



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA KELAS IV MI AL-ABRAR KOTA MAKASSAR

¹Yolanda Eunike Trihandayani, ²Ma'ruf, ³Anisa

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail korespondensi : yolandaeuniketh@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan *Quasy Experimen*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar. Jumlah populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 60 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu siswa kelas IV A berjumlah 34 siswa dan kelas IV B berjumlah 26 siswa. Desain penelitian yang digunakan *Nonequivalent Control Group* yaitu membagi kelas menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Prosedur penelitian meliputi *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu observasi, tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Uji hipotesis menggunakan uji t-test. Hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 11,854$, $t_{tabel} = 2,918$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,854 > 2,918$ dan nilai sig (2-tailed) diperoleh 0,00 maka diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.

Kata kunci : Model pembelajaran *Make A Match*, Hasil Belajar IPA

ABSTRACT

This type of research is experimental research with a Quasy Experiment approach. The purpose of this study was to analyze the effect of the Make A Match learning model on student learning outcomes in science learning about plant parts and their functions for class IV MI Al-Abrar Makassar City. The total population in this study was 60 students. The sample used in this study was total sampling, namely 34 students in class IV A and 26 students in class IV B. The research design used is the Nonequivalent Control Group, which divides the class into two groups, namely the experimental class and the control class. The research procedure includes pretest, treatment, and posttest. The research instruments were observation sheets and learning achievement tests. Data collection techniques from this study were observation, tests (pretest-posttest) and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that the hypothesis test using the t-test. The results of the study obtained $t_{count} = 11.854$, $t_{table} = 2.918$, so $t_{count} > t_{table}$ or $11.854 > 2.918$ and the sig (2-tailed) value was obtained 0.00, so $0.00 < 0.05$ was obtained. So it can be concluded that H_0 is rejected, H_1 is accepted. Based on the results of the research above, it can be concluded that there is an influence of the Make A Match learning model on student learning outcomes in science learning about plant parts and their functions for class IV MI Al-Abrar Makassar City.

Keywords: *Make A Match learning model, Science Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ideal merupakan pendidikan yang tidak hanya berbagipengetahuan tetapi juga ada nilai di dalamnya. Pendidikan tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas,

tetapi juga menghasilkan siswa yang memiliki karakter yang baik. Peran guru dan sistem pendidikan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pengembangan aspek tersebut dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup melalui seperangkat kompetensi, agar siswa dapat bertahan hidup, menyesuaikan diri, dan berhasil di masa mendatang. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru bertanggung jawab untuk mengatur dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Memilih pendekatan, metode, media, dan sarana pendukung lainnya merupakan tanggung jawab guru.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang menarik sehingga seluruh siswa aktif di dalam kelas, materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah agar tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar peserta didik mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif.

Guru yang berhasil dalam pembelajaran, mampu mempersiapkan siswa mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Untuk membawa siswa mencapai tujuan itu, setiap guru perlu memiliki berbagai kemampuan atau kualifikasi profesional. Guru yang profesional harus mampu melakukan tugas mendidik yaitu untuk mengembangkan kepribadian siswa dan mengajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pembelajaran diharapkan menyenangkan bukan suatu yang dianggap sulit dan membosankan sehingga pembelajaran akan mencapai hasil yang memuaskan.

Peran guru sangat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru memakai model yang melibatkan siswa agar belajar lebih aktif, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih efektif dan hasil belajar dapat meningkat. (Siregar & Sentosa, 2015 : 2).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, baik dalam bertanya, mencatat materi yang disajikan guru maupun saat diskusi. Siswa terlihat ramai sendiri dan bosan karena pembelajaran terpusat pada guru, kurangnya keterampilan berpikir siswa. Dilihat dari fakta yang ada ternyata pembelajaran yang ada di kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar masih jauh dari pembelajaran yang ideal, kemampuan belajar siswa sekitar 25% yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang tepat sehingga masalah tersebut dapat diatasi dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu model pembelajaran yang mampu

membuat siswa lebih aktif untuk mencari pasangan, pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa dapat bermain mencari pasangan kartunya, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah adalah *Make A Match*.

