

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD SWASTA KARTIKA 1-2

Artianna Christin Br Saragih<sup>1</sup>, Reflina Sinaga<sup>2</sup>, Ester Julinda Simarmata<sup>3</sup>, Nova Florentina Ambarwati<sup>4</sup>, Anton Sitepu<sup>5</sup>.

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas

Email : [artiannachristinsidauruk@gmail.com](mailto:artiannachristinsidauruk@gmail.com)<sup>1</sup>, [reflinasinaga@ust.ac.id](mailto:reflinasinaga@ust.ac.id)<sup>2</sup>, [ejulinda@ymail.com](mailto:ejulinda@ymail.com)<sup>3</sup>, [nova.flo82@gmail.com](mailto:nova.flo82@gmail.com)<sup>4</sup>, [antonsitepu30@gmail.com](mailto:antonsitepu30@gmail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini berjumlah sebanyak 34 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2. Pengujian validitas dari 50 soal menunjukkan bahwa 25 soal valid, sementara 15 soal tidak valid. Uji reliabilitas menghasilkan indeks sebesar 0,845, yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat kuat. Pada uji pre-test dan post-test, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 menjadi 78,23, dengan jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas meningkat dari 5 menjadi 30. Angket menunjukkan rata-rata nilai 74,23 untuk tanggapan siswa terhadap model pembelajaran. Uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, sementara uji korelasi menunjukkan hubungan kuat antara model pembelajaran dan hasil belajar dengan nilai  $r=0,811$ . Uji hipotesis mengindikasikan pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dengan  $t_{hitung}=7,832$  lebih besar dari  $t_{tabel}=2,036$ . Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Kooperatif Tipe Make A Match, Hasil Belajar

### ABSTRACT

This research is a type of quantitative research. This study consisted of 34 students with a saturated sampling technique. This study aims to analyze the effect of the Make A Match Type Cooperative Learning Model on the learning outcomes of grade IV students of Kartika 1-2 Private Elementary School. Validity testing of 50 questions showed that 25 questions were valid, while 15 questions were invalid. The reliability test produced an index of 0.845, which indicates a very strong level of reliability. In the pre-test and post-test, there was an increase in the average student score from 60 to 78.23, with the number of students achieving a passing score increasing from 5 to 30. The questionnaire showed an average score of 74.23 for student responses to the learning model. The normality test showed that the data was normally distributed, while the correlation test showed a strong relationship between the learning model and learning outcomes with a value of  $r=0.811$ . The hypothesis test indicated a positive and significant influence of the learning model on student learning outcomes, with  $t_{count}=7.832$  greater than  $t_{table}=2.036$ . Overall, the results of this study indicate that the Make A Match Cooperative Learning Model has a significant effect on improving student learning outcomes.

Keywords, Make A Match Cooperative, Learning Outcome

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri dan masyarakat (Pristiwanti et al. 2022). Pentingnya pendidikan yang holistik juga tercermin dalam upaya untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan keagamaan. Ini membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang makna hidup dan tujuan mereka, serta membangun rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

Penting untuk memahami bahwa pembelajaran IPA di tingkat SD mengharuskan siswa untuk memahami konsep-konsep sains dasar dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, memperkuat penguasaan materi, serta meningkatkan keterampilan sosial melalui kolaborasi. Model ini juga dikenal karena menggelakkan kolaborasi antar siswa melalui aktivitas pasangan atau kelompok kecil, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari pendidikan ialah untuk secara sengaja dan sistematis membuat lingkungan dan metode perbuatan belajar, dimana memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan keterampilan mereka dalam bidang spiritualitas, religius, disiplin akan diri, sifat kejiwaan, ketajaman pikiran, standar moral yang tinggi, dan keterampilan praktis yang dibutuhkan didalam kesejahteraan mereka individu -keberadaan, serta untuk kepentingan bangsa, masyarakat, negara. (UU No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan nasional).

