



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 1288 SIBAGANDING

MUTIARA CLARA SARI SIMANJUNTAK¹, EMELDA THESALONIKA², ESTI MARLINA SIRAIT³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail : mutiarasimanjuntak55@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima: 21-06-2025

Disetujui: 28-07-2025

Kata Kunci :

Model Pembelajaran; *Make A Match*; Hasil Belajar; IPA.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SD Negeri 1288 Sibaganding. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental design). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model Make A Match dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model Make A Match dan siswa yang diajar secara konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran Make A Match berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti Make A Match dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 21-06-2025

Accepted : 28-07-2025

Keywords:

Learning Models; *Make A Match*;
Learning Outcomes; Science.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model Make A Match type on science learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1288 Sibaganding. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of two classes: the experimental class used the Make A Match model and the control class used a conventional method. Data were collected using a multiple-choice learning outcome test. The analysis results show a significant difference between the two groups, where students taught with the Make A Match model achieved higher learning outcomes. These findings indicate that the Make A Match model is effective in improving elementary students' science learning outcomes.



PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan formal terendah yang menjadi pondasi awal dalam melekatkan dasar-dasar berbagai bidang ilmu dan keterampilan, agar siswa dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Sekolah dasar memiliki peran penting dan strategi dalam mempersiapkan bertanggung jawab, serta mempunyai daya saing tinggi di kancah internasional. Tujuan pembelajaran secara umum yaitu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil. Siswa diharapkan dapat menguasai kualitas dan kemampuan sebagai hasil dari belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik tentunya guru harus meningkatkan kualitas proses pembelajarannya dengan lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penguasaan kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yaitu hasil belajar kognitif. Pembelajaran *make a match* bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mengingat, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan pelatihan siswa (Isjoni, 2010). Salah satu keunggulan pembelajaran *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Huda (2013: 253) mengungkapkan kelebihan *make a match* antara lain (a) meningkatkan aktivitas belajar siswa; (b) menyenangkan karena ada unsur permainan; (c) meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa; (d) efektifitas untuk melatih keberanian siswa tampil presentasi; dan (e) efektifitas melatih kedisiplinan siswa. Pembelajaran *make a match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai bagian pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan dasar awal dalam upaya secara formal untuk memberikan bekal kemampuan tentang IPA kepada siswa. Ruang lingkup bahan kajian pembelajaran IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek makhluk hidup dan proses kehidupan, benda/materi, sifat-sifat, dan kegunaannya, energi, perubahannya, bumi, dan alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan tuntutan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu : (1) Mengembangkan pengembangan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (2) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan (Depdiknas, 2005). Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalaran siswa. Mata pelajaran IPA diberikan kepada semua siswa yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan perkembangan kognitif siswa. Dengan cara seperti ini, siswa akan siap mengikuti kegiatan belajar mengajar dan bisa memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Mata pelajaran IPA secara umum menekankan pada hasil belajar yang bersifat praktis. Hal ini dikarenakan materi dari mata pelajaran IPA berorientasi pada benda-benda alam yang berada di lingkungan sekitar siswa. Tingkatan kandungan materi juga bervariasi. Namun dalam kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang kurang bermutu, karena dalam pembelajaran IPA, guru-guru SD kurang memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental. Siswa kurang diberi kesempatan untuk berlatih menemukan suatu pengetahuan dan memecahkan masalah.

Tuntutan penguasaan pelajaran oleh guru terhadap muridnya sering kali bersifat kognitif. Tugas sebagai guru IPA adalah mengajak siswa untuk mengelompokkan pengetahuan yang sedang dipelajari itu kedalam fakta, data konsep simbol dan hubungan dengan konsep yang lain. IPA terdiri atas produk dan proses. Guru perlu mengenalkan kedua aspek ini walaupun hingga kini masih banyak guru yang lebih senang menekankan pada produk IPA saja. Perlu diingat bahwa perkembangan IPA sangat pesat. Guru yang mengembangkan IPA sebagai proses, maka akan memasuki bidang yang disebut prosedur ilmiah. Guru perlu mengenalkan cara-cara mengumpulkan data, cara menyajikan data, cara mengolah data dan menarik kesimpulan (Mulyasa, 2010). Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V sd dipicu oleh banyak faktor. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh faktor guru, materi, emosi dan juga sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran. Dari sekian faktor yang secara teori diasumsikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA, faktor yang dominan menyebabkan hasil belajar rendah adalah faktor penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi oleh guru. Hasil



belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru (Ekawarna, 2009). Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar (Saminanto, 2010: 100). Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPA. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada hasil yang lebih baik. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar maka hasil belajar akan makin meningkat.

