

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SD NEGERI SEPANDE**

Indrianty Novi¹, Setiyawati Enik²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

² Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

[1indriantiinovi84@umsida.ac.id](mailto:indriantiinovi84@umsida.ac.id), [2enik1@umsida.ac.id](mailto:enik1@umsida.ac.id)

ABSTRACT

Character education is an essential part of the educational process in elementary schools because it plays a significant role in shaping students' attitudes, values, and behaviors in their daily lives. This research seeks to examine the role of teachers in implementing character education among students at SD Negeri Sepande. The research uses a quantitative approach with a Pretest-Posttest Control Group Design. The population of the study consists of all fourth-grade students in an elementary school, and the sampling technique applied is random sampling. The research instrument used is a science (IPA) learning achievement test. Data analysis is conducted through normality testing, homogeneity testing, and an independent t-test to determine the differences in learning outcomes between the experimental class and the control class. The results of the study indicate that the implementation of the cooperative learning model type Make a Match assisted by picture card media has a positive and significant effect on elementary school students' science learning outcomes. This is evident from the increase in the average learning outcome scores of the experimental class compared to the control class. Therefore, it can be concluded that the Make a Match model is effective in science learning to enhance students' activeness and learning outcomes at the elementary school level.

Keywords : Cooperative learning, Make a Match, picture card media, learning outcome

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar karena berperan dalam sikap, nilai, dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari – hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter siswa di SD Negeri Sepande. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPA. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media kartu gambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil

belajar IPA sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Make a Match efektif digunakan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : pembelajaran kooperatif, Make a Match, media kartu gambar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu merupakan komponen utama yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan tidak hanya berlangsung di lingkungan formal, tetapi juga merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang dapat terjadi di mana saja dan dalam kondisi apa pun. Proses ini memberikan dampak positif bagi perkembangan individu, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut (Arodani & Firdausy, 2025).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, sistem pendidikan terus mengalami perkembangan, khususnya pada aspek kurikulum. Perubahan kurikulum dilakukan sebagai upaya menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Jannah et al., 2022) Saat ini, Kementerian pada Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan Kurikulum Merdeka

sebagai standar nasional pendidikan. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibel, serta mendorong dalam pengembangan kompetensi secara holistik, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap ilmiah peserta didik agar mampu memahami konsep-konsep IPA dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan

pembentukan karakter siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Fatimah & Kartika, 2024).

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri Sepande pada tanggal 10 Februari 2026, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi sumber daya alam, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari capaian hasil belajar siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 6,50. Dari total 56 siswa, hanya 40% yang mencapai KKM, sedangkan 60% lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai kelas juga masih berada pada kategori "kurang", yaitu sebesar 63,43. (Lubis et al., 2023)

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Kondisi ini

menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dan perlu adanya perbaikan melalui inovasi pembelajaran. Hasil belajar sendiri merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, sehingga kualitas proses pembelajaran sangat menentukan hasil yang dicapai (Dinatha, 2017).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan siswa dalam bekerja sama dan memecahkan masalah (Kirana, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran, khususnya yang bersifat non-digital seperti kartu gambar, dapat membantu menarik minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman konsep (Aras et al., 2021).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Make a Match*. Model ini melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, model *Make a Match* dipadukan dengan media kartu gambar yang berisi fenomena alam dalam pembelajaran IPA. Media kartu gambar berfungsi untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pemahaman konsep melalui visualisasi yang konkret (Mardati & Wangid, 2015).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Amelia et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sepande pada mata pelajaran IPA .

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Sepande”.

A. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang memerlukan data statistik untuk analisis data. dengan model eksperimen (pre eksperimental) one group pretest posttest design. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar (kertas cartoon IPA) dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar Ilmu Pembelajaran Alam peserta didik. *Control Group Design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Control Group Design pretest-posttest

kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Subjek dalam peneliti ini yaitu kelas IV SD Negeri Sepande yang berjumlah 56 peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan mulai pada tanggal 10 februari 2026 sampai 12 februari 2026. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, test (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu test (pretest dan posttest) sebanyak 30 soal pilihan ganda. maka peneliti ini menggunakan teknik *random sampling* untuk mengetahui sampel dari keseluruhan populasi yang digunakan. Kelas IV-B adalah kelompok kontrol, dan Kelas IV-A adalah kelompok eksperimen yang diberi perlakuan. Masing-masing kelas terdiri dari 28-28 siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan random sampling.

Peneliti menggunakan instrumen pretest dan posttest ini untuk mengukur dan mencari data terkait perbedaan rata-rata hasil belajar siswa Ilmu Pengetahuan Alam. Tes yang ditempuh ialah tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar dan tes akhir (posttest) guna menentukan hasil akhir peserta didik setelah

diterapkannya model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar.

Analisis data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif, lalu dilanjutkan dengan analisis inferensial. Langkah-langkah analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis memakai paired Sample t-Test Rule melalui dukungan software SPSS. Jika nilai signifikansinya di bawah 0,05, maka hasilnya dianggap signifikan secara statistik.

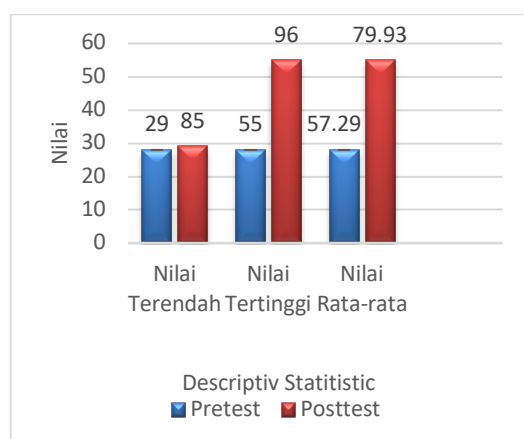
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar bertujuan untuk keterampilan peserta didik dengan pemahaman tentang alam sekitar serta menumbuhkan sikap ilmiah sejak dini. Tujuan pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan materi. Tetapi juga hasil belajar peserta didik dalam mengembangkan pada kemampuan mengamati, memahami, mengingat serta kepedulian terhadap lingkungan. Melalui materi sumber daya alam hayati dan nonhayati peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi contoh-contoh yang ada di lingkungan

sekitar, pada mengelompokkan berdasarkan karakteristiknya.

Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya mencakup keterbatasan media pembelajaran, rendahnya hasil belajar peserta didik, dan kebutuhan akan pendekatan yang lebih kontekstual. Penerapan model pembelajaran kooperatif dan media kartu gambar sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini dimulai dari pemberian pretest berupa 30 soal pilihan ganda, setelah itu diberikan posttest dengan jenis dan jumlah yang sama seperti soal pretest yakni 30 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas IV SDN Negeri Sepande. Hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest



Berdasarkan data hasil analisis pada tabel 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil

belajar pretest dan posttest dengan nilai rata-rata hasil belajar dari 57,29 menjadi 79. Pada tabel tersebut menunjukkan perbedaan nilai rata rata hasil belajar posttest peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Peningkatan terdapat pada table dengan mengindikasikan bahwa perlakuan atau model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Pengujian Persyaratan Analisis

Pelaksanaan analisis data untuk menguji hipotesis dilakukan dengan pengujian terhadap data yang diperoleh. Sebelum uji hipotesis akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan jenis uji statistik yang sesuai untuk digunakan. Sementara itu, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok memiliki kesamaan atau homogen. Apabila kedua syarat tersebut terpenuhi, maka pengujian

hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik yang telah ditentukan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro Wilk dengan bantuan software SPSS ver 25. Pengujian dilakukan terhadap data peubah pengaruh pembelajaran kooperatif (x) dan peubah dipengaruhi terhadap hasil belajar (Y), dimana persyaratan data dianggap normal apabila $p > 0,05$ pada uji normalitas Shapiro Wilk. Hasil analisis uji normalitas data peubah pengaruh model pembelajaran kooperatif (x) dan terhadap hasil belajar berbantuan media kartu gambar (Y) disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality				
Nilai		Shapiro-wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	955	28	.257
	Posttest	970	28	.587