Belajar mempunyai peranan pokok didalam pembentukan perbuatan, pemahaman, dan kemampuan seseorang. Tidak dapat disangkal bahwa hal ini penting untuk pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Pada tahap pertumbuhan, seseorang menjalani perjalanan pendidikan melalui jalur formal, informal, dan nonformal. Proses pengajaran di lembaga formal akan selalu melibatkan kehadiran seorang guru. Pendidik mempunyai peranan utama didalam memfasilitasi rangkaian pembelajaran. Peran guru meliputi menciptakan, memantau, dan meninjau proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Februari 2024 dengan guru kelas IV Ibu Yunique Widia Sari S.Pd di SD Swasta Kartika 1-2 menyatakan bahwa siswa kurang mampu menciptakan ide atau pun gagasan mereka saat proses pembelajaran, siswa juga cenderung memandang sebuah masalah secara instan tanpa lebih ingin dalam mengetahui bagaimana cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, sehingga kemampuan berfikir kreatif siswa belum tercapai dalam proses pembelajaran. Selain karna guru yang tidak menggunakan model pembelajaran di dalam kelas saat proses belajar mengajar, siswa juga banyak yang tidak aktif. Selain itu, siswa yang enggan melakukan kolaborasi atau kerja sama dengan siswa lainnya juga berpengaruh. Banyak siswa yang memilih sendiri atau mandiri dan tidak mau berteman dengan yang lainnya. Mereka merasa kurang nyaman dan tidak sama dengan dirinya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu memilih dan menerapkan metode yang tepat agar dapat memberikan motivasi, mengatur kelas, serta mengembangkan kemampuan siswa secara efektif. Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPA sehingga diharapkan siswa dapat terlibat aktif, lebih mudah memahami pembelajaran yang diajarkan guru dan mengkomunikasikan idenya dalam bentuk lisan dan tulisan.

Menurut Rusman (2018:223) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar

dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Salah satu model yang bersifat interaktif dan menarik adalah Model *make a match*.

Beberapa penelitian terkait dengan metode pembelajaran ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Widiana, 2022) menghasilkan peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Wibawa, 2021) menghasilkan pengaruh terhadap inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada era new normal.

Lebih lanjut (Maulidawati, dkk 2020) mengemukakan dalam jurnalnya, Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, peserta didik harus mencari pasangan kartu soal yang dimilikinya sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Kusuma (2021:4) mengemukakan bahwa “prestasi belajar adalah pencapaian akademis yang didapat siswa saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran, mengajar dengan tujuan mengubah dan membentuk perilaku individu”. Menurut Kurniawan (2021:2) menyatakan bahwa “Prestasi akademis siswa dapat diukur melalui ujian, tugas, serta jumlah pertanyaan yang diajukan dan dijawab dengan aktif untuk menunjang pencapaian hasil belajarnya.

Menurut Tumulo (2022:2) bahwa “Hasil belajar mengacu pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengasimilasi informasi yang disajikan sebagai konsep-konsep kunci yang disampaikan melalui penyampaian pembelajaran”. Ketika seseorang memperoleh pengetahuan baru, perilakunya kemungkinan besar akan berubah, beralih dari keadaan ketidaktahuan ke kesadaran, dan dari kebingungan ke pemahaman.

Nawawi (Susanto 2013: 15) berpendapat hasil belajar ialah penampilan siswa terhadap bahan ajar KBM di ruangan kelas, yang dapat dilihat dari hasil pengujian. Didalam proses pembelajaran, guru dibimbing tidak hanya untuk memenuhi tugas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga turut andil dalam keberhasilan pengajaran materi, khususnya dalam melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, bisa diberi gagasan “hasil belajar ialah perubahan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan sikap, pola perbuatan dan Ketrampilan yang dimiliki murid setelah mengalami proses pembelajaran”. Perubahan tingkah laku karena proses pembelajaran menyebabkan siswa memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan dalam proses pengajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

### 2 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Produk dari prestasi belajar siswa adalah hasil dari gabungan beberapa faktor yang mempengaruhinya. Slameto (2021:54) menyatakan bahwa hasil pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama: elemen eksternal dan internal. 1) Faktor internal : Elemen dari dalam pribadi murid yang berpengaruh kemampuan studinya disebut dengan faktor internal. 2) Faktor eksternal:Faktor eksternal adalah pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang berasal dari di luar pribadi murid itu sendiri, termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekitar dan sekolah.

