

**PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS III SDN 87 SINGKAWANG**

(Ari Purnomo Aji¹), (Haris Rosdianto²), (Erdi Guna Utama³)

¹PGSD FKIP Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang, ^{2,3} Dosen FKIP
Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang

Alamat e-mail : (1ariprnmoaji@gmail.com), Alamat e-mail :

(2harisrosdianto@yahoo.com) Alamat e-mail : (3erdi.guna.utama@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to: 1) find out the effect of Make A Match Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Game Media on Learning Activity in IPAS Learning Class III SDN 87 Singkawang; 2) find out how much the effect of Make A Match Learning Model can increase Learning Activity in IPAS Learning Class III SDN 87 Singkawang; 3) find out student responses in using Make A Match Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Game Media on Learning Activity in IPAS Learning Class III SDN 87 Singkawang. The research method is Pre-Experimental Design with One-Group-Pretest-Posttest-Design. The population in the study were all third grade students of SDN 87 Singkawang. The research sample was taken by non-probability sampling with a saturated sample totaling 22 third grade students. The prerequisite test carried out is the normality test using SPSS 25 for windows software. The first hypothesis testing uses the N-gain test, the second hypothesis is the Dependent t-test and the third uses the average formula. The results showed that: 1) There is an increase in student learning activeness by using the Make A Match model assisted by snakes and ladders game media with the N-Gain test of 0.68 classified in the medium category; 2) Based on the results of calculating student data using the SPSS application using the Dependent T-Test Test, it is known that the Sig value. (2-tailed) is 0.000 < 0.05, then H₀ is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an effect of using make a match learning assisted by snakes and ladders media on student learning activeness; 3) based on the average data of the response questionnaire that researchers gave to students after the Post Test, the percentage of each indicator of student response was obtained in the very good and sufficient categories. The highest percentage is in the conclusion indicator which is 100%. From each of these indicators that can affect students' responses in learning. Then the average percentage of the overall student response is obtained at 56% with a sufficient category. So it can be concluded that there is a positive student response to the Make A Match model assisted by snakes and ladders media.

Keywords: *Make A Match Learning Model, Snakes and Ladders Game Media, Student Learning Activeness.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang; 2) mengetahui Seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang; 3) mengetahui respon siswa dalam menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang. Metode penelitian adalah *Pre-Experimental Design* dengan desain *One-Group-Pretest-Posttest-Design*. Populasi dalam penelitian adalah semua siswa kelas III SDN 87 Singkawang. Sampel penelitian diambil secara non probability sampling dengan sampel jenuh berjumlah 22 siswa kelas III. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan *software SPSS 25 for windows*. Pengujian hipotesis yang pertama menggunakan uji *N-gain*, hipotesis yang kedua uji *Dependent t-test* dan yang ketiga menggunakan rumus rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga dengan uji *N-Gain* sebesar 0,68 diklasifikasikan pada kategori sedang; 2) Berdasarkan hasil perhitungan data siswa menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan Uji *Dependent T-Test*, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan pembelajaran *make a match* berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa. ; 3) berdasarkan data rata-rata angket respon yang peneliti berikan kepada siswa setelah *Post Test* diperoleh persentase tiap indikator respon siswa berada dalam kategori sangat baik dan cukup. Persentase tertinggi terdapat pada indikator kesimpulan yaitu sebesar 100%. Dari setiap indikator inilah yang dapat mempengaruhi respon siswa dalam belajar. Kemudian rata-rata persentase keseluruhan respon siswa diperoleh sebesar 56% dengan kategori cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat respon positif siswa pada model *Make A Match* berbantuan media ular tangga.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Media Permainan Ular Tangga, Keaktifan Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan harga diri siswa melalui proses pengajaran dan pembelajaran

dengan tujuan tertentu. Pendidikan diartikan sebagai usaha yang disengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta

didik dalam bidang agama, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Sugiyono, 2017).

Menurut Waini Rasyidi (1993), sekolah dasar (SD) pada dasarnya adalah lembaga sosial yang bertugas oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan “sekolah dasar” adalah suatu unit kelembagaan sosial yang diberi mandat khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar enam tahun pertama, dilanjutkan dengan pendidikan dasar tiga tahun kedua pada sekolah menengah pertama atau pendidikan yang sederajat. satuan (Agus, 2020).

Ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan hewan sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, semuanya merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi ilmu sosial dan pengetahuan alam. Secara umum, sains digambarkan sebagai

kumpulan informasi beragam yang disusun secara rasional dan metodis dengan tetap mempertimbangkan sebab dan akibat. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah kepanjangan dari IPAS. Memahami lingkungan, termasuk peristiwa sosial dan alam, merupakan tujuan kajian ilmu pengetahuan. Sebaliknya kedua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu dalam kurikulum otonom.

Belajar adalah proses psikologis atau mental yang dipengaruhi oleh sejumlah variabel. Menurut Slameto (1988) dan Suryabrata (1986), ada dua kategori utama faktor yang mempengaruhi belajar dan aktivitas: faktor internal yang berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu (Parni, 2017). Berdasarkan penjelasan di atas, anak sekolah dasar harus terlibat dalam pembelajaran aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman praktis, dan menjadikan pembelajaran lebih relevan (Badiah dkk., 2020).

Pembelajaran aktif siswa sangat penting karena akan meningkatkan keterlibatan mereka dan

memudahkan mereka menyerap semua materi. Hal ini tentu akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diukur dari hasil belajar IPA. Untuk meningkatkan pembelajaran aktif siswa di kelas sains, guru harus menerapkan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan berbasis praktik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar di kelas, ditemukan bahwa siswa tertentu kurang terlibat dan bersemangat dalam belajar baik dari proses pembelajaran aktif guru maupun siswa. Saat guru mulai mengajar, terkadang ada siswa yang merasa bosan dan mengantuk. Pembelajaran aktif siswa hanya berlangsung sebentar pada saat pembelajaran dimulai setelah beberapa menit, fokus mereka mulai berkurang. Beberapa siswa juga tidak memberikan perhatian ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran, dan terkadang mereka menjadi kurang terlibat dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Peneliti mengamati bahwa terkadang proses belajar siswa menjadi kurang aktif karena guru IPA belum memahami sepenuhnya

karakteristik siswa dan belum menguasai materi yang diajarkan. Siswa kurang memahami sepenuhnya penjelasan guru terhadap materi pelajaran karena guru terlalu cepat menjelaskannya di kelas sehingga membuat siswa tidak dapat menyerap pelajaran secara utuh.

Karena pembelajaran masih terfokus pada guru, maka dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas siswa kelas III masih rendah. Penting untuk mengarahkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa berdasarkan keadaan ideal dan isu-isu terkini. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang interaktif dan beragam sebagai salah satu cara untuk mencoba menghasilkan keadaan pembelajaran yang lebih efektif.

Model pembelajaran *Make A Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif dengan ciri siswa diminta menemukan pasangan kartu yang merupakan "jawaban" atau "pertanyaan" terhadap materi pembelajaran tertentu, oleh karena itu merupakan strategi yang harus digunakan untuk membangun hubungan antara guru dan siswa di dalam kelas. Manfaat model

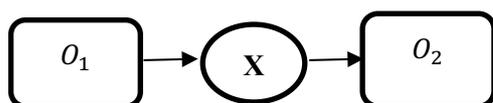
pembelajaran ini adalah siswa mencari teman saat mempelajari suatu konsep atau mata pelajaran dalam lingkungan yang menyenangkan (Diana, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang”. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan Model *Make A Match* berbantuan Permainan Ular Tangga.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre Test-Postest Design*.

Gambar 1. Desain Penelitian



Ket :

O_1 : Tes awal (*Pre Test*)

X : Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga (*treatment*)
 O_2 : Tes Akhir (*Post Test*)

Penelitian ini dilakukan di SDN 87 Singkawang, yang beralamat di Jl. Ratu Sepudak, Semelagi Kecil, Kec. Singkawang Utara, Kota Singkawang Prov. Kalimantan Barat. Adapun waktu penelitian yang akan dilakukan yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN 87 Singkawang yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 21 siswa. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan ialah *Total sampling* (Sampling Jenuh). *Total Sampling* (Sampling Jenuh) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah kelas III dengan jumlah 22 siswa, sehingga

sampel dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik non tes yaitu, observasi dan angket. Observasi merupakan suatu cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung. Teknik pengumpulan data ini akan menghasilkan data primer dan tersedia catatan pengamatan (Janna dkk., 2016). Angket merupakan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh data yang relevan dengan validitas dan reliabilitas tinggi, metode ini berupa susunan rangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab yang berhubungan dengan topik penelitian tertentu sesuai dengan keilmuan peneliti pada sekelompok orang atau individu /responden. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari karakteristik, pengetahuan, sikap, dan perilaku responden (Janna dkk., 2016). Teknik analisis data digunakan setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan perhitungan statistik dan membandingkan peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS muatan IPA kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Untuk menjawab sub-masalah yang pertama, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III setelah menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga di SDN 87 Singkawang.