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 2, diketahui hasil uji normalitas terhadap nilai pretest adalah $0,257 > 0,05$ dan posttest $0,587 > 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa uji normalitas menghasilkan data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3 Uji Homogenitas Levene

Test of Homogeneity				
		Levene-Test		
Hasil Belajar Siswa	Levene statistic	df1	df2	Sig
	.091	1.	54	.764

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test yaitu sebesar 0,764 dimana nilai ini dinyatakan homogen karena lebih besar dari 0,05.

Uji Hipotesis

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa ditentukan dengan uji paired sample t test. Hasil uji hipotesis tercantum pada tabel 3 berikut:

Tabel 4 uji perbedaan Rata-Rata (paired Sample T-Test)

Paired Samples Test						
Paired Differences						
Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper	
Pretest -	22.64286	18.81334	.000			
Posttest -	3.55539	-29.93791	-15.34781			
	-6.369	.27				

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) pengaruh model pembelajaran kooperatif peserta didik terhadap hasil belajar

siswa berbantuan media kartu gambar sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari uji paired sample t-test adalah “terdapat pengaruh hasil belajar IPA kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Sepande”.

Kondisi awal pembelajaran di kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep hayati dan nonhayati dalam kehidupan mereka. model pembelajaran yang diterapkan di kelas masih bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah (Purnamasari, 2010) menyatakan bahwa Penggunaan metode ceramah yang terlalu sering dapat membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil pretest yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik masih rendah, yaitu sebesar 58,2. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep sumber daya alam hayati dan nonhayati, terutama dalam mengidentifikasi perbedaan antara benda hidup dan benda tak hidup

serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum mampu membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Permasalahan ini juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan (Nisai et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Senada dengan itu (Farikhah et al., 2023) mengemukakan bahwa rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar, terjadi perubahan yang signifikan dalam proses dan hasil pembelajaran. Model *Make a Match* mendorong peserta didik untuk aktif mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas ini secara tidak langsung

melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta komunikasi antar peserta didik.

Secara teoritis, pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Habibi & Adnan, 2021). menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan bekerja sama. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media kartu gambar juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Media ini membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat (A. Putri & Taufina, 2020) yang menyatakan bahwa media kartu gambar efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Dengan demikian, integrasi antara model pembelajaran dan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 79. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,005$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi antara hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu, sehingga memperkuat validitas temuan.

Secara komparatif, peningkatan hasil belajar dari rata-rata 58,2 menjadi 79 menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dari segi kognitif, tetapi juga mencerminkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata

lain, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh kesesuaian media yang digunakan dengan karakteristik peserta didik.

Hasil pretest yang sudah dilakukan dengan 30 soal pilihan ganda tentang hayati dan nonhayati menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap topik ini masih terbatas. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik jauh dari yang diharapkan, dengan mayoritas peserta didik mendapatkan nilai rendah. Banyak peserta didik mengalami kesulitan menjawab soal yang menguji pemahaman mereka tentang berbagai aspek sumber daya alam hayati dan nonhayati seperti mengidentifikasi benda hidup dan benda takhidup serta pentingnya memahami lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terkait sumber daya alam hayati dan nonhayati masih kurang.

Penerapan model pembelajaran kooperatif mampu mendorong peserta didik untuk memahami permasalahan yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari berkaitan dengan sumber daya alam

hayati dan nonhayati, serta mencari solusi terkait penyelesaian dan mampu percaya diri dalam menyampaikan hasil temuan masing-masing. Siswa menjadi termotivasi dan antusias untuk belajar serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, model ini juga melatih kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta meningkatkan pada keterampilan komunikasi dan berpikir peserta didik. sebagai pendidik diharuskan memiliki keterampilan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa (Aflah et al., 2022).