Menurut Kuniawan (2021:3) “belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu elemen eksternal maupun elemen internal. Faktor internal merujuk pada faktor-faktor yang berasal dari dalam individu, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang bersumber dari situasi atau lingkungan di luar individu”.

”. Menurut Haris (2019:3) “Sepuluh jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut adalah: bakat siswa, kecerdasan, lingkungan belajar, kompetensi guru, kesiapan siswa, motivasi siswa, gairah siswa, metode mengajar, rasa ingin tahu siswa, kepribadian dan sikap guru, dan keadaan masyarakat”.

Berdasarkan pendapat para pakar tersebut bisa diambil simpulan dimana “intrinsik dan ekstrinsik. Faktor internal meliputi unsur-unsur intrinsik pada diri siswa yang membentuk kekuatan belajar siswa tersebut. Siswa menghadapi tantangan internal ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Jika siswa gagal menyelesaikan kesulitannya, pembelajarannya akan terganggu, misalnya kemampuan kognitifnya, kemauan belajar anak, ketekunan, motivasi, tingkah laku dan kondisi fisik anak. Ataupun juga pengaruh eksternal merupakan komponen yang bersumber dari luar diri peserta didik, misalnya akses terhadap sarana prasarana., sumber belajar, kreativitas guru, keadaan keluarga dan lingkungan”.

### 3. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut (Riyanti dan Muhamad, 2018) model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran secara berkelompok yang mengajak peserta didik untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasyikkan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sulistio dan Haryanti (2022:56). *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan peserta didik unruk dapat aktif dalam mencari/ mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. *Make a match* saat ini merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini anatra lain: pendalaman materi, penggalan materi, dan edutainment.

Sedangkan menurut Suprpta (2020:242) model pembelajaran “*Make a Match*” merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Model pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan menyenangkan. Model pembelajaran “*Make a Match*” dapat membantu kesulitan belajar peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran.

Menurut Rusman (Harefa, 2020) model “*make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan”. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan), peserta didik lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe “*Make a Match*” merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didiknya secara berkelompok dapat mencari pasangannya sendiri. Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

### 4. Langkah – Langkah Model Kooperatif tipe *Make a match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin (2014: 98-99) adalah:

- a. Guru melakukan persiapan dengan membuat beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- b. Masing-masing peserta didik mendapatkan satu jenis kartu
- c. Tiap peserta didik berpikir mengenai soal atau jawaban kartu yang sudah dipegang.
- d. Tiap peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang memiliki kecocokan dengan kartu yang dipegang

- e. Tiap peserta didik yang dapat menemukan kecocokan kartu sebelum mencapai batasan waktu maksimum, maka diberikan poin.
- f. Apabila sudah selesai satu sesi, dilakukan pengocokan kartu lagi supaya setiap peserta didik memperoleh kartu yang tidak sama dari kartu di sesi satu.
- g. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

Suprijono (2009:94) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah: (1) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan. Kelompok ke dua adalah kelompok pembawa kartu berisi jawaban. Kelompok ke tiga adalah kelompok penilai. (2) Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kelompok ke dua berjajar saling berhadapan. (3) Jika masing – masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok ke dua saling bergerak untuk mencari pasangan pertanyaan jawaban yang cocok. (4) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan –jawaban kepada kelompok penilai. (5) Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan jawaban itu cocok. (6) Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok ke dua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sebagian memegang kartu pertanyaan, sebagian lagi memegang kartu jawaban. (7) Permainan diulang sampai semua siswa pernah memposisikan dirinya menjadi kelompok pertama, ke dua, maupun kelompok penilai.

Langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013: 252- 253) yaitu;

- a. Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik
- b. Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan
- c. Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban.
- d. Guru memberitahukan peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa.
- e. Guru mengharuskan seluruh anggota kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu di kelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat di lembaran yang telah disiapkan sebelumnya
- f. Apabila waktu telah berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga
- g. Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar
- h. Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasikan serta memberikan penegasan mengenai materi.
- i. Guru meminta pasangan selanjutnys untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas IV sebanyak 34 siswa di SD Swasta Kartika 1-2..

