

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Mutia Erliana¹, Riduan Febriandi², Sujarwo³
^{1,2,3}PGSD FISHUM Universitas PGRI Silampari
mutiaerliana13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Make a Match model on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 28 Lubuk Linggau. This study has two sample groups, namely the experimental class given the Make a Match model treatment and the control class will be given treatment with conventional learning or lectures. The study population is the fifth grade of SD Negeri 28 Lubuk Linggau as many as 2 classes consisting of class A, namely 24 students and class B consisting of 24 students. The research method is quasi-experimental design with the control group pretest-posttest category. The data collection technique uses a multiple choice test of 15 questions. Based on the results of the study, it shows that there is a significant influence on the learning outcomes of the sciences as evidenced by using the t-test, t count 3.27 can be obtained with dk = 46. So the t table value is 1.678. It is concluded that there is a significant influence of the Make a Match model on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 28 Lubuk Linggau to achieve the KKTP.

Keywords: *Influence, Make a Match, Natural and Social Sciences, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 28 Lubuk Linggau. Penelitian ini terdapat dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model *Make a Match* dan kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional atau ceramah. Populasi penelitian adalah kelas V SD Negeri 28 Lubuk Linggau sebanyak 2 kelas yang terdiri dari kelas A yaitu 24 siswa dan kelas B terdiri dari 24 siswa. Metode penelitian *quasi-experimental design* dengan kategori *control group pretest-posttest*. Teknik pengumpulann data menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 15 soal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS dibuktikan dengan menggunakan uji-t, dapat diperoleh t_{hitung} 3,27 dengan dk = 46. Jadi nilai t_{tabel} 1,678. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Make a Match* hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 28 Lubuk Linggau signifikan mencapai KKTP.

Kata Kunci: Penerapan, *Make a Match*, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terencana antara guru, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Slameto (2021:15) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa. Kemendikbudristek (2023:20) menekankan bahwa pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berbasis media serta teknologi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Implementasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta berpusat pada peserta didik menjadi sangat penting, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.

Kondisi ini juga diperkuat oleh hasil wawancara pada hari Sabtu, 18 Oktober 2025, yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran

yang paling sulit bagi siswa karena masih kurang memahami media pembelajaran dan sering salah menjawab. Guru juga menyampaikan bahwa dari 25 siswa, hanya 9 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 16 siswa belum tuntas, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Selain itu, guru mengungkapkan permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran adalah kurangnya fokus siswa dan banyak siswa yang bermain sendiri, sehingga guru berharap terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, penggunaan metode mengajar yang bervariasi, serta pemberian motivasi dan apresiasi yang tepat agar hasil belajar meningkat.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa mata pelajaran IPS sulit karena banyak hapalan sejarah dan proses pembelajaran di kelas kurang menyenangkan. Siswa mengaku kesulitan memahami materi ketika guru terlalu banyak bercerita dan media yang digunakan hanya gambar, sehingga kurang membantu belajar. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi ketika pembelajaran dilakukan secara

interaktif, misalnya belajar sambil bermain game atau menggunakan media yang menarik, dan mereka membutuhkan penjelasan ulang jika tidak langsung memahami materi.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk kondisi tersebut adalah *Make a Match*. Menurut Nugroho dan Sari (2022:56), *Make a Match* merupakan model pembelajaran berbasis permainan di mana siswa mencocokkan pertanyaan dan jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Nugroho & Sari (2022:56) kelebihan model ini antara lain meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberikan umpan balik langsung, melatih berpikir kritis dan analitis, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi belajar. Model ini juga sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran IPS karena memungkinkan siswa belajar melalui interaksi, permainan, dan kolaborasi dengan teman sebaya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Pramesti, dkk (2022:72) menemukan bahwa

penggunaan game edukatif pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD secara signifikan. Sedangkan Wijaya & Hartono (2021:48) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi dengan lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Temuan tersebut memperkuat relevansi penerapan model *Make a Match* untuk memperbaiki hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 28 Lubuk Linggau.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* (desain kelompok kontrol *pretest-posttest*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah pengelolaan data hasil *pretest* yang didapat pada siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol, maka berbagai nilai yang dapat dijadi

kan perhitungan yang signifikan yang diperoleh dari nilai rata-rata dari masing-masing kelas. Untuk melihat kemampuan awal pada siswa dikelas eksperimen dan kemampuan awal pada siswa di kelas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai Tes Awal (Pretest)