Adapun penelitian yang dilakukan Alfiyaturrizqi Nadliyah, Mohammad Taufiq, M. Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun (2019) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*” Hasil rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 88 sedangkan hasil rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 95. Selain itu, pada uji Mann Whithney menunjukkan hasil nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,017 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,017 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Oleh karena itu, sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji Mann-Whitney di atas maka dapat disimpulkan bahwa “H1 diterima”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi energi alternatif di kelas IV SDN Bebekan Kabupaten Sidoarjo.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar**”.

KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Karakteristik model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa SD yaitu belajar sambil bermain. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut (Shoimin, 2014:98).

Model pembelajaran *Make A Match* sangat efektif membantu siswa dalam memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban atau pertanyaan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut Menurut Yesiana (2016) Model pembelajaran *Make A Match* adalah ”sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan social terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu” Pembelajaran *Make A Match* akan tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Deschuri (2016) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik *Make A Match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang

interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Ernawati (2016) Model Pembelajaran Kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran siswa yang lebih mudah mengemukakan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *Make A Match* diperlukan media pembelajaran yang mendukung, yaitu media yang berupa kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Agus Suprijono, 2010: 94).

b. Tujuan Model Pembelajaran *Make And Match*

Tujuan model pembelajaran *Make And Match* Huda (2013:251) ialah pendalaman materi, penggalan materi dan sebagai selingan.

Sedangkan menurut Sundari (2017) yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalumemusatkan perhatian, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

c. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Make And Match*

Tabel 1. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*

No	Fase	Guru	Siswa
1	Berkelompok	1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, yakni kelompok pertama sebagai kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, kelompok kedua sebagai kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan.	1. Siswa membentuk kelompok menjadi tiga kelompok.
2	Mencari Pasangan	1. Guru mengarahkan siswa kepada kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang tersedia.	1. Siswa bergerak mencari pasangan kartu yang dibawanya.

3	Berdiskusi	1. Guru memberikan kesempatan berdiskusi dan hasil diskusinya ditandaidengan pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.	1. Pasangan- pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. 2. Kedua kelompok kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan dan jawaban itu cocok.
4	Penilaian	1. Guru menilai pasangan pertanyaan dan jawaban yangcocok.	1. Guru menilai pasangan kart pertanyaan dan jawaban yang cocok.

(Istarani, 2012).

Perlu diketahui bahwa tidak semua siswa yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah benar kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok dan apakah penilaiannya sudah benar. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian. (Istarani, 2012).

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make And Match*

Model pembelajaran *Make And Match* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain (Miftahul Huda, 2011: 253-254), yaitu:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Make A Match* :
 - a) Mampu meningkatkan aktivitas.
 - b) Menyenangkan.
 - c) Dapat menambah pemahaman siswa pada materi dan meningkatkan motivasi.
 - d) Efektif sebagai sarana melatih siswa untuk tampil presentasi.
 - e) Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *Make A Match* :
 - a) Apabila cara tidak dipersiapkan dengan benar, maka membuang-buang waktu.
 - b) Pada awal penerapan, sebagian siswa merasa malu berpasangan bersama lawan jenisnya.
 - c) Apabila guru tidak memberi arahan dengan benar, maka siswa kurang fokus saat presentasi.
 - d) Guru perlu hati-hati serta bijak ketika member punishment bagi siswa

yang tidak mendapatkan pasangan, sebab mereka bisa malu.

- e) Penggunaan model ini secara terus-menerus akan membosankan.

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain :

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Make And Match* :
 - a) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - b) Materi yang disampaikan menarik.
 - c) Dapat mempengaruhi hasil belajar.
 - d) Suasana keceriaan bertambah.
 - e) Kerja sama antara siswa lain tercapai
 - f) Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *Make And Match* :
 - a) Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
 - b) Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
 - c) Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
 - d) Jika murid pada kelas banyak (< 30 siswa / kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
 - e) Dapat mengganggu ketenaga belajar kelas lainnya.

