

**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**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Yolanda Eunike Trihandayani

105401123219

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Yolanda Eunike Trihandayani NIM 105401123219 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 258 Tahun 1445 H/2023M Pada tanggal 03 Muharram 1444 H/ 21 Juli 2023 M. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2023.

06 Muharram 1445 H

Makassar,

25 Juli 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua: Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris: Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji:
 1. Dr. Ma-ruf, S.Ed., M.Pd.
 2. Anisa, S.Pd., M.Pd.
 3. Amft Amal, S.Pd., M.Pd.
 4. Irmawanty, S.Si., M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : 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

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Yolanda Eunike Trihandayani
NIM : 105401123219
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

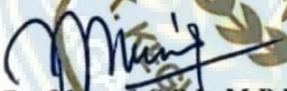
Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

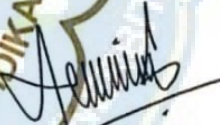
06 Muharram 1445 H
Makassar, -----
25 Juli 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Maruf, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0929128102


Anisa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0926038906

Diketahui :

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860.934

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.
NBM. 1148.913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkkip@unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yolanda Eunike Trihandayani**
Nim : 105401123219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : 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.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

Yolanda Eunike Trihandayani

NIM:105401123219



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yolanda Eunike Trihandayani**
Nim : 105401123219
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

Yolanda Eunike Trihandayani

NIM:105401123219

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Setiap kebahagiaan yang kamu berikan kepada orang lain akan kembali kepadamu bahkan lebih indah.

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri.” (Q.S Al-Isra’ :7)



*Kupersembahkan karya ini kepada:
Kedua orang tuaku yang tercinta, saudaraku, dan temanku,
atas keikhlasan, do'a dan dukungan kepadaku untuk mewujudkan
harapanku menjadi kenyataan sehingga karya ini bisa selesai dengan baik.*

ABSTRAK

Yolanda Eunike Trihandayani, 2023. *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.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Ma'ruf dan pembimbing II Anisa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan *Quasy Experimen*. Tujuan peneliti 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 *Make A Match*, Hasil Belajar IPA

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum, Wr, Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kripsi ini yang berjudul **“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”**. Sholawat serta salah semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Nabi yang telah menjadi syuri tauladan yang baik bagi umatnya. Nabi yang membawa kita dari alam yang gelap menuju alam yang terang benderang.

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya yaitu kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd** dan Ibu **Ernawati, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua dan Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak **Ma'ruf, S.Pd., M.Pd** dan Ibu **Anisa, S.Pd., M.Pd** selaku pembimbing I dan pembimbinga II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada saya

- dari awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengajar dan mendidik mulai dari semester awal hingga penulis menyelesaikan studinya di perguruan tinggi ini.
 6. Ibu **Andi Harmia Tannang, S.Pd** selaku Kepala Sekolah MI Al-Abrar Kota Makassar yang dengan senang hati telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
 7. Bapak **Arman, S.Pd** dan Ibu **St. Sohra. R, S.Pd.I** selaku Wali Kelas IV dan Para Guru MI Al-Abrar Kota Makassar yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama melakukan penelitian.
 8. Peserta Didik kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar atas kesediaannya menjadi subjek penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
 9. Kedua Orang Tua saya dan Kedua Kakak saya yang telah mendoakan, memberikan support, dan membiayai saya selama saya di perguruan tinggi ini.
 10. Rekan seperjuangan Jurusan PGSD Angkatan 2019 terkhusus kelas PGSD H, dan teman-teman Posko 2 KKN Tematik atas solidaritas dan telah memberi pengalaman selama ini.

Makassar, Juni 2023

Penulis

Yolanda Eunike Trihandayani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB 1 PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian.....	15
D. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Kajian Teori.....	17
B. Kerangka Pikir.....	33
C. Penelitian Relevan.....	34
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Populasi Penelitian	38
D. Sampel Penelitian	39
E. Desain Penelitian	41
F. Variabel Penelitian	41
G. Definisi Operasional.....	42
H. Prosedur Penelitian.....	43
I. Instrumen Penelitian.....	43
J. Teknik Pengumpulan Data	44
K. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah-langkah model pembelajaran <i>Make A Match</i>	21
3.1 Jumlah Populasi.....	38
3.2 Jumlah Sampel	39
3.3 Desain Nonequivalent Control Group Design	40
3.4 Kategori Hasil Belajar	45
3.5 Kriteria Ketuntasan Belajar	45
4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	48
4.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
4.4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Klasikal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
4.5 Uji Normalitas Data	54
4.6 Uji Homogenitas Data.....	55
4.7 Uji T Sample Independent.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh materi kartu soal	20
2.2 Bagan kerangka berpikir	34
1 Tumbuhan yang memiliki akar serabut	27
2 Tumbuhan yang memiliki akar tunggang	27
3 Macam-macam akar	28
4 Tumbuhan berdasarkan jenis batangnya	29
5 Daun dan bagian-bagiannya	30
6 Macam-macam daun berdasarkan bentuk tulangya	31
7 Bunga dan bagian-bagiannya	32



DAFTAR GRAFIK

Grafik

Halaman

4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lembar kerja peserta didik (LKPD)
3. Media pembelajaran
4. Daftar hadir siswa
5. Daftar nilai pretest dan posttest
6. Lembar observasi siswa
7. Kisi-kisi soal
8. Soal pretest dan posttest
9. Kunci jawaban
10. Lembar jawaban soal pretest dan posttest
11. Lembar jawaban observasi siswa
12. Lembar jawaban LKPD
13. Hasil analisis deskriptif
14. Hasil analisis inferensial
15. Persuratan
16. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang ideal merupakan pendidikan yang tidak hanya berbagi pengetahuan 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 70% 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 sehinggamasalah 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 dapatbermain mencari pasangan kartunya, mengembangkan

keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah adalah *Make A Match*.