**b. Sampel**

Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2 dengan jumlah 34 orang siswa dimana laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 19 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Jenuh.

**2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:observasi dan dokumentasi hasil nilai rata-rata Tes dan angket hasil belajar IPA. semester 1 siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2 Tahun Pembelajaran 2024/2025

**3. Uji Instrumen Penelitian**

**a. Uji Validitas**

Menurut Sugiyono (2015:276) uji validitas merupakan hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas instrument pada penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

**b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya,relatif konsisten dan dapat diandalkan.

**4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Uji Normalitas, Uji Korelasi dan Uji Hipotesis.

**5. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Uji koefisien korelasi, uji normalitas, uji-t.

**HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Kartika 1-2. Penelitian ini menggunakan Tes, angket, Observasi dan dokumentasi sebagai suatu alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 34 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Jenuh. Tujuan penelitian melakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV di SD Swasta Kartika 1-2 Tahun Pembelajaran 2024/2025.

**1. Uji Normalitas**

**Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HasilBelajarSiswa	,146	34	,064	,945	34	,087
a. Lilliefors Significance Correction						
*. This is a lower bound of the true significance.						

**a. Lilliefors Significance Correction**

Nilai taraf signifikan yang digunakan yaitu taraf signifikan 5% atau 0,05. Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan nya adalah  $0,064 \geq 0,05$  . Pengambilan keputusan

dalam uji Normalitas menunjukkan bahwa data *post-test* di atas berdistribusi normal. Selain itu berdasarkan uji liliefors (Shapiro wilk) didapatkan sebesar 0,087 dapat disimpulkan  $0,087 > 0,05$  maka data kelas V berdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Koefisien Korelasi**

Correlations			
		Model Kooperatif Tipe Make A Match	Hasil Belajar Siswa
Model Kooperatif Tipe Make A Match	Pearson Correlation	1	,812**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	34	34
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	,812**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	34	34

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan perhiungan manual dan hasil uji dengan bantuan *SPSS* maka diperoleh uji korelasi ( $r_{xy}$ ) atau  $r_{hitung} = 0,811$  dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah respondes ( $n$ )= 34 peserta didik, sehingga diperoleh  $r_{tabel} = 0,339$  yang menyatakan bahwa  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh positif atau tingkat pengaruh sangat kuat antar model pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2 sebesar 81,1%.

**Tabel 3. Interpretasi Nilai “r”**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian, peneliti menguraikan kesimpulan dan sara yang telah disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2 sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2 . Pertama , peneliti memberikan *pre-test* sebanyak 25 soal untuk mengetahui kemampuan siswa tersebut sebelum diberikannya perlakuan. Nilai rata-rata dari *pre-test* yaitu 60 dengan siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 4 peserta didik dan yang tidak tuntas 30 peserta didik . Langkah selanjutnya akan diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* dan diakhir pembelajaran akan diberikan *Post-test* kepada peserta didik. Hasil *Post-test* yang diperoleh oleh peneliti dengan nilai rata-rata 78,23 dimana peserta didii yang mencapai nilai tuntas meningkat menjadi 29 peserta didik dan yang tidak tuntas yaitu 5 peserta didik. Setelah itu akan diberikan angket sebanyak 25 butir angket dengan tujuan untuk melihat pengaruh atau tidak berpengaruhnya model pembelajarn *Kooperatif Tipe Make A Match*.