Menurut Istarani (2012), model pembelajaran *Make And Match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model ini yaitu :

- 1) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- 3) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

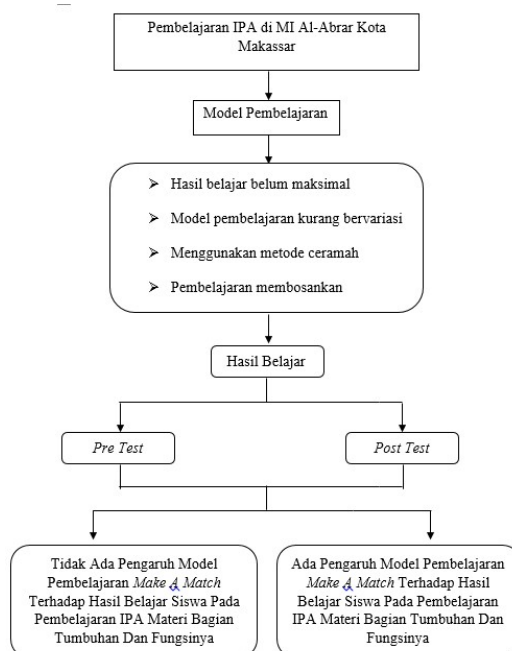
Sedangkan kelemahannya adalah :

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
- 2) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- 3) Siswa kurang memahami makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja.
- 4) Sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan dan guru kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, baik dalam bertanya,

mencatat materi yang disajikan guru maupun saat diskusi. Siswa terlihat ramai sendiri dan bosan karena pembelajaran terpusat pada guru, kurangnya keterampilan berpikir siswa. Dilihat dari fakta yang ada ternyata pembelajaran yang ada di kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar masih jauh dari pembelajaran yang ideal, kemampuan belajar siswa sekitar 55% yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

A. Hasil Penelitian Relevan

1. Yudi Wijanarko (2017) berjudul “*Model Pembelajaran Make And Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*”
2. Eliza Nola Dwi Putri , Taufina (2020) berjudul “Pengaruh Model Koopertatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”
3. Km. Evita Wulandari, Kt. Suarni, Ndara Tanggu Renda (2018) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA”
4. Alfiyaturrizqi Nadliyah, Mohammad Taufiq, M. Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun (2019) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA”
5. Ahmad Susanto, Anna Fatullah (2018) berjudul” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya”

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan/jawaban sementara yang kita tentukan untuk dibuktikan kebenarannya. Cara membuktikan kebenaran dari hipotesis adalah dengan melakukan penelitian. Berdasarkan latar belakang dan dasar teori diusulkan hipotesis penelitian yang dilakukan di MI Al-Abrar Kota Makassar :

H_0 = Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make And Match* Terhadap Hasil Belajar

Siswa Pada Pelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.

H1 = Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make And Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Dengan pendekatan *Quasi Experimen*. Dalam penelitian eksperimen terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Abrar Kota Makassar yang berlokasi Jl. Bonto Duri Raya No. 6, Manuruki, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV semester genap MI Al-Abrar Kota Makassar pada tahun ajaran 2023/2024. Jumlah keseluruhan populasi yaitu 60 orang

Tabel 2. Jumlah Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	20	14	34
IV B	13	13	26

(Sumber : Data Siswa Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar)

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Teknik *total sampling* adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan (Sugiyono, 2016). Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol pada semester genap di MI Al-Abrar Kota Makassar pada tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 3. Jumlah Sampel

Kelas IVA (Kelas Eksperimen)	34 Siswa
Kelas IVB (Kelas Kontrol)	26 Siswa
Jumlah	60 Siswa

(Sumber : Data siswa kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan. Dalam penelitian ini kelas IV A sebagai kelas eksperimen yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran

IPA. Kelompok kontrol merupakan kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini kelas IV B sebagai kelas kontrol yakni dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran IPA. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control design*. Desain ini dipilih karena penelitian ini memilih suatu kelompok menjadi kelas eksperimen untuk diberi perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, sedangkan kelompok yang lain sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan seperti pada kelas eksperimen, akan tetapi menggunakan metode konvensional yaitu hanya menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini memiliki dua variabel yang menjadi objek penelitian, meliputi variabel bebas model pembelajaran *Make A Match* dan variabel terikatnya hasil belajar IPA.