Adapun penelitian yang dilakukan Alfiyaturrizqi Nadliyah, MohammadTaufiq, 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 “ H_1 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**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian dan fungsinya Kelas IV di MI Al-Abrar Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapapihak yang terkait :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar IPA pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan Model *Make A Match* Kelas IV di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam proses perkuliahan agar dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun di dunia pendidikan jenjang sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Sebagai tolak ukur keberhasilan yang telah dicapai oleh guru selama menjadi wali kelas dilaksanakan sekaligus menjadi bahan evaluasi dalam menyampaikan materi selanjutnya agar lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Sebagai tolak ukur keberhasilan yang telah dicapai oleh guru selama menjadi wali kelas dilaksanakan sekaligus menjadi bahan evaluasi dalam menyampaikan materi selanjutnya agar lebih efektif.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, HASIL PENELITIAN RELEVAN DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

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.

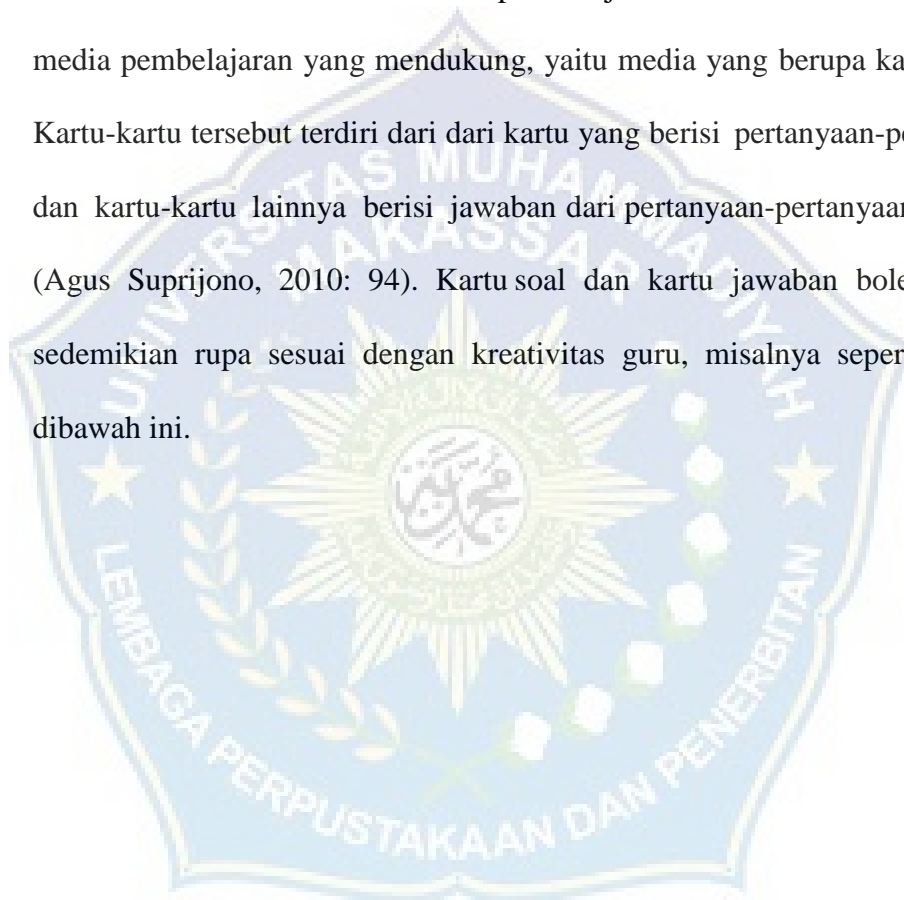
Model pembelajaran menurut Rusman (2011: 136) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