Sintaks model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya mencakup lima langkah utama yaitu: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik (2) Menyajikan informasi atau materi (3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok (4) Membimbing kerja kelompok dan (5) Evaluasi atau presentasi hasil serta Memberikan penghargaan.

Penerapan model pembelajaran ini juga didukung dengan media pembelajaran yaitu media kartu

gambar. Media kartu gambar ini merupakan media pembelajaran nondigital learning yang dirancang menggunakan kartu sebagai pembelajaran yang dapat digunakan untuk memanipulasi suatu bentuk-bentuk gambar untuk membantu siswa mengkonstruksi skema mental mereka tentang materi. dengan melalui media kartu gambar akan dapat mendukung penjelasan materi IPA, dimana media tersebut dapat membantu guru menunjukkan bentuk dari setiap materi. diintegrasikan pada setiap langkah sintaks ini untuk membantu peserta didik memahami konsep hayati dan nonhayati. Misalnya, pada tahap penyelidikan kelompok, peserta didik menggunakan media kartu gambar untuk mengamati ilustrasi interaktif terkait hayati dan nonhayati, mendiskusikan permasalahan yang diberikan, dan merancang solusi bersama.

Tahap ini mendorong kolaborasi dan pembelajaran bermakna sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. (Fatimah & Kartika, 2024) menegaskan pada bahwasanya keterlibatan dan motivasi belajar dari

peserta didik yang akan menyebabkan perubahan pada hasil belajarnya, sehingga diperoleh hasil belajar yang baik dan dapat mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran.

Hasil posttest menunjukkan peningkatan dalam pemahaman peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran dilengkapi dengan media kartu gambar. Sejalan dengan (E. N. D. Putri & Taufina, 2020) juga mengungkapkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu gambar dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan media ini sangat efektif untuk digunakan secara berkelanjutan oleh siswa.

Berdasarkan uji statistik dengan SPSS, diperoleh nilai Sig. (2- tailed) sebesar 0,000 ($<0,005$) engan hasil rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79 dibandingkan rata-rata nilai pretest sebesar 58,2. Kesimpulannya, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model Problem Based Learning berbantuan media kartu gambar.

Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran

kooperatif juga telah dibuktikan oleh penelitian dari dimana hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif lebih tinggi nilai rata rata posttest 70,55 dibandingkan hasil pretest yaitu 86,5. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Sepande.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwasanya penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar dalam proses belajar mengajar pada kelas IV SD Negeri Sepande mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui uji statistik dengan SPSS, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,005) dengan hasil rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79 dibandingkan rata-rata nilai pretest sebesar 58,2.

D. Kesimpulan

Kesimpulannya, H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media kartu gambar. Penerapan model dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman dan kondusif serta menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan fokus dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afllah, M. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, A. (2022). Peran Pendidik dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik kelas V SDN Daren 1. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3544–3548.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.
- Arodani, M. P., & Firdausy, F. (2025). Pendidikan sekolah dasar 2024; Menyiapkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 145–154.
- Dananjaya, U. (2023). Media pembelajaran aktif. *Nuansa cendekia*.
- Dinatha, N. M. (2017). kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*,

- Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233.
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2024). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 281–297.
<https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v5i2.9019>
- Habibi, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3399–3412.
- Hasan, M. S., Rozaq, A., Saifullah, R., & Munif, A. A. (2024). Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(2), 237–251.
- Jannah, F., Irtifa'Fathuddin, T., & Zahra, P. F. A. (2022). Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar 2022. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Lubis, N., Mutiara, M., Asriani, D., & Saftina, S. (2023). Pentingnya peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132.
- Nisai, M., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media DaperR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264–274.
- Purnamasari, G. A. D. (2010). Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe group investigation dnegan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional (metode ceramah) pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 8 Malang/Gu. Universitas Negeri Malang.
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 449634.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *Tanggapan: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Wibowo, R. (2022). Pengaruh metode experiential learning, metode ceramah dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(2), 152–159.