2. Hasil Belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* sebagian besar siswa belum mencapai nilai Tuntas yaitu 88% yang belum mencapai nilai ketuntasan dan 12% siswa yang mencapai nilai tuntas. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* siswa lebih aktif dan senang dalam pembelajaran, karena model tersebut mengajak siswa untuk lebih berperan dalam pembelajaran.
3. Dari tes dan angket yang diperoleh dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta Kartika 1-2. Berdasarkan perhitungan secara annual nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* yaitu variabel (X) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y). Disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 7,832 dan  $t_{tabel}$  adalah 2.036 atau  $7,832 \geq 2,036$  dan dapat dikatakan mempunyai pengaruh positif dan hipotesis  $H_a$  diterima dan hipotesis  $H_o$  ditolak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah (2019:2) "Model pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses perolehan pengetahuan".
- Anggarawati, I G. A. Ary, dkk. 2014. "Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD." *Jurnal Pendidikan IPS*, vol. 2, no. 1
- Adi Wiguna, Kd. dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Baharuddin, B., Mahrani, D., & Sari, P. I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi. *Nazzama: Journal of Management Education*, 2(2), 223-234.
- Daryanto Dan Raharjo, Muljo. (2019:2) Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. "Psikologi Belajar." Jakarta: Rineka Cipta.
- Faslia (2021:3) "bahwa Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan Faktor eksternal berasal dari asalnya dari luar individu tersebut".
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran untuk Guru dan Calon Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce (2020:172) "Model pembelajaran yaitu bentuk gambar lingkungan pendidikan yang meliputi metode pengajaran guru dan perilaku belajar siswa".
- Komalasari. (2017). "Model Pembelajaran Make a Match: Mencari Jawaban terhadap Pertanyaan Konsep melalui Permainan Kartu Pasangan." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 75-90.
- Kurniawan, S. (2021). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dan Kebangsaan Dalam Pendidikan Pesantren (Studi Kasus Pondok Pesantren Universitas Islam Indonesia).
- Kusuma (2021:4) mengemukakan bahwa "prestasi belajar adalah pencapaian akademis yang didapat siswa saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran, mengajar dengan tujuan mengubah dan membentuk perilaku individu"
- Kurniasih, I., & Berlin. 2015. "Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Make a Match." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 2, hlm. 56-57.
- Maulidawati, et al. (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 45-58.

- Munirah (2022:3) Pembelajaran berpedoman pada tiga prinsip: prinsip memodifikasi perilaku, prinsip belajar sebagai proses bertahap, dan prinsip belajar melalui pengalaman. Prinsip-prinsip ini membentuk cara kita memahami dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- Mutiara (2023:11) “Belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran”
- Murniarti, E. (2020). Konsep Dasar/Pengertian Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup, Prinsip, Periodisasi Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup Dan Tugas-Tugas Perkembangan Peserta Didik Menurut Perspektif Rentang Hidup.
- Maula, Minatul. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 2
- NUROHMAH, Eka. *Upaya Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs. Darun Najah Sekampung*. 2021. PhD Thesis. IAIN Metro.
- Nurhikmah, N., Said, N. M., Malik, A., & Syam, M. T. (2021). Adaptasi Dakwah dalam Tradisi Tolak Bala Masyarakat Kota Parepare (Adaptation of Da'wah in the Tradition of Tolak Bala in the Community of Parepare City). *Jurnal Dakwah Risalah*, 32(1), 20-39.
- Nawafilah, Nur Qomariyah. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian Pecahan Aljabar di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(1980):1349–58.
- Rusman. (2018). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru. PT Raja Grafindo Persada.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sardiman (2019:75) bahwa “atau penampilan fisik atau perubahan tingkah laku akibat serangkaian tindakan”.
- Sumarsono dkk (2018:18) pengertian belajar dan ciri-ciri belajar
- Siahaan, A., Lubis, A. A., Sitorus, C. M., Fatimah, T., & Zebua, V. F. (2022). Evaluasi Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di MA Laboratorium UINSU Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11143-11150 Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022.
- Slameto (2021:54) hasil pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama: elemen eksternal dan internal.
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV Di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 749-766.
- Shoimin. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suatnaya, I Pt. Mas, dkk. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-29). Alfabeta.
- Tumulo (2022:2) “Hasil belajar mengacu pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengasimilasi informasi yang disajikan sebagai konsep-konsep kunci yang disampaikan melalui penyampaian pembelajaran”.

- Widiana (2022) menghasilkan peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education), 3 (1), 17=22 Volume 3 No. 1 | April 2021 : 17 -22.