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

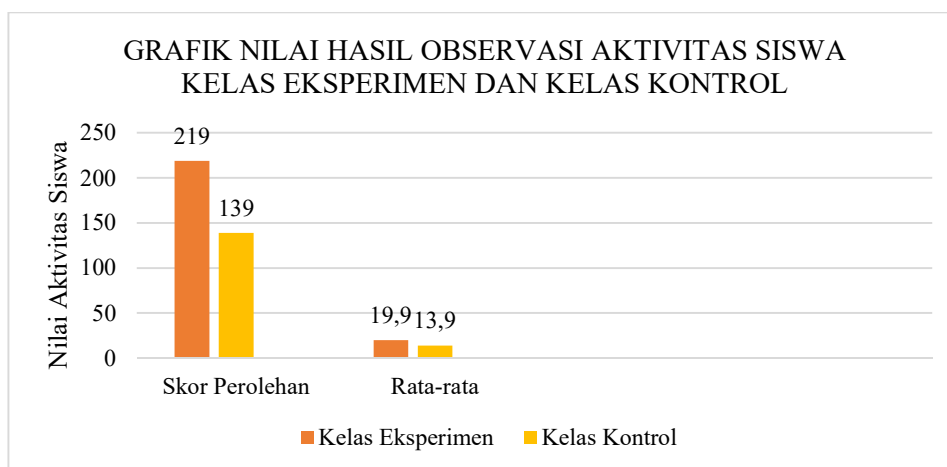
Selama berlangsungnya penelitian tercatat aktivitas yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan aktivitas siswa di kelas Adapun deskriptif tentang aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan pada table berikut :

Tabel 4. Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Aspek Yang Diamati	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
		Pertemuan Ke			Pertemuan Ke		
		1	2	3	1	2	2
1	Kehadiran siswa	31	32	31	22	24	25
2	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	25	28	26	16	22	23
3	Respon saat guru memberikan apersepsi dan motivasi	14	18	22	12	15	12
4	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan	16	18	24	14	15	18
5	Siswa bersemangat saat proses pembelajaran	16	18	24	14	15	18
6	Kegiatan lain yang dilakukan siswa	12	7	5	12	10	10

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA KELAS IV MI AL-ABRAR KOTA MAKASSAR

	saat proses kegiatan						
7	Siswa menanggapi atau bertanya kepada guru	6	7	10	6	8	8
8	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib	16	22	28	14	16	18
9	Siswa aktif dalam berdiskusi	16	24	28	0	0	0
10	Siswa aktif dalam mencari pasangan kartu soal dan jawaban	16	24	28	0	0	0
11	Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan	15	22	28	12	15	18
Skor Perolehan		183	220	254	123	142	153
Nilai Rata-rata		16,6	20	23,1	12,3	14,2	15,3
Persentase		28%	33%	39%	23%	26%	28%



Gambar 2. Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4. dapat dilihat bahwa skor perolehan kelas eksperimen 219 sedangkan kelas kontrol 139. Nilai rata-rata kelas eksperimen 19,9% dengan persentase 33%, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 13,9% dengan persentase 26% maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada table di bawah ini:

a. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa didapatkan setelah dilakukan *pretest*, pemberian perlakuan atau *posttest*. Adapun hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada table di bawah ini ;

Tabel 5. Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Ukuran sampel	34	34	26	26
Mean	63,97	86,18	38,06	62,31
Median	65,00	85,00	35,00	62,50
Modus	70	85	30	65
Standar Deviasi	8,237	6,403	9,600	9,190
Rentang kor	30	25	45	45
Skor Terendah	50	75	30	45
Skor Tertinggi	80	100	75	90