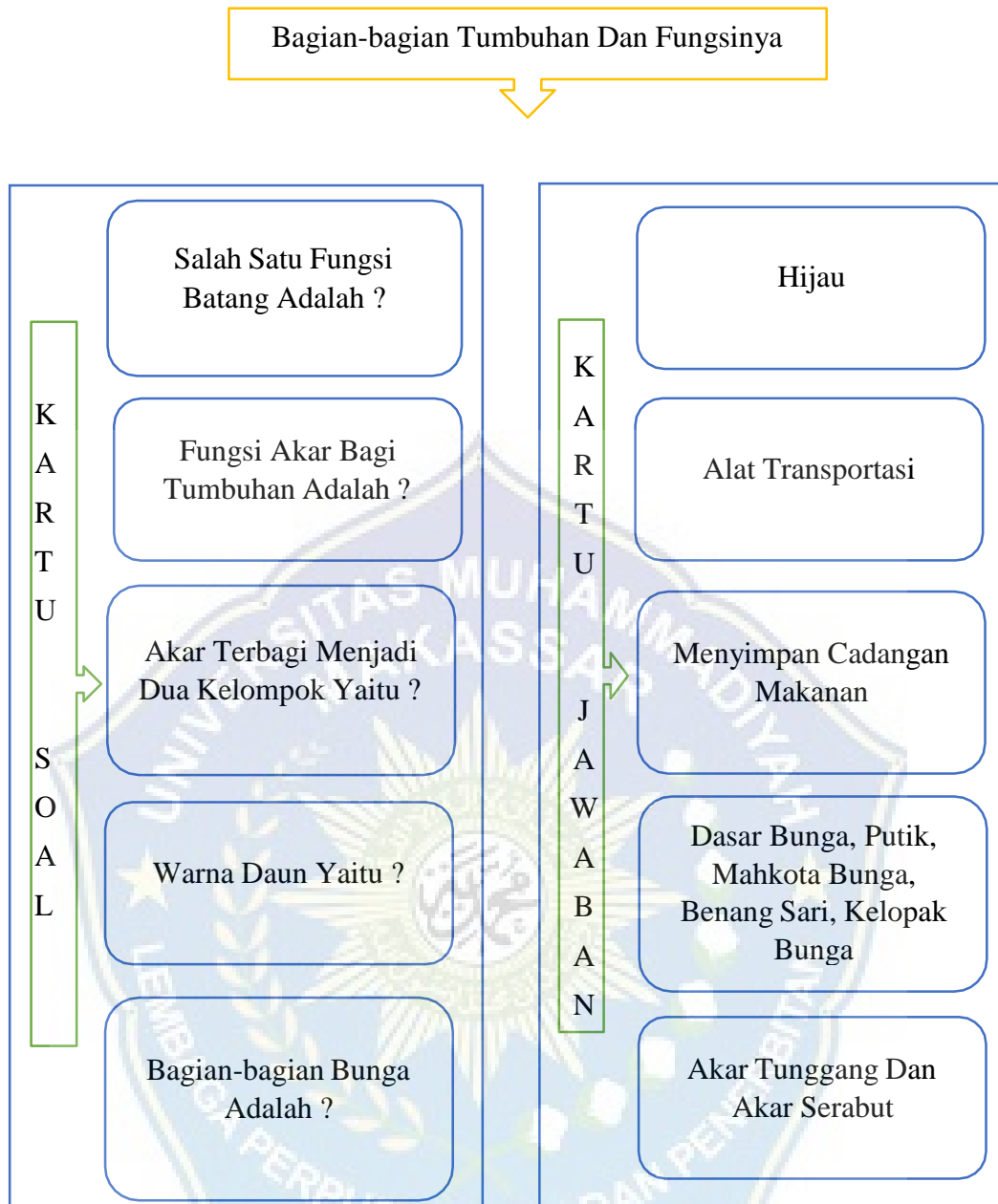
- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai sisi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijelaskan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan :
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran ;
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi;
 - c) Sistem social; dan
 - d) Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang

meliputi :

- a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur;
 - b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

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). Kartu soal dan kartu jawaban boleh dibuat sedemikian rupa sesuai dengan kreativitas guru, misalnya seperti contoh dibawah ini.





Bagan 2.1. Contoh materi untuk kartu soal

b. Tujuan Model Pembelajaran *Make And Match*

Tujuan model pembelajaran *Make And Match* Huda (2013:251) ialah pendalaman materi, penggalian materi dan sebagai selingan. Sedangkan menurut Sundari (2017) yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan 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 2.1 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	1. Siswa bergerak mencari pasangan kartu yang dibawanya.

		tersedia.	
3	Berdiskusi	1. Guru memberikan kesempatan berdiskusi dan hasil diskusinya ditandai dengan 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 yang cocok.	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, 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 memberi 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.

2. Pembelajaran IPA

Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya

A. Bagian-bagian Tumbuhan Dan Fungsinya

Umumnya, tumbuhan terdiri atas bagian-bagian tertentu, seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Setiap bagian mempunyai fungsi atau kegunaan tertentu.

1. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang arah tumbuhnya searah dengan gaya tarik bumi. Biasanya akar berada di dalam tanah. Ada dua kelompok akar yang penting, yaitu akar serabut dan akar tunggang.

a. Akar Serabut

Akar serabut adalah akar yang berukuran relatif kecil, tumbuh di pangkal batang, ukuran akar yang satu dengan yang lain hampir sama besar dan sama panjang. Akar semacam ini terdapat pada tumbuhan kelapa, rumput, padi, tumbuhan hasil mencangkok, dan sebagainya.



Gambar 1 Contoh-Contoh Tumbuhan yang Memiliki Akar Serabut.

(Sumber: Haryana, 2006)

b. Akar Tunggang

Akar tunggang adalah akar yang terdiri atas satu akar besar yang merupakan kelanjutan batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar tunggang. Akar tunggang tidak sama dengan akar penunjang. Akar penunjang adalah akar yang menunjang atau membantu berdirinya tumbuhan. Contoh akar tunjang adalah akar yang tumbuh di ruas tebu bagian bawah. Akar ini dapat membengkok dan masuk ke tanah. Contoh lainnya adalah akar yang menggantung di batang pohon beringin. Akar tersebut dapat mencapai dan menembus tanah.