Dengan demikian, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat mutlak dilakukan oleh guru. Para guru di SD NEGERI 091288 sibaganding perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik, agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan model pembelajaran *make a match* dengan media berbantu kartu. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran kelompok, yaitu mencari pasangan sesuai dengan kartu soal atau jawaban yang dipegang. Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui permainan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan. Hal terpenting yang harus dipersiapkan sebelum pembelajaran adalah kartu pertanyaan, kartu jawaban, aturan permainan, dan catatan penskoran (Mulyatiningsih, 2012: 88). Tujuan model pembelajaran tipe *make a match* ada tiga diantaranya pendalaman materi, menggali materi dan sebagai selingan (Huda, 2013: 251). Dalam penelitian ini tujuan model *make a match* adalah untuk positif terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan, hasil pengamatan peneliti di SD NEGERI 091288 sibaganding menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* kurang diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas tinggi khususnya di kelas 5. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa kelas 4 rendah dan belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Nilai terendah 52, nilai tertinggi 81, dan nilai rata-rata 66,53. Data menunjukkan dari 23 siswa. 13 siswa mendapat nilai di bawah KKM (70).

Hasil belajar siswa rendah disebabkan dalam pembelajaran siswa merasa bosan, masih merasa malu ketika guru meminta untuk tampil di depan kelas karena tidak ada rasa percaya diri. Selain itu guru jarang menggunakan model yang bervariasi dan jarang menggunakan alat peraga sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa, dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh febriana (2011) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar IPA kelas V SD. Sedangkan Anggrawati,dkk.,(2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD. Hal tersebut didukung hasil penelitian lain oleh Suharti (2014) bahwa penggunaan metode kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA SD, menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna, siswa merasa lebih senang dan aktif, siswa dapat meningkatkan kerjasamanya dalam interaksi antar siswa yang berkemampuan akademik tinggi dengan siswa berkemampuan sedang dan terendah. Selanjutnya hasil penelitian Anggrain (2015) menunjukkan bahwa penerapan model cooperative learning tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Berdasarkan definisi dari para ahli dan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, peneliti meyakini bahwa pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna dan menyenangkan, sehingga akan berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Silberman (1996:250), *make a match* adalah salah satu teknik instruksional belajar aktif yang termasuk dalam *reviewing models*. Pembelajaran *make a match* diharapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran karena terdapat *education games*, yaitu kegiatan yang memacu motivasi dan keaktifan serta menyenangkan. Jika siswa ingin agar timnya berhasil, maka mereka akan mendorong anggota timnya untuk lebih baik dan akan membantu mereka melakukannya. Pembelajaran *make a match* memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahan *make a match* menurut Huda (2013), yaitu jika guru tidak dapat mengarahkan



siswa dengan baik, akan banyak siswa yang tidak memperhatikan saat presentasi. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, dibutuhkan suatu kuis yang memiliki unsur permainan. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa. Joyce, dkk. (1992), menyatakan pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran yaitu siswa dapat saling belajar satu sama lain, saling menghargai, memiliki rasa tanggungjawab dan interaksi positif antar anggota kelompok. Sedangkan menurut Isjoni (2010), pembelajaran kooperatif adalah belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lainnya dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 091288 Sibaganding”.

METODE

Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian *quasy* eksperimen ialah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dan dalam penelitian ini menggunakan penelitian metode eksperimen dikarenakan peneliti ingin mencari pengaruh penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091288 Sibaganding. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal berupa pretest dan post test dengan tipe soal pilihan berganda. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Test (pre test dan post test)

Peneliti memberikan soal berupa pilihan ganda kepada siswa sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam pemberian test ini dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah kegiatan belajar. Tes yang pertama disebut pre tes. Pre tes adalah tes yang diberikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan perlakuan (terjadi proses pembelajaran) maka dilakukan post tes. Post tes merupakan tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Soal pre tes dan post test yang diberikan ada sebanyak 20 butir soal pilihan berganda dengan 4 pilihan jawaban.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi sangatlah penting. Hal ini karena peneliti akan memiliki bukti yang akurat dan dapat disajikan secara konkret. Sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Dokumentasi penelitian dapat berupa video, gambar, surat kabar, majalah, dan lain-lain. dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan model *Make a Match*.