Sumber: Output IBM SPSS versi 25

Berdasarkan tabel 5. dapat dilihat kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,97 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,18. Skor yang dicapai oleh siswa dari skor terendah *pretest* sebesar 50 dan skor tertinggi 80 dengan rentang skor 30. Skor terendah *posttest* sebesar 75 dan skor tertinggi 100 dengan rentang skor 25. Adapun Standar Deviasi *pretest* 8,237 sedangkan Standar Deviasi *posttest* 6,403. Sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,06 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 62,31. Skor yang dicapai oleh siswa dari skor terendah *pretest* sebesar 30 dan skor tertinggi 75 dengan rentang skor 45. Skor terendah *posttest* sebesar 45 dan skor tertinggi 90 dengan rentang skor 45. Adapun Standar Deviasi *pretest* 9,600 sedangkan Standar Deviasi *posttest* 9,190 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih meningkat dari kelas kontrol.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Interval Skor	Kategori	Kelas Eksperimen			
			Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-60	Sangat rendah	15	44,1%	-	-
2	65-70	Rendah	15	44,1%	-	-
3	75-80	Sedang	4	11,7%	9	26,4%
4	85-90	Tinggi	-	-	20	58,8%
5	95-100	Sangat tinggi	-	-	5	14,7%
No.	Interval Skor	Kategori	Kelas Kontrol			
			Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-60	Sangat rendah	25	96,1%	13	50%
2	65-70	Rendah	-	-	11	42,3%
3	75-80	Sedang	1	2,9%	1	2,9%

4	85-90	Tinggi	-	-	1	2,9%
5	95-100	Sangat tinggi	-	-	-	-

Sumber : Output IBM SPSS versi 25

Berdasarkan data pada tabel 6 dapat dilihat tingkat kemampuan siswa serta penguasaan materi pada mata pelajaran IPA pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) tergolong rendah, sedangkan tingkat kemampuan siswa serta penguasaan materi pada mata pelajaran IPA setelah diberi perlakuan (*Posttest*) tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel di atas, pada nilai *pretest* yang mencapai skor sedang berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 2,9% sedangkan pada nilai *posttest* berjumlah 9 siswa dengan kategori sedang dengan persentase 26,4%, tinggi berjumlah 20 siswa dengan persentase 58,8%, sangat tinggi berjumlah 5 siswa dengan persentase 14,7%. Sedangkan pada kelas kontrol tingkat kemampuan siswa serta penguasaan materi pada mata pelajaran IPA sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) tergolong rendah, sedangkan tingkat kemampuan siswa serta penguasaan materi pada mata pelajaran IPA setelah diberi perlakuan (*Posttest*) tergolong sedang. Hal ini dapat dilihat pada tabel di atas, pada nilai *pretest* yang mencapai skor sedang berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 2,9% sedangkan pada nilai *posttest* berjumlah 1 siswa dengan kategori sedang dengan persentase 2,9%, tinggi berjumlah 1 siswa dengan persentase 2,9%.

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen					
Tes	KKM	Frekuensi		Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	75	4	30	11,7%	88,2%
<i>Posttest</i>	75	34	-	100%	-
Kelas Kontrol					
Tes	KKM	Frekuensi		Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	75	1	25	3,8%	96,1%
<i>Posttest</i>	75	2	24	7,6%	92,3%

Sumber : IBM SPSS versi 25

Tabel 7 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar IPA siswa ditentukan oleh peneliti bahwa jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi KKM (75) maka dapat dikatakan tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen hasil belajar siswa *pretest* berjumlah 4 siswa dengan persentase 11,7% yang mencapai ketuntasan, tidak tuntas berjumlah 30 siswa dengan persentase 88,2%, sedangkan pada hasil belajar *posttest* berjumlah 34 siswa dengan persentase 100% yang mencapai ketuntasan. Sedangkan pada kelas kontrol hasil belajar siswa *pretest* berjumlah 1 siswa dengan persentase 3,8% yang mencapai ketuntasan, tidak tuntas berjumlah 25 siswa

dengan persentase 96,1%, sedangkan pada hasil belajar *posttest* berjumlah 2 siswa dengan persentase 7,6% yang mencapai ketuntasan, tidak tuntas berjumlah 24 siswa dengan persentase 92,3%.

3. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Pengujian prasyarat analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Adapun prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diteliti apakah data yang diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data hasil penelitian dapat diambil dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan hasil *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* pada aplikasi SPSS versi 25 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk 34 siswa dari kelas eksperimen dan 26 siswa dari kelas kontrol.

Kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Adapun hasil uji normalitas data hasil penelitian dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 8. Uji Normalitas Data

No	Kelompok	Signifikansi	Kesimpulan
1	Pretest Eksperimen	0,184	Normal
2	Posttest Eksperimen	0,018	Normal
3	Pretest Kontrol	0,007	Normal
4	Posttest Kontrol	0,115	Normal

Sumber : Output IBM SPSS versi 25

Berdasarkan Tabel 8 uji normalitas data pada penelitian ini di ambil dari data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data hasil *posttest* kelas eksperimen dengan Sig 0,018 $> 0,05$, sedangkan data hasil *posttest* kelas kontrol Sig 0,115 $> 0,05$. Dengan demikian data hasil penelitian pada penelitian ini berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data homogen
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak homogen

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menguji data hasil *posttest* kelas eksperimen dan data hasil *posttest* kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas data hasil penelitian dapat dilihat pada table di bawah ini:

Table 9. Uji Homogenitas Data

Test Of Homogeneity Of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,721	1	58	0,156

Sumber: Output IBM SPSS versi 25

Berdasarkan Table 9. Uji homogenitas data diperoleh Signifikansi *Base on Mean* sebesar $0,156 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi hasil data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian data hasil penelitian pada penelitian ini memiliki variansi yang sama atau homogen.

3) Uji Hipotesis

a) Uji T Sample Independent

Penguji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar

Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar. Pengujian ini dilakukan dengan *Uji-T Sampel Independent* menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Adapun taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hipotesis yang disajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar.

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar.

Kesimpulan penelitian ini menjelaskan bahwa dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$.

Adapun *uji t* pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada table di bawah ini :

Table 10. Uji T Sample Independent

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	p
Posttest Eksperimen	86,18	11,854	2,918	0,00
Posttest Kontrol	62,31			

Sumber: Output IBM SPSS versi 25

Untuk menentukan t_{tabel} dengan mencari t_{hitung} menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05 / 2 = 0,025$ dan $df = N - 2 = 60 - 2 = 58$ maka diperoleh $t_{0,05} = 11,854$, $t_{tabel} = 2,918$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,737 > 2,918$ dan nilai sig(2-tailed) diperoleh 0,00 maka diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Abrar Kota Makassar. Dengan jumlah populasi 60 siswa dengan menggunakan *total sampling* yakni seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design* yang dimana terdapat dua kelas yang akan dibagi kelompokkan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV (A) berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV (B) berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menerapkan model pembelajaran *Make A Match* sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, yaitu 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan di kelas kontrol. kemudian diberikan posttest. Pertemuan 1 dan 2 di kelas eksperimen diawali dengan memberikan pretest kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan yaitu menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, Pertemuan 3 dilanjutkan dengan proses pembelajaran kemudian dilakukan posttest. Pertemuan 1 dan 2 di kelas kontrol diawali dengan pemberian pretest kemudian dilanjutkan dengan memberikan pembelajaran secara konvensional, pertemuan 3 dilanjutkan dengan proses pembelajaran kemudian dilakukan posttest. Pretest dilakukan diawal pertemuan sebelum diberikan perlakuan dan posttest dilakukan pada akhir pertemuan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. setelah melakukan pembelajaran yang telah diuraikan, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis statisti deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan *posttest* yang mengalami peningkatan. Dari hasil observasi siswa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan bahwa semangat belajar siswa semakin meningkat dengan adanya perlakuan atau penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Kondisi di kelas saat pembelajaran juga efisien dan juga menyenangkan karena dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* siswa bisa bermain sambil belajar dan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi masing-masing yang terjadi di lingkungan sehari-hari. Hal demikian menjadikan siswa semakin semangat dalam pembelajaran dan akhirnya berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan analisis kedua yaitu analisis statistik inferensial yaitu untuk melihat nilai probabilitas dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas pretest dan posttest hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji Kormologrov-Smirnov yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas kemudian uji homogenitas. Uji homogenitas hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa variansi hasil data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Selanjutnya uji hipotesis dalam hal ini uji *T Simple Independent* diperoleh $t_{hitung} = 11,854$, $t_{tabel} 2,918$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,854 > 2,918$ dan nilai Sig (2-tailed) diperoleh 0,00 maka diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh model

pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.