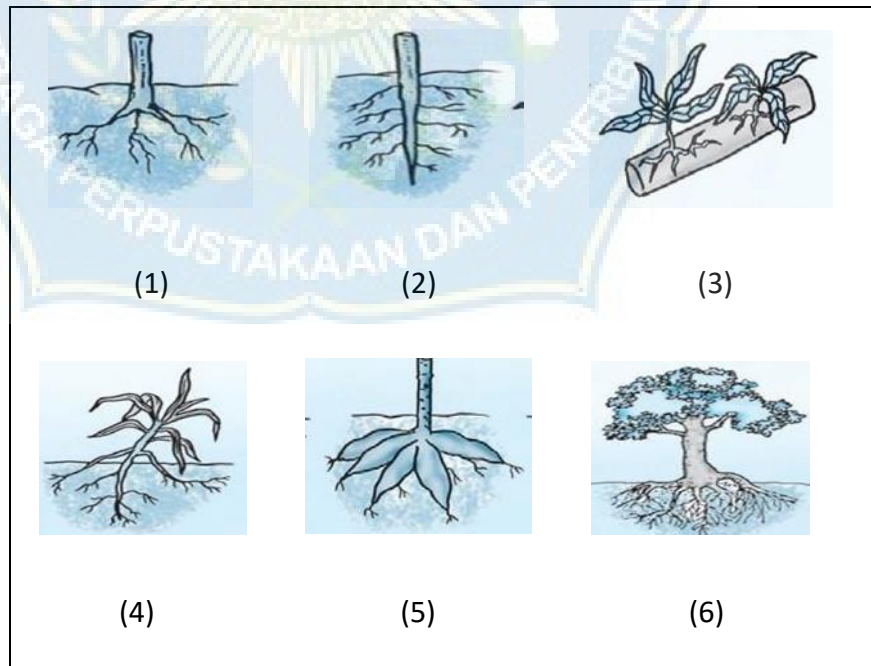


Gambar 2 Contoh-Contoh Tumbuhan yang Memiliki Akar Serabut.

(Sumber: Haryana, 2006)

Ada beberapa akar khusus yang hanya terdapat pada tumbuhan tertentu, antara lain:

- 1) Akar isap, contohnya, akar benalu;
- 2) Akar tunjang, contohnya, akar pandan;
- 3) Akar lekat, contohnya, akar sirih;
- 4) Akar gantung, contohnya, akar pohon beringin;
- 5) Umbi akar, contohnya akar ubi kayu.



Gambar 3 Macam-macam akar. (1) Akar Serabut, (2) Akar tunggang, (3) Akar Isap, (4) Akar tunjang, (5) Umbi akar, (6) Akar gantung.

(Sumber : Hayana, 2006)

Fungsi akar bagi tumbuhan, antara lain:

- 1) Untuk menunjang berdirinya tumbuhan,
- 2) Untuk menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah,
- 3) Untuk menyimpan makanan cadangan, dan
- 4) Untuk bernapas.

2. Batang

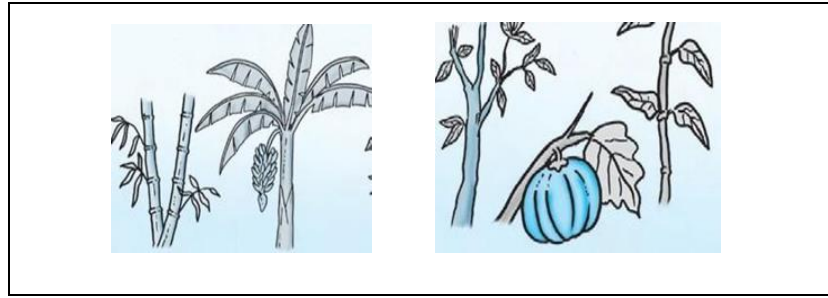
Batang adalah bagian tumbuhan yang umumnya tumbuh di atas tanah. Arah tumbuh batang berlawanan dengan gaya tarik bumi atau mengarah pada datangnya sinar matahari. Batang pada tumbuhan tertentu, umumnya bercabang. Batang ada yang berkayu. Misalnya, batang pohon jati, batang pohon asam, dan batang pohon mangga. Batang ada pula yang lunak. Misalnya, batang tumbuhan padi dan batang rumput.

Berdasarkan tinggi dan bentuknya, batang ada yang berbentuk pohon. Misalnya, batang pohon mangga. Ada yang berbentuk perdu atau semak. Misalnya, tumbuhan mawar. Ada pula yang berbentuk rumput. Misalnya, tumbuhan padi.

Batang tumbuhan tertentu seringkali berwarna hijau. Misalnya, tumbuhan kaktus, tumbuhan patah tulang. Warna hijau menandakan bahwa batang tersebut mengandung klorofil. Apa yang disebut klorofil?

Bagi manusia, batang tumbuhan dapat dimanfaatkan, antara lain:

- a. Untuk membuat perabot rumah tangga, contohnya batang pohon jati;
- b. Untuk bahan makanan, contohnya sagu, asparagus;
- c. Untuk bahan industri, contohnya tebu, bambu;
- d. Untuk alat transportasi.