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Simpangan Baku
Eksperimen	24	73	33	57,22	12,74
Kontrol	24	73	20	52,50	14,75

Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol itu berbeda tetapi tidak terdapat perbedaan yang sangat berarti. Dengan demikian, nilai rata-rata *pretest* pada siswa dikelas kontrol lebih kecil dari pada nilai rata-rata *pretest* siswa dikelas eksperimen, hal tersebut belum cukup untuk mengetahui signifikan perbandingan nilai *pretest* pada siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Setelah dilakukan pengelolaan data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka

diperoleh nilai rata-rata dari masing-masing kelas, nilai tertinggi dan nilai terendah, dan simpangan baku dari setiap kelas yang ada. Untuk melihat kemampuan akhir hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Statistik Deskriptif Nilai Tes Akhir (Posttest)

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Simpangan Baku
Eksperimen	24	93	60	80	9,63
Kontrol	24	87	53	70,83	10,18

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai tertinggi *posttest* siswa dari kedua kelas tersebut berbeda yaitu kelas kontrol 87 dan kelas eksperimen 93. nilai terendah *posttest* juga berbeda kelas eksperimen 60 dan kelas kontrol 53 Nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,00 dengan simpangan baku 9,63 sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas kontrol yaitu 70,83 dengan simpangan baku 10,18. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan selisih 9,17. Dengan demikian, nilai rata-rata *posttest*

siswa di kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata siswa di kelas kontrol, namun hal tersebut belum cukup untuk mengetahui signifikansi perbandingan nilai *posttest* hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Nilai Simpangan baku dan nilai rata-rata digunakan untuk menghitung uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest*, serta untuk menghitung uji hipotesis. Berdasarkan perhitungan nilai simpangan baku dan nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 Nilai Simpangan Baku dan Nilai Rata-rata

Kelas	Simpangan Baku		Nilai Rata-rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	12,74	9,63	57,22	80,00
Kontrol	14,75	10,18	52,50	70,83

Kriteria pengujian normalitas data, dengan taraf signifikan yang digunakan yaitu 5% atau sebesar 0,05 dan $dk = k-1$, di mana k adalah banyaknya kelas. Dengan ketentuan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal (Sugiyono,

2017:109). Berdasarkan perhitungan, dapat dilihat hasil uji normalitas tes awal dan tes akhir setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	χ^2_{hitung}	dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	1,92	5	11,07	Berdistribusi Normal
	2,92	5	11,07	
Kontrol	5,42	5	11,07	
	2,35	5	11,07	

Berdasarkan tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa χ^2_{hitung} data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} . Dengan demikian, berdasarkan pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan Chi kuadrat dapat disimpulkan bahwa kedua masing-masing kelas untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (dengan $dk=5$) dan kelas kontrol (dengan $dk=5$) berdistribusi normal, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Kriteria pengujiaannya adalah, $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (Sugiyono, 2017:140). Berdasarkan hasil perhitungan analisis data homogenitas yang telah

dilakukan penulis tentang uji homogenitas varians pada hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dan dianalisis pada tabel 5

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	<i>Fhitung</i>	<i>Ftabel</i>	Kesimpulan
Eksperimen	1,25	3,20	Homogen
Kontrol	1,12	3,20	

Berdasarkan hasil perhitungan diatas disimpulkan bahwa kedua data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama besar (homogen) karena $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas didapat kedua kelompok data baik *pretest* maupun *posttest* adalah normal dan homogen. Oleh karena itu, dapat dilakukan uji hipotesis yaitu uji kesamaan rata-rata dengan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji-t untuk data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6 Uji Kesamaan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	t_{hitung}	dk	t_{tabel}	Kesimpulan
-------	--------------	----	-------------	------------

<i>Pretest</i>	1,19	46	1,678	$t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima
<i>Posttest</i>	3,27	46	1,678	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.8

menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t mengenai kemampuan awal pada pre-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama dengan taraf kepercayaan alpha 0,05, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 1,19$ dan $t_{tabel} = 1,678$ sedangkan hasil analisis uji-t mengenai *posttest* menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 3,275$ dan $t_{tabel} = 1,678$, jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa tentang mata pelajaran IPAS.