Keberhasilan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. *Faktor pertama*, model pembelajaran *Make A Match* mengajak siswa untuk belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian dari (Riana, dkk. 2020) bahwa dengan menerapkan model ini tentu saja akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengingat karakteristik peserta didik yang lebih banyak ingin bermain. Sehingga model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Seperti halnya juga penelitian dari (Wahyudinata, dkk. 2022) bahwa model pembelajaran *Make A Match* ini dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka diajak untuk belajar sambil bermain. Selain itu, sama halnya juga penelitian dari (Astawa, dkk. 2019) bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Power Point dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ini disebabkan adanya unsur permainan dalam pembelajaran.

Faktor kedua, pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan penelitian dari (Halimatunnisa, 2022) bahwa sebelum diterapkan model pembelajaran cooperative learning tipe *Make A Match* kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru. Tetapi setelah diterapkannya model pembelajaran cooperative learning tipe *Make A Match* untuk kelas eksperimen proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya peserta didik lebih semangat dengan adanya model pembelajaran cooperative learning tipe *Make A Match*. Model pembelajaran cooperative learning tipe *Make A Match* membantu peserta didik lebih dapat bermain sambil belajar, semangat, berperan aktif dan ceria dalam proses pembelajaran. Seperti halnya juga penelitian dari (Saragih, dkk. 2022) bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan merasa senang sehingga menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran subtema gangguan kesehatan pada organ peredaran darah.

Faktor ketiga, adanya kerja sama antar siswa dan guru. Hal ini juga sesuai dengan penelitian dari (Rina Hidayati Pratiwi, 2018) bahwa metode pembelajaran *Make A Match* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya kerjasama antar sesama siswa juga dapat terwujud dengan dinamis, serta munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa. Seperti halnya penelitian dari (Saragih, dkk. 2020) bahwa Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan dan bertanya kepada guru jika tidak dimengerti. Hal yang serupa sama juga penelitian dari (Susanto dan Anna. 2018) bahwa beberapa hasil yang diajarkan menggunakan model *Make A Match* lebih antusias dalam menghadapi proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini siswa juga dilatih untuk dapat menguasai materi secara cepat, berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik,

misalnya ketika masing-masing siswa mendapat kartu soal atau jawaban yang diberikan oleh guru, siswa akan mengingat-ingat materi yang dimaksud dalam kartu tersebut, sehingga ketika berkomunikasi dengan teman lainnya untuk mencari pasangan atas soal atau jawaban dari kartu yang dimilikinya akan lebih mudah dan cepat.

Faktor keempat, membangkitkan semangat siswa serta interaksi siswa dalam kelas baik dengan guru maupun interaksi sesama siswa. Hal ini juga sama dengan penelitian dari (Ari dan Made Citra Wibawa. 2019) bahwa membuat siswa lebih bersemangat, antusias, dan memiliki potensi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari seluruh siswa yang bersemangat dan selalu berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Seperti halnya penelitian dari (Herisnawati. 2015) bahwa metode *Make A Match* dapat membangkitkan semangat siswa serta interaksi siswa dalam kelas baik dengan guru maupun interaksi sesama siswa.

Faktor kelima, memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan pendapat atau ide. Hal ini juga sama dengan penelitian dari (Sirait dan Putri Adilah Noer. 2013) bahwa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung, karena pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan pendapat atau ide yang mereka miliki. Dengan adanya sumbangan pemikiran dari siswa lainnya serta bimbingan dari peneliti, maka pengetahuan siswa akan bertambah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses pembelajaran IPA memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar. Pada analisis Uji T yaitu nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 11,854$, dan $t_{tabel} = 2,918$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $p = 0,00$ sehingga $11,854 > 2,918$ atau $0,00 < 0,05$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar kota Makassar.

Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat dipilih sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan motivasi siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.
2. Bagi kepala sekolah, dapat memberikan mediasi perkembangan kompetensi kepada

- guru melalui kegiatan dan pendidikan baik secara makro maupun mikro.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengambil keputusan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA.
 4. Bagi calon peneliti, agar dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu melakukan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. & Wakijo. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 7(1) : 77-83.
- Benny, A. P. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT Dian Rakyat.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Dikmenum, Depdiknas.
- Dewi Anggraeni Vera. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V*. Skripsi. Makassar : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta : Ar-Ruz Media.
- Febryananda, I. P. 2019. Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 07(04) : 170-174.
- Herisnawati, dkk. 2015. Pengaruh Metode Make A Match Terhadap Aktivitas, Minat, dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*. Vol. 3, No 2 Desember 2015.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka.
- Hormroul Fauhah, dkk. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make And Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Volume 9, Nomor 2. 2021.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Istarani. 2012. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Joyce & Weil. 2015. *Models of Teaching. 9th Edition*. Englewood Cliffs. New Jersey : Prentice-Hall. Inc.

- Kurniasih, I. & Berlin, S. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Yogyakarta : Kata Pena.
- Krissandi Sagita Damai Apri, Setiawan Cahya Agung Kelik. 2018. Pengaruh Kurikulum dan Pendidikan Profesi Guru Upaya Menemukan Arah Pendidikan yang Ideal atau Konstelasi Kekuasaan?. *Jurnal SAP*. Vol. 3 No.2 Desember 2018.
- Latif Intan Nur, 2021. *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V*. Skripsi. Makassar. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- MiftahulHuda. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nadliyah Alfiyaturrizqi, dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Natural Science Education Research*. Vol. 2 No. 1.
- Nisa Halimatun. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA*. Skripsi. Medan : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Prastya, U. C. A., Sudarmiati, & Sumarmi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Berbantuan Slide Share terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan*. 1(8) :1555-1560.
- Putri Dwi Nola Eliza, Taufina. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(3) : 614-623.
- Raharjo Tri Wahyu, Kristia Firosalia. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make And Match Pada Kelas 4SD*. Volume XXXV No.2. Desember 2019.
- Rahmawati Riva, dkk. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 8 No. 2 Tahun 2020 pp. 315-322.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada. Rusman. 2014. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Press.
- Saputra Donni. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Make And Match di SDN 12 Api-api Pesisir Selatan. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Volume 5 Nomor 3, 2017. Halaman 149-155.
- Sirait Makmur, Noer Adila Putri. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make And Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal NPAFI*. Volume 1, Nomor 3. Oktober 2013.

- Siregar, E. S. & Sentosa, S. U. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPNegeri 2 Tantom Angkola. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*. 2(2) : 1-13
- Susanto Ahmad, Anna Fatullah. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. Jakarta : PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi.
- Sundari, J. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Kajian Pustaka Matematika*. 02(02) : 227-234.
- Supranto, J. (2002). *Statistik teori dan aplikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Tiyasa. 2018. The Effect of Cooperative Learning with Make a Match Type to Mathematic Learning Outcome of Primary School Student. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*. 8(2). 127-135.
- Wahyudinata Suryadi, dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem Pada Peserta Didik Kelas V SDN 15 Teluk Batang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol. 5, No. 1, Mei 2022, pp. 1-16
- Wahyunita, Sri. 2022. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Konsep Bagian-bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Morowa Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Makassar : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Wijaksono Agus, Mushoffa. 2022. Upaya Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Pendidikan Ideal di SDN 1 Cluring Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. Vol. 1 No. 12 Oktober 2022.
- Wijanarko, Y. 2017. Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendikia*. 01(01). 52-59.
- Wijanarko, Yudi. 2017. Model Pembelajaran Make And Match Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*. Vol. 01, No. 01. Juni 2014.