Gambar 4 Beberapa Contoh Tumbuhan Berdasarkan Jenis- Jenis Batangnya. (Sumber: Haryana, 2006)

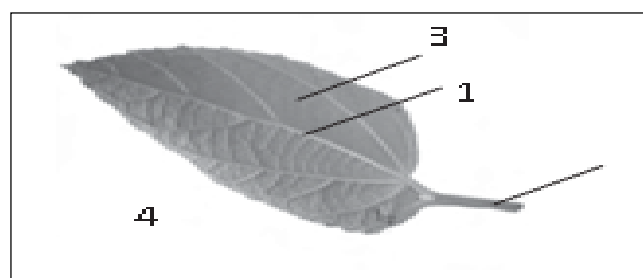
Bagi tumbuhan, batang berfungsi, antara lain:

- a. Sebagai penunjang tumbuhnya daun, bunga, dan buah;
- b. Sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar menuju daun;
- c. Sebagai makanan cadangan

3. Daun

Tumbuhan mempunyai daun. Daun merupakan perubahan bentuk dari batang yang memipih. Umumnya, daun berwarna hijau. Warna hijau tersebut disebabkan warna klorofil yang ada pada daun. Namun, daun ada juga yang berwarna merah atau ungu.

Bagian-bagian daun lengkap terdiri atas tulang daun, helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Contoh daun yang memiliki bagian-bagian lengkap, antara lain daun pisang dan daun bambu.

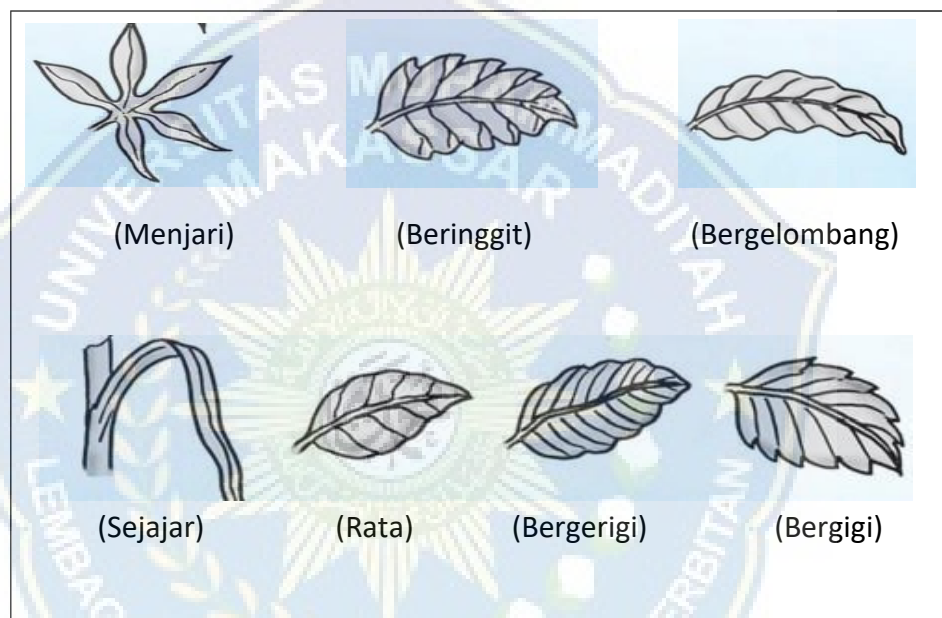


Gambar 5 Daun dan Bagian-bagiannya. (Sumber: Haryana, 2006)

Bentuk tulang daun bermacam-macam, antara lain, sebagai berikut:

- a. Tulang daun menyirip, contohnya daun nangka, daun jambu, daun mangga;
- b. Tulang daun melengkung, contohnya daun sirih dan daun gading;
- c. Tulang daun menjari, contohnya daun ilalang, daun pepaya, dan daun ketela pohon;
- d. Tulang daun sejajar, contohnya daun tebu, dan daun padi.

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar bentuk tulang daun di bawah ini!



Gambar 6 Macam-macam Daun Berdasarkan Bentuk Tulangnya.

(Sumber: Haryana, 2006)

Daun berguna sebagai tempat pembuatan makanan, tempat penguapan air, dan sebagai alat pernapasan pada tumbuhan. Bagi manusia, daun dapat digunakan sebagai:

1. Bahan makanan, contohnya, daun pepaya dan daun singkong;
2. Obat-obatan, contohnya, daun jeruk dan daun jambu biji;
3. Rempah-rempah, contohnya daun salam
4. Bunga

Apakah kamu menyukai bunga? Sebagian besar orang senang dengan bunga. Bunga ada yang berbau dan ada pula yang tidak berbau. Bau yang dikeluarkan bunga pun bermacam-macam. Ada bunga yang berbau wangi. Misalnya, bunga mawar, bunga melati, dan bunga sedap malam. Ada bunga yang tidak berbau. Misalnya, bunga bugenvil dan bunga sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai. Bunga apakah itu?

Bunga merupakan alat perkembangbiakan pada sebagian besar tumbuhan. Bunga lengkap memiliki bagian-bagian sebagai berikut.

- a. Kelopak, umumnya berwarna hijau dan berfungsi menutup bunga di saat masih kuncup.
- b. Mahkota, merupakan bagian bunga yang indah dan berwarna-warni.
- c. Benang sari dengan serbuk sari sebagai alat kelamin jantan.
- d. Putik sebagai alat kelamin betina.
- e. Dasar dan tangkai bunga sebagai tempat kedudukan bunga



Gambar 7 Bunga dan bagian-bagiannya. (Sumber: Haryana, 2006)

Bunga yang memiliki tangkai, kelopak, mahkota, benang sari, dasar bunga, dan putik disebut bunga sempurna.

Jika memiliki semua bagian kecuali putik, maka bunga ini disebut bunga jantan. Jika memiliki semua bagian kecuali benang sari, maka bunga ini disebut bunga betina. Bunga yang memiliki benang sari dan putik disebut bunga hermafrodit.