a. Uji *N-gain*

N-gain adalah untuk mengetahui seberapa efektif suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Nilai pre-test dan nilai post-test dihitung untuk mendapatkan skor uji *N-gain*. Cara menghitung *N-gain* ternormalisasi dengan rumus:

$$N-gain = \frac{\text{skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria *N-gain* sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Nilai *N-gain*

Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria
$N-gain > 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-gain \leq 0,70$	Sedang
$N-gain \leq 0,30$	Rendah

(Lestari dan Yudhanegara, 2015)

Sehingga hipotesis yang dapat dibuat menggunakan uji *N-Gain* sebagai berikut:

$H_{(a)}$ = terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III setelah menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga di SDN 87 Singkawang.

$H_{(o)}$ = Tidak terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III setelah menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga di SDN 87 Singkawang.

2. Untuk menjawab sub-masalah kedua, yaitu untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Keaktifan Belajar.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Pengujian normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Kolmogorov-Smirnov*. Analisis

data diolah menggunakan SPSS. Data dapat dinyatakan normal jika nilai signifikansi atau (Sig) > 0,05 dengan berbantuan *software SPSS 25 for windows*.

b. Uji Hipotesis

Perhitungan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan uji *dependent sample t-test* dengan berbantuan *software SPSS 25 for windows*. Jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian menggunakan *Wilcoxon* dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Uji statistik non parametrik ini digunakan jika data tidak berdistribusi normal. Uji statistik non parametrik yang akan digunakan adalah uji *Wilcoxon*.

3. Untuk menjawab sub-masalah ketiga, untuk mengetahui Bagaimana respon siswa dalam menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang, penulis

menggunakan angket respon siswa yang terdiri dari 10 pernyataan yang dimana angket ini diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh (Subekha, 2019). Data angket diolah secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket:

P : Persentase Jawaban

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

Rentang Nilai	Kategori
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Populasi pada penelitian ini adalah kelas III dengan jumlah sampel sebanyak 22 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang ". Setelah melakukan penelitian di SDN 87

Singkawang, peneliti mendapatkan data berupa nilai pre-test dan post-test.

Tabel 3. Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Keterangan	Pre-test	Post-test
Nilai tertinggi	35	90
Nilai terendah	24	70
Rata-rata	29,64	78,23
Standar Deviasi (SD)	2,68	5,27

Berdasarkan Tabel diatas, diketahui bahwa nilai tertinggi *pre-test* siswa 35 dan *post-test* 90 sedangkan nilai terendah pada *pre-test* 24 dan *post-test* 70. Hasil *pre-test* siswa diperoleh nilai rata-rata 29,64 dan standar deviasi sebesar 2,682. Kemudian untuk *post-test* diperoleh nilai rata-rata 78,23 dan standar deviasi sebesar 5,273. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, keaktifan siswa di kelas III SDN 87 Singkawang mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Permainan Ular Tangga.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Per Indikator

No	Indikator	Pre-Test	Post-Test
1	<i>Visual Activities</i>	134	330
2	<i>Oral Activities</i>	134	338
3	<i>Listening Activities</i>	90	226
4	<i>Writing Activities</i>	93	257
5	<i>Motor Activities</i>	99	273
6	<i>Mental Activities</i>	68	178
7	<i>Emotional Activities</i>	34	79

Berdasarkan data tabel 4.2 dapat diketahui ada peningkatan keaktifan pada indikator *Visual Activities*, siswa menjadi lebih terlibat ketika mereka dapat melihat representasi visual dari informasi yang sedang dipelajari, diketahui data *pre-test* 134 dan *post test* 330 dapat disimpulkan ada peningkatan keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Permainan Ular Tangga. Berikutnya pada indikator *Oral Activities*, peningkatan terjadi ketika siswa lebih percaya diri berbicara dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan data hasil observasi yaitu *Pre-Test* 134 dan *Post-Test* 338. Dapat disimpulkan ada peningkatan keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran *Make A Match*

berbantuan Media Permainan Ular Tangga.