Analisis menggunakan uji-t, dapat diperoleh t_{hitung} 3,275. Derajat kebebasan dk = 46 dan α 0,05. nilai $t_{tabel} = 1,678$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} 3,27 > t_{tabel} = 1,678$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS siswa di SD Negeri 28 Lubuk Linggau. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata tes

akhir kelas kontrol dengan model konvensional sebesar 70,83. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen dengan menggunakan model *Make a Match* sebesar 80,00 dengan nilai KKTP sebesar 65. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan Adim (2020) bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match*. Menggunakan kartu terhadap minat belajar IPAS. Adapun besarnya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* ditunjukkan oleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 57,3 yang berarti pengaruhnya masuk kategori kuat.

Pembelajaran model *Make a Match* dimulai dengan guru mempersiapkan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, guru memberikan materi secara singkat, setelah itu guru memberikan kartu soal kepada siswa, siswa diberikan waktu sejenak untuk memikirkan jawaban, siswa bergerak didalam kelas untuk mencari teman yang memegang kartu yang cocok dengan kartu miliknya, pasangan siswa yang sudah bertemu melaporkan kepada guru, siswa yang berhasil menemukan jawaban dengan benar

akan diberikan nilai, dan terakhir tahap melakukan evaluasi dan refleksi. Jadi, melalui model pembelajaran *Make a Match* ini penguasaan isi akademis siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbeda dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran ini berpusat pada siswa, hanya saja tidak seluruh informasi materi didapat oleh siswa SD terutama siswa kelas rendah, siswa terlihat aktif namun tidak terlalu mendapatkan informasi tentang materi tersebut dalam pembelajaran ini, sehingga tetap guru lah yang dominan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran ini. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang menenankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.

Maka dari itu, solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi hambatan di atas yaitu peningkatan pemahaman materi sebelum pelaksanaan model *Make a Match*

diberikan penjelasan yang jelas dan mendalam tentang materi yang akan dipelajari. Gunakan berbagai metode pengajaran, seperti diskusi kelompok atau presentasi, untuk memastikan semua siswa memahami konsep dasar, Pengelolaan Waktu yang efisien rencanakan waktu dengan baik untuk setiap tahap aktivitas *Make a Match* pastikan siswa memiliki cukup waktu untuk menyelesaikan tugas tanpa terburu-buru, sehingga mereka dapat memahami dan mencerna informasi dengan baik.

D. Kesimpulan

Penulis dapat mengemukakan hasil perhitungan berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian yang dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa IPAS di kelas V SD Negeri 28 Lubuk Linggau Tahun Pelajaran 2025/2026, Penelitian sebelumnya siswa cenderung belum aktif dalam pembelajaran, setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *Make a Match* lebih tertarik dan lebih aktif.

Penelitian ini direncanakan dengan baik dan berbagai upaya dilakukan untuk mencapai hasil yang

baik. Namun ada beberapa faktor yang sulit dikendalikan yang menjadi hambatan penelitian ini, yaitu masih ada 5 orang siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model *Make a Match* serta pemahaman siswa juga kurang mencapai kemampuan siswa lain nya dari dampak internal siswa tersebut tidak menyukai dan cepat menyerah saat menemukan kesulitan, sedangkan dari dampak eksternal guru belum memahami maksud dan tujuan siswa serta kenapa belum menyukai pelajaran tersebut, penulis membutuhkan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan pelaksanaannya di kelas dengan waktu yang terbatas secara khusus, dibutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan model pembelajaran, tidak dapat dilakukan secara keseluruhan karena penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas dengan menggunakan model *Make a Match* yaitu kelas dengan pendekatan konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, S. (2021). *Manajemen pembelajaran dan evaluasi hasil belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kemendikbudristek. (2023).
Kurikulum Merdeka: Panduan guru
sekolah dasar. Jakarta:
Kemendikbudristek.

Slameto. (2021). Belajar dan faktor-
faktor yang mempengaruhinya.
Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian
kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Pramesti, R., Sari, L., & Nugroho, D.
(2022). Efektivitas game edukatif
dalam pembelajaran IPS. *Jurnal*
Pendidikan dan Pembelajaran,
10(3), 72–80.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v10i3.56421>

Nugroho, A., & Sari, D. (2022). Model
pembelajaran Make a Match untuk
IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan,* 9(2),
56–64.
<https://doi.org/10.17977/um048v9i2p56-64>

Wijaya, T., & Hartono, P. (2021).
Pembelajaran interaktif berbasis
permainan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*
Dasar, 9(1), 48–56.
<https://doi.org/10.17977/um048v9i1p48-56>