Pada satu tumbuhan seringkali hanya terdapat bunga jantan atau bunga betina saja. Misalnya, tumbuhan salak dan tumbuhan avokad. Tumbuhan yang demikian ini disebut tumbuhan berumah dua. Jika pada satu tumbuhan terdapat bunga jantan dan bunga betina seperti tumbuhan jagung, maka tumbuhan ini disebut tumbuhan berumah satu. Bagi manusia, bunga dapat dimanfaatkan untuk:

- a. Hiasan, contohnya, bunga mawar, melati, dahlia;
- b. Perlengkapan upacara adat, contohnya, bunga kantil, kamboja;
- c. Rempah-rempah, contohnya bunga cengkih.

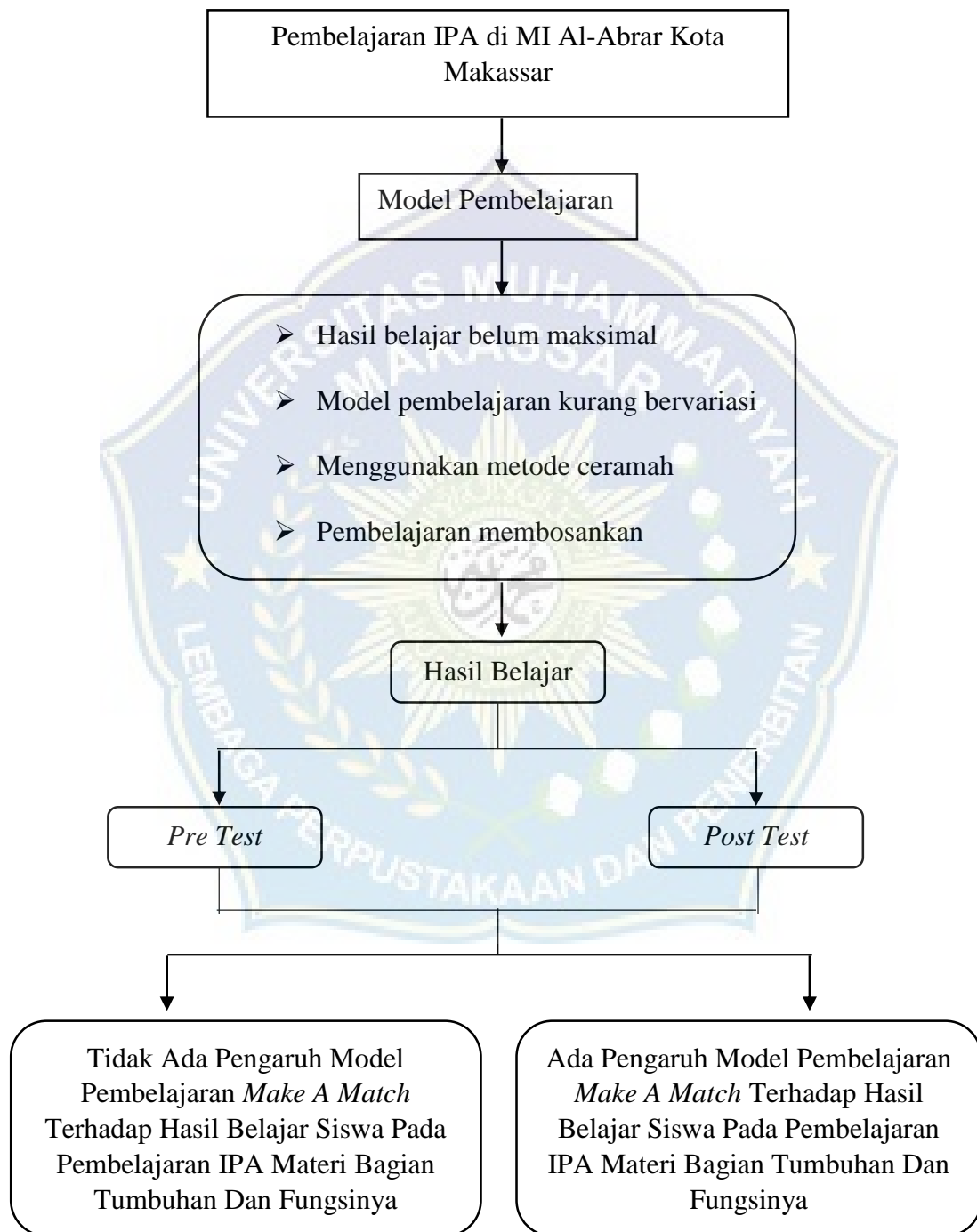
Fungsi bunga yang paling utama adalah membentuk biji agar tumbuhan dapat menghasilkan keturunan.

B. 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.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Wijanarko (2017) berjudul “*Model Pembelajaran Make And Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*” Kecenderungan guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah, tentu akan membuat siswa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan berimbas kepada motivasi belajar siswa yang akan turun dan juga hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai macam variasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.
2. Putri, Taufina (2020) berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” Dari data-data yang diperoleh maka kesimpulan penelitian ini yaitu kooperatif tipe *Make A Match* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Dibuktikan dengan hasil posttest pada kelas eksperimen dan control dengan taraf signifikansi 0,05 dengan skor $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,9045 > 1,697$.
3. Wulandari, Suarni, Renda (2018) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA” Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh bahwa t_{hitung} adalah 4,34 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2,0117. Disamping itu, rata-rata skor hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Make A Match* berbasis penilaian portofolio (23,174) lebih tinggi dari pada rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional (17,846). Dengan demikian, model *Make A Match* berbasis penilaian portofolio berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Semester Genap di Gugus VIII, Kecamatan

Sawan, kabupaten Buelelngtahun pelajaran 2017/2018.

