i$  sampai ke  $n$

$n$  : Jumlah Individu

$s$  : Simpangan baku sampel

(Sugiyono, 2017, p. 49)

#### Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk melihat kenormalan data, apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan rumus Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ). Dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  : Chi Kuadrat

$f_o$  : Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

(Riduwan, 2015, p. 190)

#### Uji Hipotesis

Adapun hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan rata-rata data, dalam hal ini data awal dan data akhir, untuk menganalisis hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Jika kedua data berdistribusi normal dan simpangan baku tidak diketahui, maka uji statistik yang digunakan yaitu uji-z dengan rumus sebagai berikut:

$$Z_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu_o}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$Z$  : Nilai  $Z$  yang dihitung, selanjutnya disebut  $Z_{hitung}$

$\bar{x}$  : Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil pengumpulan data

$\mu_o$  : Nilai yang dihipotesiskan

$\sigma$  : Standar deviasi sampel yang dihitung

$n$  : Jumlah sampel penelitian

(Sugiyono, 2017, p. 96)

Kriteria pengujiannya adalah jika  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta pada tanggal 23 sampai tanggal 28 Oktober Tahun 2021. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas sampel yaitu kelas IV dengan jumlah 26 siswa. Hal ini berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini proses pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan yaitu satu kali tes uji instrumen di kelas V atau di luar sampel pada tanggal 5 Oktober 2021. Pada tanggal 23 yaitu satu kali tes kemampuan awal (*pre-test*), tanggal 26 dan 27 yaitu pemberian perlakuan atau mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan tanggal 28 melakukan tes kemampuan akhir (*post-test*). Pemberian *pre-test* untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa dengan materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Kemampuan *pre-test* ialah kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Setelah kemampuan *pre-test* siswa diketahui, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Kegiatan ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, pada akhir pertemuan atau penelitian dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Kemampuan akhir siswa merupakan kemampuan siswa dalam ranah kognitif dan penguasaan materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam yang dimana merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

### 1. Data Hasil *Pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar awal dari siswa terhadap materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Soal *pre-test* yang digunakan adalah soal *essay* yang terdiri dari 11 soal yang sebelumnya sudah di uji coba terlebih dahulu di kelas V (diluar sampel).

**Tabel 2**  
**Hasil Belajar *Pre-test***

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
> 66	Tuntas	0	0%
<66	Tidak Tuntas	26	100%
Jumlah Siswa		26 siswa	100%
Nilai Tertinggi		63	
Nilai Terendah		31	
Nilai Rata-rata		44,46	

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai  $\geq 66$  dengan kriteria tuntas 0 orang (0%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 44,46. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* termasuk dalam kategori belum tuntas.

### 2. Data Hasil *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar akhir dari siswa terhadap materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Soal *post-test* yang digunakan ialah soal *essay* yang terdiri dari 11 soal.

**Tabel 3**  
**Hasil Belajar *Post-test***

Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
>66	Tuntas	17	65,38%
<66	Tidak Tuntas	9	34,62%
Jumlah Siswa		26 siswa	100%

Nilai Tertinggi	94
Nilai Terendah	41
Nilai Rata-rata	72,27

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai  $\geq 66$  dengan kriteria tuntas 17 orang (65,38%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 72,27. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* termasuk dalam kategori sudah tuntas.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data hasil ini berdistribusi normal atau tidak. Maka dapat digunakan uji normalitas data dengan taraf  $\alpha = 0,05$   $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

Tes	$\chi^2_{hitung}$	Dk (n-1)	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Akhir ( <i>Post-test</i> )	6,2147	25	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  data *pretest* dan *posttest* lebih kecil dari pada nilai  $\chi^2_{tabel}$ . Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan  $\chi^2$  (*chi-kuadrat*) dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ .

Hasil pembahasan yang diperoleh saat melakukan penelitian banyak siswa yang belum tuntas mencapai KKM yaitu dengan nilai rata-rata 44,46 dalam kategori tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena guru belum menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta mengalami peningkatan yaitu hasil rata-rata 72,27 dalam kategori tuntas. Untuk dapat lebih jelas dapat dilihat pada nilai *pre-test* (tes awal) pada tabel 4.1 dan *post-test* (tes akhir) pada tabel 4.2. Setelah dilakukan perbandingan hasil *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir), maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan pengajaran materi dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Pada *pre-test* (tes awal) siswa mendapat nilai lebih atau sama dengan dari 66 (tuntas) sebanyak 0 siswa (0%) dan nilainya kurang dari 66 (tidak tuntas) sebanyak 26 siswa (100%). Nilai tertinggi ialah 63 dan yang terendah ialah 31 dan berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 44,46 yang secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil *pre-test* siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match* termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-rata nya kurang dari 66. Hal ini bisa terjadi karena pada saat pemberian *pre-test* dengan materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam belum pernah diajarkan pada siswa.