Untuk menguji validitas soal, digunakan rumus Korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Untuk mengetahui suatu tes memiliki reliabilitas yang tinggi dapat dihitung dengan menggunakan perhitungan Kuder richardson (KR-20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

Untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal dapat menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$



Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial. Untuk mengetahui normalitas suatu sampel dapat menggunakan sampel Lilliefors sebagai berikut. Mencari skor baku dengan rumus :

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi data atau lebih. Untuk mempermudah dalam perhitungan ini dapat menggunakan alat bantu yakni SPSS 21 pada *Windows*.

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Uji Hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Uji-t*. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS Windows 21*, *Uji-t* yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Adapun kriteria untuk menentukan signifikansi sebuah data, yaitu Data dengan probabilitas signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima Data dengan probabilitas signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak.

Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(-1)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang merupakan tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, penelitian ini dilakukan pada 5 April sampai 18 April 2024, penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 091288 Sibaganding untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pretest dan posttes, pretest digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dan posttes untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini instrumen terlebih dahulu diuji dengan cara menguji cobakan instrumen kepada subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. Uji coba instrumen diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 091288 Sibaganding. Instrumen yang diujikan berupa soal yang terdiri dari 30 butir pilihan berganda tentang materi Sistem Alat Indera pada manusia.

Uji Validitas

Uji instrumen dilakukan kepada kelas V dengan responden 21 siswa dengan butir soal pilihan berganda. Untuk menguji validitas penelitian menggunakan bantuan *Microsoft Excel 07*, dengan taraf signifikan 5% (0,05), Karena sampel yang digunakan sebanyak 21 siswa, maka *rtabel* 0,4329. Suatu soal dapat dikatakan jika signifikan $> 0,05$ maka valid dan jika signifikan $< 0,05$ maka tidak valid. Hasil uji validitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Uji Validitas Butir Soal

Nomor Soal	<i>rhitung</i>	<i>rtabel</i>	Kesimpulan
1	0,507039	0,4329	Valid
2	0,5498574	0,4329	Valid
3	0,505785	0,4329	Valid
4	0,573988	0,4329	Valid
5	0,508329	0,4329	Valid
6	0,48956	0,4329	Valid



7	0,614851	0,4329	Valid
8	0,535167	0,4329	Valid
9	0,482494	0,4329	Valid
10	0,476403	0,4329	Valid
11	0,515854	0,4329	Valid
12	0,482494	0,4329	Valid
13	0,614851	0,4329	Valid
14	0,806978	0,4329	Valid
15	0,625078	0,4329	Valid
16	0,63246	0,4329	Valid
17	0,466211	0,4329	Valid
18	0,615234	0,4329	Valid
19	0,614851	0,4329	Valid
20	0,529101	0,4329	Valid
21	0,25091	0,4329	Tidak Valid
22	0,211968	0,4329	Tidak Valid
23	0,79677	0,4329	Valid
24	0,79677	0,4329	Valid
25	0,79677	0,4329	Valid
26	0,568504	0,4329	Valid
27	0,08833	0,4329	Tidak Valid
28	0,274115	0,4329	Tidak Valid
29	0,451365	0,4329	Valid
30	0,1553	0,4329	Tidak Valid
Jumlah Soal Valid			25
Jumlah Soal Tidak Valid			5

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil perhitungan uji validasi dengan 30 butir soal, yaitu berupa pilihan berganda bagi 21 orang siswa, diketahui 25 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Sehingga 25 butir soal yang valid yang selanjutnya digunakan sebagai instrumen penelitian ini.



Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas ini penelitian menggunakan 21 siswa kelas V SD sebagai sampel yang berasal dari sekolah yang sama dimana uji reliabilitas dilakukan di SD Negeri 091288 Sibaganding. Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas tes dengan menggunakan rumus, cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan yaitu jika nilai *Kuder Richardson (KR-20)* sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Reliabilitas Butir Soal

Jumlah Varians	6,03
Varians Total	42,2
Reliabilitas	0,89

Berdasarkan table diatas, nilai *Kuder Richardson* diperoleh sebesar $0,89 > 0,60$. Maka instrument tes tersebut dinyatakan reliabel dengan kriteria sangat tinggi sehingga dapat digunakan untuk penelitian pengumpulan data.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat tingkat kesukaran setiap soal yang telah dibagikan dan menentukan apakah soal tersebut terlalu mudah ataupun terlalu sulit yang dipermudah dengan kriteria pengelompokkan soal dibawah ini. Dengan ketentuan diatas maka dapat mempermudah pengelompokkan data soal penelitian yang telah didapat dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*

Tabel 3. Uji Tingkat kesukaran

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kesimpulan
1	0,90	Mudah
2	0,57	Sedang
3	0,57	Sedang
4	0,47	Sedang
5	0,61	Sedang
6	0,38	Sedang
7	0,71	Mudah
8	0,61	Sedang
9	0,38	Sedang
10	0,57	Sedang
11	0,66	Sedang
12	0,71	Mudah
13	0,76	Mudah
14	0,95	Mudah
15	0,95	Mudah
16	0,80	Mudah
17	0,42	Sedang
18	0,76	Mudah
19	0,76	Mudah
20	0,80	Mudah
21	0,33	Sukar
22	0,66	Sedang
23	0,95	Mudah
24	0,95	Mudah
25	0,95	Mudah
26	0,52	Sedang
27	0,42	Sedang
28	0,61	Sedang
29	0,38	Sedang
30	0,47	Sedang
	Mudah	13
	Sedang	16
	Sukar	1



Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 30 butir soal pilihan ganda yang diujikan, butir soal yang termasuk kategori sedang yaitu 2,3,4,5,6,8,9,10,11,17,22,26,27,28,29,30. Butir soal yang termasuk kategori mudah 1,7,12,13,14,15,16,18,19,20,23,24,25. Dan Kategori suka 1 butir soal yaitu 21.

Uji Daya Pembeda

Uji daya beda adalah uji yang dilakukan dengan komputasi koefisien antara distribusi skor skala itu sendiri, yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang sangat jelek, cukup, baik, ataupun sangat baik. Dengan menggunakan *microsoft excel 2010* sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Daya Pembeda

Nomor Soal	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	0.18	Jelek
2	0.53	Baik
3	0.53	Baik
4	0,33	Cukup
5	0,25	Cukup
6	0,22	Cukup
7	0,35	Cukup
8	0,53	Baik
9	0,51	Baik
10	0,34	Cukup
11	0,35	Cukup
12	0,25	Cukup
13	0,35	Cukup
14	0,18	Jelek
15	0,09	Jelek
16	0,26	Cukup
17	0,23	Cukup
18	0,35	Cukup
19	0,35	Cukup
20	0,26	Cukup
21	0,21	Cukup
22	0,15	Jelek
23	0,18	Jelek
24	0,18	Jelek



25	0,18	Jelek
26	0,62	Baik
27	-0,07	Jelek
28	0,15	Cukup
29	0,13	Cukup
30	-0,15	Jelek
	Jelek	9
	Baik	5
	Cukup	18

Dari tabel 4 di atas diketahui hasil perhitungan uji daya beda butir soal pada 25 soal diketahui bahwa diperoleh 9 butir soal dalam kategori jelek yaitu 1,14,15,22,23,24,25,27,30. 5 butir soal dalam kategori baik yaitu 2,3,8,9,26 dan 18 butir soal dalam kategori cukup yaitu 4,5,6,7,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21,28,29.