4. Nadliyah, dkk (2019) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA” Berdasarkan 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 “ H_1 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.
5. Susanto, Fatullah (2018) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya” Dari hasil penelitian disimpulkan beberapa hal yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada hasil belajar siswa materi Gaya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil perhitungan uji-t yang diperoleh data thitung sebesar 2,1901 dan t tabel 1,9989. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian thitung $>$ t tabel yaitu ($2,1901 > 1,9989$), maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar IPA terhadap siswa diberikan model pembelajaran *Make A Match* (eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *Make A Match*.

D. 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 yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran 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_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.

H_1 = 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



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Dengan pendekatan *Quasi Experimen* . Dalam penelitian eksperimen terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah 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.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Abrar Kota Makassar yang berlokasi Jl. Bonto Duri Raya No. 6, Manuruki, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

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 3.1 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)

2. Sampel

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 3.2 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)

D. Desain Penelitian

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.

Mekanisme penelitian dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol desain *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

Tabel 3.3 Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan yaitu menerapkan model pembelajaran *Make A Match*

- : Tidak diberikan perlakuan.

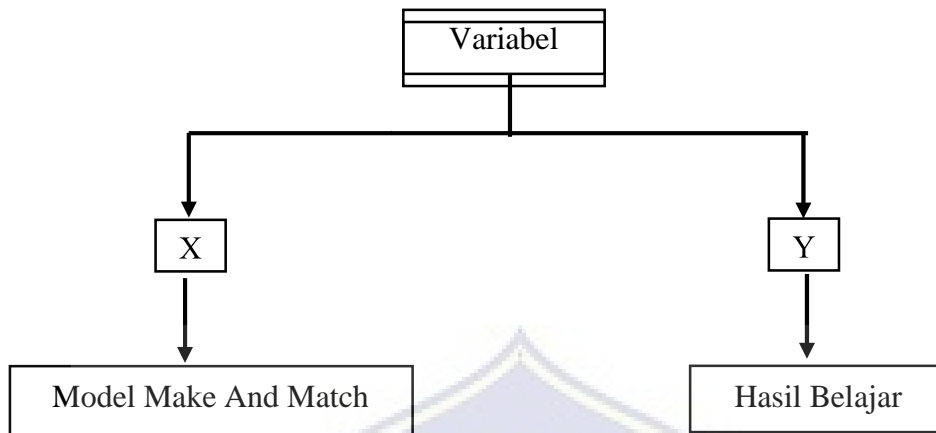
O₁ : Hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O₂ : Hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

O₃ : Hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan

O₄ : Hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

Dalam design penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah model pembelajaran *Make A Match* dan variabel terikatnya hasil belajar siswa. Sebagaimana tergambar berikut ini:



E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Variable Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *pengaruh model pembelajaran Make A Match*.

Variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol X.

2. Variable Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *hasil belajar siswa*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y.

F. Definisi Oprasional Variabel

1. Model pembelajaran *Make A Match* diterapkan di kelas dimana siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* diterapkan untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan dan fungsinya.
2. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapatkan siswa setelah mengikuti

semua proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah melakukan *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan dan fungsinya berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang benar-benar nyata. Pada prosedur penelitian ini yaitu melalui tes. Tes menyajikan seperangkat pertanyaan untuk dikerjakan. Jawaban atau hasil pekerjaan tes setelah selesai diperiksa, akan diperoleh hasil pengukuran murid. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid. Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai pre-test. Pertemuan kedua dan ketiga sebagai pemberian tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Make And Match* di kelas. Pertemuan keempat sebagai post-test. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPA di sekolah bersangkutan.

Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pre - test

Kegiatan pre-test dilakukan sebelum menggunakan treatment dengan tujuan mengetahui kemampuan dan hasil belajar terhadap hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan pada kelas eksperimen.

2. Perlakuan

Pemberian tindakan berupa kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan model pembelajaran *Make And Match* dilaksanakan di kelas eksperimen.

3. Post – test

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah soal pilihan ganda 10 soal pilihan ganda

kepada siswa untuk membandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas eksperimen.

H. Instrumen Penelitian

Melakukan suatu penelitian hendaknya menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur yang dipakai dalam penelitian dinamakan sebagai instrument penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan teori-teori yang mendasari variable penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi

Observasi adalah teknik yang digunakan dengan cara melakukan pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Panduan dalam melakukan pengamatan yaitu lembar observasi. Observasi dimulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum model pembelajaran *Make A Match* diterapkan, sedangkan posttest dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* untuk mengukur pencapaian siswa setelah pembelajaran yang dilakukan di awal dan akhir perlakuan di kelas.

I. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pola penelitian diatas, maka teknik pengumpulan data penelitian sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah teknik yang digunakan dengan cara melakukan pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Panduan dalam melakukan pengamatan yaitu lembar observasi. Observasi dilakukan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Make And Match*.