Pada awal proses pembelajaran sebagai tahap persiapan peneliti mengkondisikan kelas dan memberikan motivasi serta apersepsi kepada siswa. Selain itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pembelajaran dengan materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Pada pertemuan pertama sebelum melakukan pembelajaran peneliti menjelaskan bagaimana cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari beberapa siswa dan menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dengan permainan kartu pasangan (Ningtyas, E, S. & wuryani, 2017, p. 69). Model pembelajaran *Make A Match* ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompok nya (Mainam, 2018, p. 1272). Keunggulan model pembelajaran *Make A Match* ini ialah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Sulhan, 2020, p. 3). Setelah selesai menjelaskan bagaimana cara menggunakan model

pembelajaran *Make A Match*, peneliti membagi siswa dengan dua kelompok yang dimana kelompok satu terdiri 13 orang dan yang s kelompok dua terdiri 13 orang. Setelah selesai membagi kelompok, peneliti mempersiapkan kartu pasangan yang dimana kertu tersebut terdiri dua jenis kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berisi materi yang sudah diajarkan yaitu materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Dan peneliti membagikan kartu tersebut yang dimana kelompok satu mendapat kartu pertanyaan dan kelompok dua mendapat kartu jawaban. Setelah masing-masing kelompok sudah mendapatkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, peneliti memberikan waktu satu menit kepada siswa untuk mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu tersebut. Ketika siswa telah menyelesaikan mencocokkan kartu dengan kelompok satu dan kelompok dua sebelum batas waktunya, maka siswa tersebut akan diberi *reward*. Dan siswa yang belum menyelesaikan batas waktu yang sudah ditentukan, maka siswa akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Setelah selesai semuanya, peneliti mengacak kartu tersebut agar setiap masing-masing siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Peraturannya tetap sama yaitu dengan waktu satu menit yang dimana siswa dapat menyelesaikan sebelum batas waktu maka siswa tersebut akan diberi poin dan siswa yang belum menyelesaikan dengan batas waktu maka siswa tersebut akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Ketika masing-masing kelompok sudah menyelesaikan mencocokkan kartu tersebut, peneliti mengajak siswa untuk memberikan kesimpulan terkait materi yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua, peneliti mengingatkan kembali cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Setelah selesai mengingatkan kembali kepada siswa, peneliti memulai proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yaitu peneliti membagi dua kelompok yang dimana kelompok satu terdiri 13 orang dan yang kelompok dua terdiri 13 orang. Setelah selesai membagi kelompok, peneliti mempersiapkan kartu pasangan yang dimana kertu tersebut terdiri dua jenis kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berisi materi yang sudah diajarkan yaitu materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Dan peneliti membagikan kartu tersebut yang dimana kelompok satu mendapat kartu pertanyaan dan kelompok dua mendapat kartu jawaban. Setelah masing-masing kelompok sudah mendapatkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, peneliti memberikan waktu satu menit kepada siswa untuk mencari jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartu tersebut. Ketika siswa telah menyelesaikan mencocokkan kartu dengan kelompok satu dan kelompok dua sebelum batas waktunya, maka siswa tersebut akan diberi *reward*. Dan siswa yang belum menyelesaikan batas waktu yang sudah ditentukan, maka siswa akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Setelah selesai semuanya, peneliti mengacak kartu tersebut agar setiap masing-masing siswa mendapatkan kartu yang berbeda. Peraturannya tetap sama yaitu dengan waktu satu menit yang dimana siswa dapat menyelesaikan sebelum batas waktu maka siswa tersebut akan diberi poin dan siswa yang belum menyelesaikan dengan batas waktu maka siswa tersebut akan diberi hukuman yang sudah disepakati. Ketika masing-masing kelompok sudah menyelesaikan mencocokkan kartu tersebut, peneliti mengajak siswa untuk memberikan kesimpulan terkait materi yang diajarkan. Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan dan materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal (Kurniasih, I. & Sani, 2016, p. 56). Menurut Sudjana (Wibowo & Marzuki, 2015, p. 163) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setiap siswa ketika setelah menerima pengalaman belajarnya.

Pada pertemuan ketiga, peneliti mengadakan *post-test* (tes akhir) untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan yaitu keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Setelah melihat hasil *post-test* (tes akhir), jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari 66 (tuntas) sebanyak 17 siswa (65,38%) dan nilainya yang kurang dari 66 (belum tuntas) ialah sebanyak 9 siswa (34,62%). Nilai yang tertinggi ialah 94 dan yang terendah 41. Rata-rata nilai secara keseluruhan dari data *post-test* berdasarkan perhitungan diperoleh ialah 72,27, simpangan baku 17,16 dan  $\chi^2_{hitung} = 6,21$  sehingga data berdistribusi normal, besarnya  $Z_{hitung} = 1,87$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$  maka hipotesis diterima artinya pelajaran materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam pada siswa sudah tuntas. Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* secara signifikan tuntas.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* bahwa seluruh siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung dan dapat berinteraksi dengan temannya serta saling bekerja sama. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* siswa dapat belajar dengan gembira tanpa ada tekanan sedikit pun. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta diperoleh nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 72,27 dan persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (65,38%). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} = 1,87$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* secara signifikan tuntas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua yang telah membantu penulisan skripsi ini. Secara Khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Asep Sukenda Egok, M.Pd., dan Bapak Aren Frima, M.Pd yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan memberikan pengetahuan tentang penulisan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah serta Guru SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.
3. Seluruh pihak yang telah membantu dan senantiasa memberikan semangat serta motivasi pada penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto, A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)* (1st ed.). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Egok, A. S. & Hajani, T. J. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 176–184.
- Egok, A. S. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 186–199.
- Hidayat, R. & A. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (1st ed.). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Jamila. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 028 Sekip Hilir Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Eksakta*, VI(September), 218–227.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st Ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lovisia, E. (2017). Penerapan Model *Make A Match* pada Pembelajaran Fisika Kelas X Sma Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 7–22. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.58>

- 1828 *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar – Desta Romansyah, Asep Sukenda Egok, Aren Frima*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2316>
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Mainam. (2018). Penerapan Metode Stad Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 002 Sekip Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1217–1281.
- Ningtyas, E, S. & wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make A Match Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3, 66–74.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013* (1st ed.). AR-RUZZ MEDIA.
- Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Metode, Kaidah Penulisan, dan Publikasi* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulhan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23735>
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Zulfa, U. (2010). *Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Al Ghazali Press.