Adapun hasil penelitian sebagai Berikut;

1. Peningkatan keaktifan belajar setelah diterapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan perhitungan aktivitas siswa yaitu nilai pre-test dan post-test, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,68 diklasifikasikan pada kategori sedang. Dari perolehan nilai rata-rata N-Gain, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Peningkatan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang setelah menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga. Adapun hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai terendah	35	90
Nilai tertinggi	24	70
Rata-rata	56,52	86,30
Mean N-Gain	0,68	
Kategori	SEDANG	

2. Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Keaktifan Belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test yang telah didapat dari populasi berdistribusi normal atau tidak, sehingga langkah selanjutnya dapat ditentukan apakah dapat menggunakan Uji Dependent T-Test atau tidak. Hasil analisis uji normalitas data pre-test dan post-test dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Tes	X^2 Hitung	X^2 Tabel	Keterangan
Pre-Test	0,065	32,671	Berdistribusi Normal
Post-Test	0,2	32,671	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai X^2 data pre-test adalah 0,065, diketahui $x^2_{tabel} = 32,671$ maka $0,065 < 32,671$ sehingga data pre-test berdistribusi normal dan nilai X^2 data post-test adalah 0,2, diketahui $x^2_{tabel} = 32,671$ maka $0,2 < 32,671$ sehingga data post-test berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu uji *Dependent T-Test*.

Gambar 2. Uji Dependent t-test

Uji Sampel Berpasangan									
		Perbedaan Berpasangan				Nilai-t	Derajat Kebebasan	nilai-p dua-tailed	
		Rate-Rate	Standar Deviasi	Kesalahan standar rata-rata	Interval Keyakinan 95%				
					Lebih Rendah				Atas
Pasangan	Pre-Test - Post-Test	-48.591	6.486	1.383	-51.466	-45.715	-35.141	21	.000

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Rumusan hipotesis penelitian dan pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test*.

Rumusan hipotesis penelitian yaitu:

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan pembelajaran *make a match* berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa

H_a : ada pengaruh penggunaan pembelajaran *make a match* berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa.

a. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

b. Sebaliknya, jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan tabel output “*Paired Samples Test*” di atas, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang.

3. Respon siswa dalam menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga

Adapun analisis hasil perhitungan respon siswa dalam bentuk tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Tiap Indikator Angket

Hasil Per Indikator			
Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Merancang Konsep	195	93%	Sangat Baik
Siswa Menerima Kartu	205	98%	Sangat Baik
Melacak Kartu	205	98%	Sangat Baik
Memperoleh Skor	103	49%	Cukup

Sanksi	105	50%	Cukup
Mengundi Kembali	104	50%	Cukup
Jawaban Yg Cocok	101	48%	Cukup
Kesimpulan	210	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel diatas, dapat diketahui persentase tiap indikator respon siswa berada dalam kategori sangat baik dan cukup. Persentase tertinggi terdapat pada indikator kesimpulan yaitu sebesar 100%. Dari setiap indikator inilah yang dapat mempengaruhi respon siswa dalam belajar.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Variabel	Jumlah	Rata-Rata	Persentase	Kategori
Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Permainan Ular Tangga	1228	55,82	56%	CUKUP

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase respon siswa diperoleh sebesar 56% dengan kategori cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa Respon positif diberikan oleh siswa dalam penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga pada

Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang.

Tangga pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang. Sesuai dengan sub-sub masalah penelitian, secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat Peningkatan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang setelah menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga.
2. Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang.
3. Respon positif diberikan oleh siswa dalam penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, T. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Modul*, 1–37.
- Badiyah, U., Agung setyawan, & Citrawati, T. (2020). Studi Permasalahan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Socah 4 Kabupaten Bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 169–174.
- Diana, putri ika may. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Nur As-Sholihat* (Vol. 7, Issue 3).
- Janna, M., Abdullah, K., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, ketut ngurah, & Sari, meilida eka. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Parni. (2017). Faktor Internal dan eksternal Pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.Cv.