2. Test (Pretest-Posttest)

Tes adalah latihan yang diberikan untuk melihat pencapaian kemampuan siswa. Pemberian tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan *pretest* dan *posttest* baik sebelum adanya perlakuan (treatment) maupun setelah adanya penggunaan model pembelajaran *Make And Match*. Dalam penelitian ini, pretest dan posttest menggunakan instrument jenis tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian berupa daftar jumlah siswa kelas IV, lembar observasi, lembar tes siswa, gambar kegiatan siswa, kegiatan proses pembelajaran. Dokumentasi membantu memperoleh data hasil penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan atau data yang diperoleh menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Adapun teknik analisis data hasil belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan

cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian (Sugiyono, 2016). Untuk melihat hasil belajar siswa, maka peneliti mengambil kategori hasil belajar siswa menggunakan Teknik kategorisasi standar berdasarkan ketetapan Departemen Pendidikan Nasional dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
Kurang dari 65	Sangat rendah
65 – 70	Rendah
75 – 80	Sedang
85 – 90	Tinggi
95 – 100	Sangat tinggi

(Satria, 2020)

Hasil keterampilan belajar siswa juga diarahkan kepada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Kategorisasi ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kriteria
< 75	Tidak Tuntas
> 75	Tuntas

Tabel 3.5 dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai <75 dinyatakan tidak tuntas dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa yang memperoleh > 75 dinyatakan tuntas dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik analisis data untuk menganalisis data

sampel dan hasilnya akan disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil. Terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data penelitian ini dianalisis menggunakan alat bantu statistik yaitu program SPSS Statistik Version 25.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas ini di gunakan aplikasi SPSS versi 25. Data hasil belajar siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya jika tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Adapun taraf kesalahan (α) yang digunakan adalah 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki kegunaan yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah sekelompok data atau lebih yang dimiliki merupakan data yang bersifat sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Adapun taraf kesalahan (taraf signifikansi) yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (data homogen atau variansi sama)
2. Jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (data homogen dikatakan tidak berasal dari populasi yang bervariansi sama).

c. Uji hipotesis

Pengujian hipotetis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotetis. Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan alat bantu statistik yaitu program SPSS Statistik Version 25. Uji hipotesis dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *Independent*

Sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05. *Independent Sample T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan. Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_1) 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.
2. Hipotesis nol (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.

Dengan pengambilan keputusan berdasarkan T-Tabel:

1. Jika nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh Model Pembelajaran *Make A Math* terhadap Hasil Belajar Siswa.
2. Jika nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan signifikan pengaruh Model Pembelajaran *Make A Math* terhadap Hasil Belajar Siswa.

Perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut:

1. Jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

BAB IV

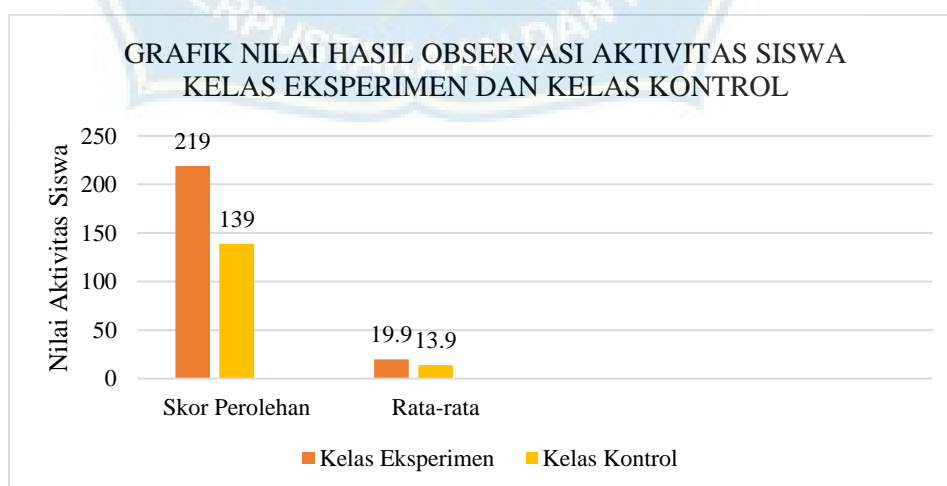
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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 :



Grafik 4.1 Perbandingan Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 4.1 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 4.2 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 4.2 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 4.3 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%	0	0%
2	65-70	Rendah	15	44,1%	0	0%
3	75-80	Sedang	4	11,7%	9	26,4%
4	85-90	Tinggi	0	0%	20	58,8%
5	95-100	Sangat tinggi	0	0%	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	0	0%	11	42,3%
3	75-80	Sedang	1	2,9%	1	2,9%
4	85-90	Tinggi	0	0%	1	2,9%
5	95-100	Sangat tinggi	0	0%	0	0%

Sumber : Output IBM SPSS versi 25

Berdasarkan data pada tabel 4.3 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 4.4 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	0	100%	0%
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 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteia 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 4.5 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 4.6 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 sig > 0,05 maka data homogen
- b) Jika 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 4.6 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 4.7 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 = 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 4.7 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.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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.

B. 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, 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, 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
- Nadliyah, 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, Taufina. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(3) : 614-623.
- Raharjo, Kristia. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make And Match Pada Kelas 4SD*. Volume XXXV No.2. Desember 2019.
- Rahmawati, 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. 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, Noer. 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 SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*. 2(2) : 1-13
- Susanto, 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, 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. 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, 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. 2017. Model Pembelajaran Make And Match Untuk Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*. Vol. 01, No. 01. Juni 2014.