Table 5. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AD	50	90
2	AH	55	85
3	PA	50	85
4	AA	35	75
5	AL	30	80
6	DA	65	85
7	DZ	60	90
8	HA	60	85
9	JI	50	90
10	KA	40	75
11	LY	55	80
12	FN	55	80
13	NL	40	80
14	RA	60	85
15	SZA	40	85
16	SQ	60	80
17	SYA	40	75



No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
18	VCA	70	95
19	WO	70	95
20	MS	60	90
21	WA	70	95
22	JLA	65	85
23	JN	65	80

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi *pretest* adalah 70 dan nilai terendah adalah 30. Sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* adalah 95 dan nilai terendah adalah 75. Rata-rata nilai *pretest* adalah 54,52. Sedangkan Rata-rata nilai *posttest* adalah 84,56. Capaian hasil belajar pada *posttest* lebih baik dibandingkan *pretest*. Untuk mencari normalitas data ini menggunakan bantuan program SPSS 26 dengan program Shapiro-Wilk. Maka data pengambilan keputusan pada uji ini dikatakan normal jika nilai signifikan $> 0,05$ sebaliknya dikatakan tidak normal Jika nilai signifikan $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 6. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest siswa	.921	23	.072
Posttest Siswa	.920	23	.066

Untuk mencari N-gain data ini menggunakan bantuan program SPSS 26. Maka data pengambilan keputusan pada uji ini dikatakan efektif jika nilai *Posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*. Adapun data hasil uji N-gain dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 7. Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	0	1	.63	.115
Ngain_Persen	23	43	83	66.43	11.464
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa sampel 23 orang siswa, menunjukkan nilai *minimum* pada uji N-gain yaitu 0,63. Sedangkan pada nilai *maximum* uji N-gain yaitu 0,83. Dengan mean N gain score yaitu 0,63 dan mean N gain Persen 66.43 dan standar deviasi sebesar 0,115. Dalam penelitian ini menggunakan sampel test untuk mengetahui pengaruh positif signifikan antara model pembelajaran Make A match terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091288 Sibaganding, dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test- Post Test	-28.043	11.749	2.450	-33.124	-22.963	-11.447	22	.000



Berdasarkan table di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model Make A Match dan siswa yang diajar secara konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran Make A Match berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti Make A Match dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 091288 Sibaganding.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terimakasih dan hormat kami sampaikan kepada pihak SD Negeri 091288 Sibaganding, Kepala Sekolah, Guru-Guru dan Staf Pegawai, atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Ahamd, Abu dan Tri Prasetyo Joko, (2005), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Ananda, Rusyidi, (2018), *Statistik Pendidikan*, Medan: CV Widya Puspita
- Daulay, Nurussakinah, (2019), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Hadeli, (2006), *Metode Penelitian Pendidikan*, Ciputat: *Quantum Teaching*
- Hamalik, Omar, (2017), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Heruman, (2016), *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hisbullah dan Selvi, Nurhayati, (2018), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, Makasar: Aksara Timur
- Hidayati, Rina, (2018), *Metode Pembelajaran Make A match Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar*, Jurusan Pendidikan Biologi, FPMIPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
- Hidayat, Muhammad Arif. 2018. *The Statistics Of Education (Statistik Pendidikan)*. Medan: Perdana Publishing
- Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: CV ISCOM Khadijah, (2016), *BelajardanPembelajaran*, Bandung: Perdana Mulya Sarana
- Nadliyah, Alfiyaturrizqi, (2019), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*, *Natural Science Education Reseach* Nurkumala, Farida, (2016), *Pembelajaran IPA SD*, Malang: Ediide Infografika
- Majid Abdul, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Mardenis, (2017), *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Mardianto, Laksmi, (2009), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI
- Yudha English Gallery Priyatno, (2016), *SPSS Handbook*, Yogyakarta: MediaKom
- Rusman, (2012), *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Grafindo
- Salim dan Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan Metode, Pendidikan Dan Jenis*, Jakarta:
- Kencana Shihab, M. Quraish, *Tafsir al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati
- Shoimin, Aris, (2014), *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*, Yogyakarta: Ar- Ruzz media.



- Silaban, Saranom, (2017), *Dasar-Dasar Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Medan: Harapan Cerdas Publisher
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Syahrum dan Salim, (2012), *Metologi Penelitian Kualitatif*, Medan: Citapuataka Media
- Syarifuddin, (2017), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Hijri Pustaka Utama
- Syaukani, (2015), *Metode Penelitian: Pedoman Praktis Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Trianto, (2017), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*, Progresif dan Kontekstual, Jakarta: Kencana
- Wisudawati Widi Asih dan Sulistyowati Eka, (2014), *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara
- Wena, Made, (2011) *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara