

Pengaruh Model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 122371 Pematangsiantar

Eva Betty Simanjuntak¹, Rhenata Eymeninta Sembiring²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

e-mail: rhenatasembiring27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa tema organ gerak hewan dan manusia kelas V SDN 122371 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SDN 122371 Pematangsiantar berjumlah 40 orang. Sampel penelitian menggunakan teknik *sampling* jenuh yaitu seluruh siswa kelas VA berjumlah 21 orang (kelas eksperimen) dan kelas VB berjumlah 19 orang (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum melakukan pembelajaran nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen ialah 55 sedangkan kelas kontrol 53,68. Setelah diberikan perlakuan model *Make A Match* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata *posttest* senilai 74,52. Sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan memperoleh rata-rata *posttest* 62,11. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,21536 > 2,02439$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa tema organ gerak hewan dan tumbuhan kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.

Kata Kunci: *Model Make a Match, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the effect of the *Make A Match* model on student learning outcomes on the theme of animal and human movement organs in class V SDN 122371 Pematangsiantar. This type of research is *Quasi Experimental* with *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this study was all 40 class V students at SDN 122371 Pematangsiantar. The research sample used a saturated sampling technique, namely 21 students from class VA (experimental class) and 19 students from class VB (control class). Data collection techniques use interviews, tests and documentation. The research results showed that before learning, the average *pretest* score for the experimental class was 55, while for the control class it was 53.68. After being given the *Make A Match* model treatment in the experimental class, the *posttest* average was 74.52. Meanwhile, the control class that was not treated obtained a *posttest* average of 62.11. Based on the results of data analysis using the *Independent Sample T-test* with a significance level of 5% or 0.05, the value of $t_{count} > t_{table}$ ($2.21536 > 2.02439$), then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence of the *Make A Match* model on Student learning outcomes on the theme of movement organs of animals and plants class V SDN 122371 Pematangsiantar.

Keywords: *Make A Match Model, Learnig Outcomes*

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia sangatlah besar. Pendidikan dapat ditemukan di berbagai tempat dan waktu yang berbeda, baik di rumah, di sekolah, atau di

masyarakat. Pendidikan adalah upaya yang sengaja dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi individu. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk watak dan mampu menciptakan manusia yang bermartabat serta menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa Pendidikan nasional sebagaimana dijelaskan dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945 bertujuan untuk membentuk watak dan kecerdasan warga negara serta mewujudkan manusia yang berakhlak mulia, berakal budi, dan berelasi sosial.

Dalam dunia pendidikan, hubungan belajar mengajar merupakan unsur kunci yang mencakup guru sebagai guru dan siswa sebagai pembelajar. Pendidikan merupakan suatu proses dimana guru dan siswa berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Proses belajar ini menghasilkan apa yang disebut sebagai hasil belajar, yang menjadi indikator keberhasilan siswa setelah melewati serangkaian tahapan pembelajaran. Hasil belajar bisa diungkapkan dalam bentuk huruf, angka, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian individu siswa. Guru juga menggunakan hasil belajar tersebut untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran, cara dan metode pembelajaran, gaya dan media yang digunakan. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar harus mencari metode pembelajaran yang berbeda-beda agar dapat cepat memahami apa yang disampaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara di SDN 122371 Pematangsiantar bersama guru kelas VA, peneliti menemukan permasalahan dalam konteks pembelajaran, terkadang siswa bisa mendapatkan hasil yang buruk atau pembelajaran yang kurang. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Rendahnya hasil belajar diperoleh siswa menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai. Berikut data pencapaian hasil belajar siswa.

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VA SDN 122371 Pematangsiantar

No	KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	£ 70	Tuntas	7	33,333%
2	³ 70	Belum tuntas	14	66,666%
Jumlah			21	100%

Dilihat dari data pada tabel di atas, hasil belajar siswa di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar dalam pembelajaran tematik masih belum mencapai tingkat yang memuaskan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 7 orang dengan persentase 33,333%, sementara itu, terdapat 14 siswa yang belum berhasil menyelesaikan tugas dengan nilai di atas KKM mencapai 66,666%. Ini mengindikasikan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa dalam kelas yang belum mampu mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain penggunaan model belajar yang kurang bervariasi. Proses belajar mengajar di kelas selalu menitik beratkan pada peran guru. Guru lebih sering mengadopsi model pembelajaran tradisional/konvensional seperti ceramah, sesi tanya jawab, pengambilan catatan, dan pemberian tugas. Setelah berbicara dengan wali kelas, diketahui bahwa alasan pemilihan jenis pembelajaran ini adalah kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya tingkat keterlibatan dalam proses pembelajaran. Saat menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, hanya sebagian kecil siswa yang aktif, sehingga guru dapat menggunakan model tradisional. Oleh karena itu, penting dalam penerapan sistem pembelajaran berbasis permainan agar seluruh siswa dapat aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi ketergantungan terhadap pekerjaan guru. Penggunaan model belajar yang bervariasi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran adalah model *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran berbasis permainan. Dalam proses pembelajaran *Make A Match* digunakan dua kartu, yaitu satu set kartu berisi pertanyaan dan satu set kartu berisi jawaban yang

relevan dengan pembelajaran. Kartu-kartu ini dibagikan secara acak kepada siswa dan siswa harus menemukan pasangan yang cocok antara kartu soal dan kartu jawaban yang digunakannya. Salah satu kelebihan model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan karena mempunyai unsur permainan, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model *Make A Match*, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman berharga melalui pembelajaran melalui bermain. Alasan lain dipilihnya model *Make A Match* adalah karena belum pernah digunakan pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V.

Berdasarkan uraian masalah yang disajikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 122371 Pematangsiantar". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa tema organ gerak hewan dan manusia kelas V SDN 122371 Pematangsiantar TA 2022/2023.

METODE

Penelitian ini merupakan sebuah eksperimen yang bertujuan untuk mengamati dampak dari variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam suatu lingkungan (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016, h. 14). Jenis eksperimen yang diterapkan adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*) yang melibatkan paling sedikit dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini berlangsung di SDN 122371 Pematangsiantar yang terletak di Jalan Kesatria, Kel. Siopat Suhu, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar. Penelitian ini akan dilakukan pada semester pertama tahun pelajaran 2023/2024.

Populasi adalah totalitas dari objek yang menjadi fokus penelitian. Menurut Sugiyono, seperti yang dijelaskan dalam Priadana dan Sunarsi (2021, h.159-160), "Populasi adalah kawasan generalisasi yang mencakup subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan jumlah tertentu yang telah ditentukan untuk tujuan penelitian dan kemudian diambil kesimpulan dari hasilnya". Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa kelas V SDN 122371 Kota Pematangsiantar dengan total jumlah siswa sebanyak 40 orang.

Sugiyono dalam Priadana dan Sunarsi (2021, h.160) mendefinisikan sampel sebagai sebagian populasi yang memiliki karakteristik dan jumlah tertentu. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, yang termasuk dalam kategori *nonprobability sampling*. *Sampling* jenuh adalah metode pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian dalam kasus ini adalah siswa kelas V, sedangkan objek penelitian adalah model *Make A Match*.

Sampel penelitian ini terdiri dari keseluruhan populasi siswa kelas V yang berjumlah 40 orang. Kelas VA yang berjumlah 21 siswa dipilih sebagai kelas eksperimen karena tingkat pencapaian hasil belajar siswa di kelas tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas VB.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menerima perlakuan dengan menggunakan model *Make A Match* dalam pembelajaran, sementara kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan atau tetap menggunakan model pembelajaran konvensional selama proses pembelajaran. Kedua kelompok ini akan menjalani *pretest* sebelum perlakuan diberikan, kemudian menerima perlakuan, dan akhirnya mengikuti *posttest*.

Berikut adalah langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini:

1. Tahap Persiapan
 - a. Memberikan pihak sekolah informasi tentang rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
 - b. Menyusun jadwal penelitian.
 - c. Menentukan tema, subtema, dan pembelajaran yang ingin diteliti.
 - d. Membuat rencana pelaksanaan proses pembelajaran.
 - e. Membuat instrumen penelitian berupa kumpulan pertanyaan tes hasil belajar berupa pilihan ganda dan kemudian menguji validitasnya.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- b. Melakukan *pretest* pada kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB).
 - c. Memberikan perlakuan ke kedua kelas: Model *Make A Match* diterapkan pada Kelas VA, sementara kelas VB mengikuti model pembelajaran konvensional.
 - d. Memberikan *posttest* hasil belajar pada kedua kelas.
3. Tahap Pengolahan Data
- a. Menganalisis data yang telah diperoleh dan melakukan pengolahan data dengan menguji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.
 - b. Menarik kesimpulan.

Menurut Amruddin dkk (2022, h.59) "Variabel penelitian merujuk pada atribut, karakteristik, atau nilai tertentu yang ada pada individu, objek, atau kegiatan yang menjadi fokus penelitian". Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas atau variabel independen, adalah variabel yang memiliki pengaruh atau memicu perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah model *Make A Match*. Variabel terikat, juga dikenal sebagai variabel dependen, adalah variabel yang dipengaruhi atau mengalami perubahan sebagai hasil dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah hasil belajar tema peristiwa dalam kehidupan.

Untuk memastikan keakuratan data yang dikumpulkan, diperlukan penggunaan berbagai teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini antara lain wawancara, tes dan dokumentasi.

Menurut Purwanto, dalam Sukendra dan Atmaja (2020, h.1), "Instrumen penelitian merujuk kepada perangkat yang dipergunakan untuk menghimpun data dalam suatu studi". Instrumen penelitian dalam penelitian ini antara lain wawancara dan tes.

Sebelum mengaplikasikan alat ukur dalam penelitian, instrumen penelitian harus melalui tahap uji coba untuk memastikan bahwa alat tersebut dapat menghasilkan data yang akurat sesuai dengan realitas. Hal ini mencakup pengujian validitas instrumen, keandalan instrumen, pemeriksaan tingkat kesulitan, dan uji perbedaan daya instrumen tersebut.

Analisis data merupakan proses yang dilakukan untuk mengubah data yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang dapat dipahami dengan mudah untuk menjawab pertanyaan penelitian (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016, h. 102). Teknik analisis data yang digunakan antara lain uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berlangsung di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar, berlokasi di Jalan Kesatria, Kel. Siopat Suhu, Kec. Siantar Timur. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa, dengan 21 siswa dari kelas V-A dan 19 siswa dari kelas V-B.

Sebelum instrumen tes diberikan kepada siswa kelas V SDN 122371 Pematangsiantar, Instrumen tes hasil belajar diuji coba terlebih dahulu pada 36 siswa kelas VI SDN 122371 Pematangsiantar yang telah mengikuti atau pernah mempelajari tema 1 subtema 1. Validitas tes hasil belajar tema 1 subtema 1 dalam penelitian ini dihitung menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan validitas tes hasil belajar tema 1 subtema 1 pada kelas V SDN 122371 Pematangsiantar yaitu dari 25 soal yang diuji, terdapat 20 soal yang valid dan 5 soal tidak.

Instrumen tes hasil belajar yang telah terbukti valid sebanyak 20 soal selanjutnya akan diuji reliabilitasnya untuk memastikan bahwa soal-soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas soal dalam penelitian ini menggunakan metode perhitungan KR-20 dan dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan reliabilitas dapat ditemukan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.1. Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar

Statistic	
KR-20	0,646
Kesimpulan	Sedang

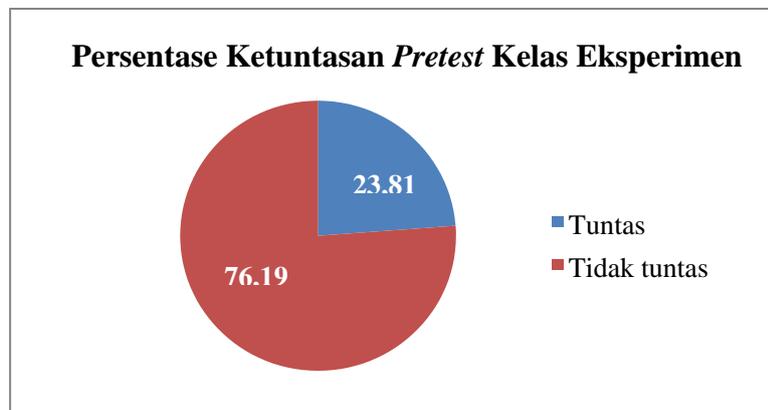
Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas tes adalah sebesar 0,646, dimana dalam penelitian ini reliabilitas tes dapat dikategori reliabilitas sedang.

Pengujian tingkat kesulitan tes dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap soal dianggap sulit oleh siswa. Hasil pengujian tingkat kesulitan tes dapat ditemukan bahwa dari 25 soal, terdapat 5 soal dengan tingkat kesulitan yang dianggap "mudah", 18 soal tingkat kesulitan "sedang", dan 2 soal dengan tingkat kesulitan yang dianggap "sulit".

Hasil uji daya beda diperoleh bahwa dari 25 soal, terdapat 3 soal dengan kategori "sangat baik", 8 soal dengan kategori "cukup baik", 9 soal dengan kategori "minimum", dan 5 soal dengan kategori "buruk".

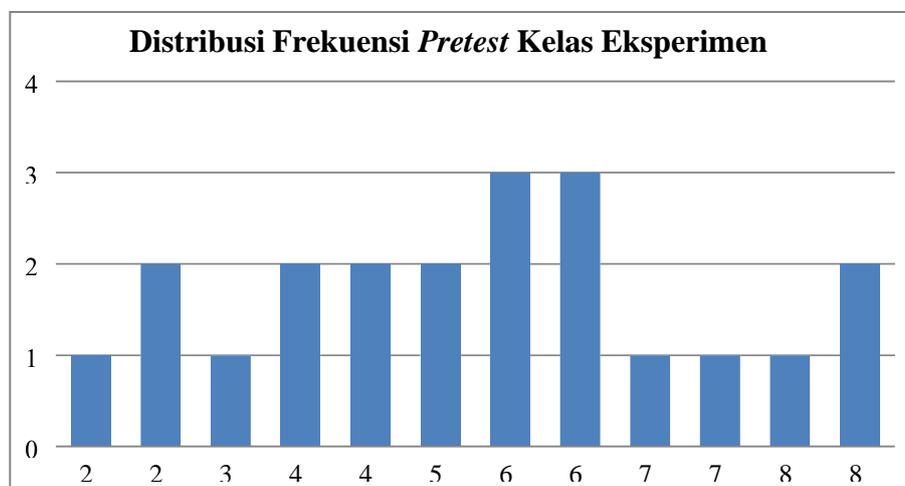
Pada kelas eksperimen (kelas V-A), siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Make A Match*. Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen ditemukan bahwa perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen. Adapun rata-rata *pretest* sebesar 55 sementara rata-rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 74,5238. Dari data tersebut terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 19,5238.

Sebelum melaksanakan perlakuan dengan model *Make A Match* pada kelas eksperimen, dilakukan *pretest* untuk menilai kemampuan awal siswa di kelas tersebut. Hasil *pretest* di kelas eksperimen tercatat dalam Tabel 4.7, dengan nilai terendah 20, nilai tertinggi 85, rata-rata 50, dan standar deviasi 19,365. Dari data tersebut, hanya 5 dari total 21 siswa yang mencapai nilai tuntas (70 atau lebih) dengan persentase 23,81%. Sementara itu, siswa yang tidak mencapai nilai tuntas berjumlah 16 siswa, dengan persentase 76,19%. Ini dapat dilihat dalam diagram pie persentase ketuntasan nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen.



Gambar 4.1. Diagram Pie Persentase Ketuntasan *Pretest* Kelas Eksperimen

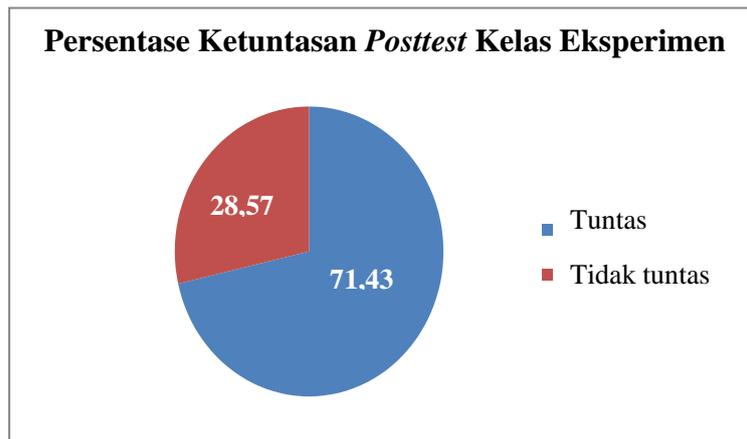
Data hasil *pretest* kelas eksperimen ditemukan bahwa hanya 5 siswa yang mencapai nilai tuntas (minimal 70) dalam *pretest* kelas eksperimen. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah diagram batang yang menggambarkan distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas eksperimen:



Gambar 4.2. Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

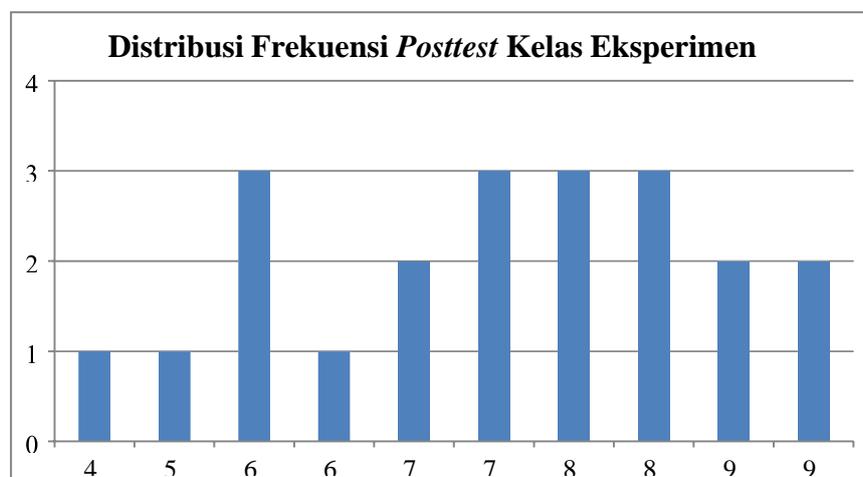
Dari diagram distribusi frekuensi *pretest* di atas, terlihat bahwa ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 20, 2 siswa dengan nilai 25, 1 siswa dengan nilai 35, 2 siswa dengan nilai 40, 2 siswa dengan nilai 45, 2 siswa dengan nilai 55, 3 siswa dengan nilai 60, 3 siswa dengan nilai 65, 1 siswa dengan nilai 70, 1 siswa dengan nilai 75, 1 siswa dengan nilai 80, dan 2 siswa dengan nilai 85.

Setelah menerima perlakuan melalui model *Make A Match*, *posttest* dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan menggunakan model tersebut. Dari tabel 4.7, ditemukan nilai minimum 40, nilai maksimum 95, rata-rata *posttest* sebesar 74,5238, dan standar deviasi 14,655. Data menunjukkan bahwa 15 siswa, atau 71,43% dari total siswa, mencapai nilai tuntas di atas KKM (70), sementara 6 siswa, atau 28,57%, mendapatkan nilai di bawah KKM. Berikut adalah diagram pie yang menggambarkan persentase ketuntasan nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen.



Gambar 4.3. Diagram Pie Persentase Ketuntasan *Posttest* Kelas Eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti langsung dengan melakukan penelitian di dalam kelas yang dilakukan dalam tiga tahap kegiatan penelitian, yaitu *Pretest*, pembelajaran (perlakuan) dan *Posttest* untuk mengetahui hasil tes yang dicapai siswa antara kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *audio visual* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*. Setelah perlakuan kedua diberikan maka kelompok akan diberi tes lagi sebagai bahwa 15 siswa yang mencapai nilai tuntas (minimal 70) dalam *posttest* kelas eksperimen. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah diagram batang yang menggambarkan distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas eksperimen:

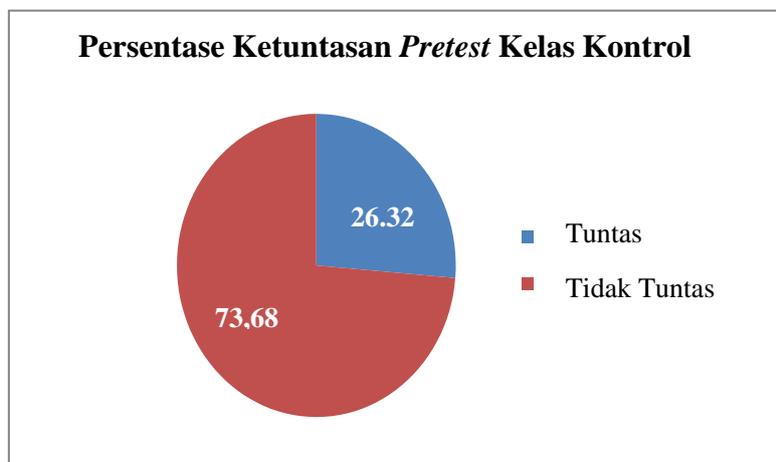


Gambar 4.4. Diagram Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Dari diagram distribusi frekuensi *posttest* di atas, terlihat bahwa ada 1 siswa yang memperoleh nilai 40, 1 siswa dengan nilai 50, 3 siswa dengan nilai 60, 1 siswa dengan nilai 65, 2 siswa dengan nilai 70, 3 siswa dengan nilai 75, 3 siswa dengan nilai 80, 3 siswa dengan nilai 85, 2 siswa dengan nilai 90, dan 2 siswa dengan nilai 95.

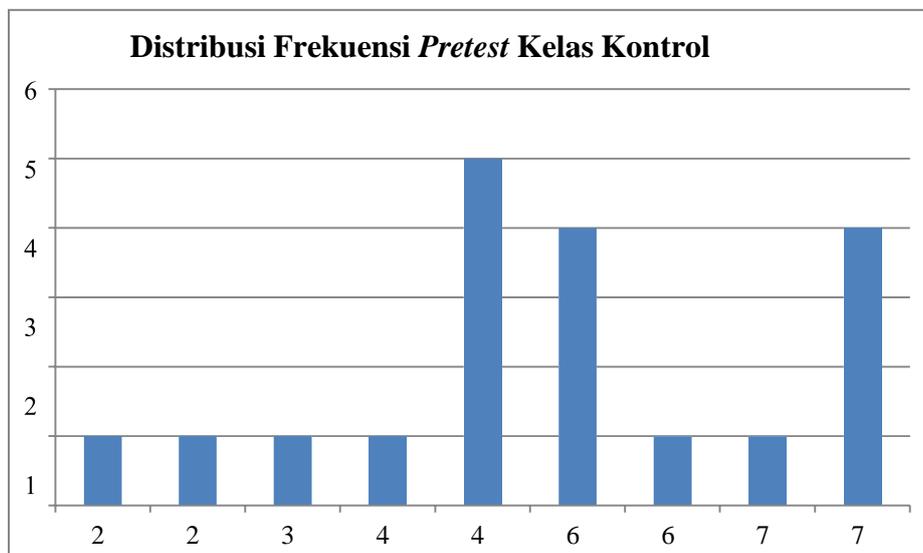
Pada kelas kontrol (kelas V-B) tidak diberikan perlakuan khusus, atau hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Data hasil belajar siswa pada kelas kontrol ditemukan bahwa perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen. Adapun rata-rata *pretest* sebesar 53,6842 sementara rata-rata *posttest* mengalami peningkatan menjadi 62,1053. Dari data tersebut, dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 8,4211.

Deskripsi nilai *pretest* kelas kontrol ditemukan bahwa nilai terendah adalah 20, nilai tertinggi adalah 75, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 53,6842, dan standar deviasi adalah 17,065. Dari data ini, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas di atas KKM (70) adalah 5 orang, dengan persentase sebesar 26,32%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas berjumlah 14 orang, dengan persentase sebesar 73,68%. Berikut adalah diagram pie yang menggambarkan persentase ketuntasan nilai *pretest* siswa di kelas kontrol.



Gambar 4.5. Diagram Pie Persentase Ketuntasan *Pretest* Kelas Kontrol

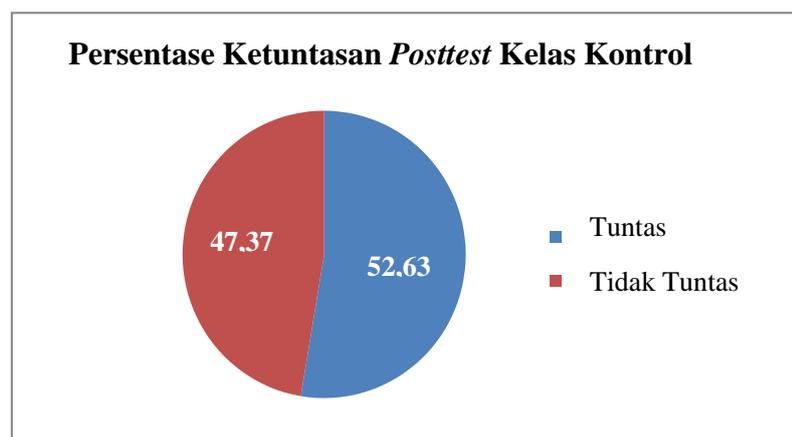
Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol ditemukan bahwa ada 5 siswa yang mendapat nilai tuntas dengan kriteria minimum 70. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah diagram frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol:



Gambar 4.6. Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

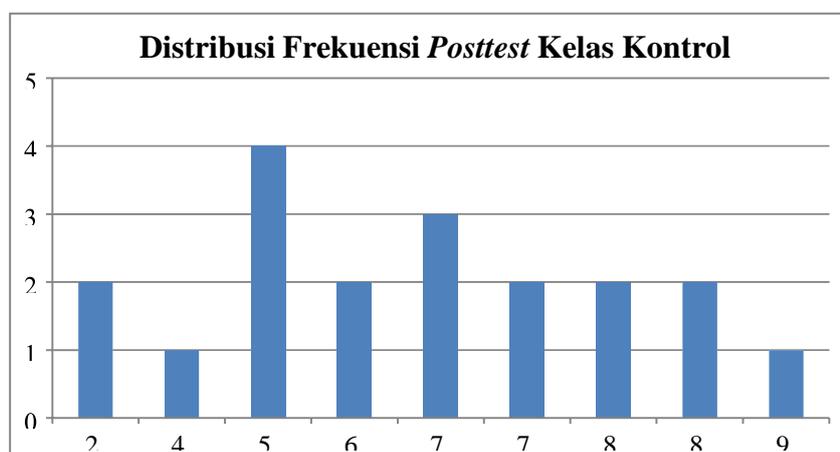
Berdasarkan diagram distribusi frekuensi *pretest* di atas, dapat diamati bahwa terdapat satu siswa yang mencapai nilai 20, satu siswa dengan nilai 25, satu siswa dengan nilai 35, satu siswa dengan nilai 40, lima siswa dengan nilai 45, empat siswa dengan nilai 60, satu siswa dengan nilai 65, satu siswa dengan nilai 70, dan empat siswa dengan nilai 75.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, siswa kemudian diberi *posttest* untuk mengukur pemahaman mereka setelah proses belajar. Dari data *posttest* kelas kontrol, ditemukan bahwa ada 10 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (70), yang merupakan 52,63% dari jumlah siswa. Sementara itu, ada 9 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yang merupakan 47,37% dari jumlah siswa. Berikut adalah diagram pie yang menunjukkan persentase ketuntasan nilai *posttest* siswa di kelas kontrol.



Gambar 4.7. Diagram Pie Persentase Ketuntasan *Posttest* Kelas Kontrol

Distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol terlihat bahwa 10 siswa mencapai nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum 70. Untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas, berikut diagram frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol:



Gambar 4.8. Diagram Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

Dari diagram distribusi frekuensi *posttest* di atas, terlihat bahwa terdapat dua siswa yang meraih nilai 20, satu siswa dengan nilai 40, empat siswa dengan nilai 50, dua siswa dengan nilai 60, tiga siswa dengan nilai 70, dua siswa dengan nilai 75, dua siswa dengan nilai 80, dua siswa dengan nilai 85, dan satu siswa dengan nilai 90.

Selanjutnya uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors menggunakan perangkat *Microsoft Excel*. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas untuk data *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
Pretest Eksperimen	21	0,0822	0,1933	Normal
Posttest Eksperimen		0,0844		
Pretest Kontrol	19	0,1683	0,195	
Posttest Kontrol		0,1231		

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua data yang diperoleh, baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen, mengikuti distribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai L_{hitung} untuk *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, yaitu 0,0822 dan 0,0844, sedangkan nilai L_{tabel} dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,1933 (seperti tercantum di Lampiran 21). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil belajar di kelas kontrol juga menunjukkan distribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai L_{hitung} untuk *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, yaitu 0,1683 dan 0,1231, sedangkan nilai L_{tabel} dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,195 (seperti tercantum di Lampiran 21). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, sehingga data *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol juga dapat dianggap berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Fisher (Uji-F) dengan bantuan perangkat Microsoft Excel pada tingkat signifikansi 0,05. Tujuan dari pengujian homogenitas data dalam penelitian ini adalah untuk menentukan apakah data hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas dapat ditemukan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Varians	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan
Pretest Eksperimen	375	1,2877	2,1906	Homogen
Pretest Kontrol	291,2281			
Posttest Eksperimen	214,7619	1,9701		
Posttest Kontrol	423,0994			

Dari data yang terdapat dalam tabel di atas, nilai F_{hitung} untuk *pretest* adalah sebesar 1,2877 sedangkan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 dan df pembilang 20 dan penyebut 18 diperoleh sebesar 2,1906 (Lampiran 22), sehingga dapat dibuat perbandingan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,2877 < 2,1906$) yang berarti varian data *pretest* homogen. Begitu juga untuk F_{hitung} *posttest* sebesar 1,9701 dan nilai F_{tabel} yang ditemukan adalah sebesar 2,1906 (seperti tercantum di Lampiran 22), sehingga dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. ($1,9701 < 2,1906$) yang berarti varian data *posttest* homogen.

Setelah memverifikasi bahwa data berdistribusi normal melalui uji normalitas dan homogen melalui uji homogenitas, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel t- test dengan bantuan perangkat Microsoft Excel. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah model *Make A Match* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} , dan sebagai konsekuensinya, hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Ini berarti bahwa dalam konteks penelitian ini, tidak terdapat bukti yang cukup untuk mendukung klaim bahwa model *Make A Match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.
2. Hipotesis alternatif (H_a) diterima jika nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , dan sebagai akibatnya, hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, terdapat bukti yang cukup untuk mendukung klaim bahwa model *Make A Match*

memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.

Tabel 4.4. Hasil Uji Independent Sampel T-test

Data	Nilai Rata-rata	t _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Posttest Eksperimen	74,5238	2,21536	2,02439	Ada pengaruh yang signifikan
Posttest Kontrol	62,1053			

Berdasarkan data dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 2,21536, sedangkan nilai t_{tabel} untuk jumlah sampel (N) = 40 atau derajat kebebasan (df) = $(n_1 + n_2) - 2 = 38$ adalah 2,02439 (seperti yang tercantum di Lampiran 23). Dapat dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,21536 > 2,02439$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya adalah bahwa model *Make A Match* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 122371 Pematangsiantar memiliki tujuan untuk menginvestigasi dampak model *Make A Match* terhadap pencapaian belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar. Dalam penelitian ini, dua kelas yang terlibat adalah kelas V-A sebagai kelompok eksperimen, yang menerima perlakuan dengan menggunakan model *Make A Match*, dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol, yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Menurut Susanto (2013, h. 5), "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran". Hasil belajar meliputi perkembangan siswa dalam belajar dan merupakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Menurut Kokom dalam Sulistio dan Haryanti (2022, h. 56), "Model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu pendekatan pembelajaran menggunakan kartu yang mengajak siswa untuk mengenali konsep atau menjawab pertanyaan". Wahab sebagaimana yang disebutkan dalam Hartati (2021, h. 12), menekankan fokus model pembelajaran *Make A Match* pada pengembangan keterampilan social khususnya kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan berpikir cepat saat bermain permainan kartu berpasangan. Menurut Huda (2013, h.252), "Tujuan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah untuk menggali dan mendalami materi, serta berfungsi sebagai hiburan tambahan". Sementara menurut Benny dalam Fauhah dan Rosy (2021, h. 324), "Tujuan model *Make A Match* adalah untuk mendorong siswa agar belajar dengan cara yang menyenangkan sambil memahami konsep atau topik tertentu, sehingga dapat membangun hubungan positif antara guru dan siswa serta antara sesama siswa".

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah sebuah metode yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, bertujuan untuk meningkatkan kerjasama, interaksi, serta kemampuan berpikir cepat siswa. Model *Make A Match* menggunakan kartu yang berisi pasangan soal dan jawaban yang telah disiapkan sesuai dengan topik pembelajaran. Kartu tersebut akan diacak untuk kemudian dipasangkan dengan pasangannya masing-masing.

Sebelum pelaksanaan penelitian ini, sejumlah tahap persiapan dilakukan, termasuk uji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda terhadap soal tes yang akan digunakan pada 36 siswa kelas VI di SDN 122371 Pematangsiantar. Tes tersebut berbentuk pilihan ganda dengan 25 soal, dan uji ini dilakukan pada siswa kelas VI karena mereka telah mempelajari materi yang terkait dengan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian ini. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 25 soal, sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 5 soal tidak valid. Selain itu, soal-soal tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang sedang. Setelah pengujian validitas dan reliabilitas, langkah berikutnya adalah menguji tingkat kesukaran soal tes. Hasilnya menunjukkan bahwa ada 5 soal dengan tingkat kesukaran "mudah", 18 soal dengan tingkat kesukaran "sedang", dan 2 soal dengan tingkat kesukaran

"sulit". Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap daya beda soal dan hasilnya menunjukkan bahwa ada 3 soal dengan kategori "sangat baik", 8 soal dengan kategori "cukup baik", 9 soal dengan kategori "minimum", dan 5 soal dengan kategori "buruk". Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa soal tes tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Sebelum implementasi metode pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah pertama adalah melakukan tes awal (*pretest*). Tujuan dari *pretest* adalah untuk menilai kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 1. Hasil dari *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 55,00, sementara rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 53,6842. Berdasarkan hasil rata-rata ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Setelah melaksanakan *pretest* di kedua kelas, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran dengan atau tanpa perlakuan di kedua kelas, dengan materi pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 1. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*, sementara kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional. Setelah selesai pembelajaran di kedua kelas, siswa kemudian mengikuti *posttest* untuk menilai apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran. Hasil *posttest* di kelas V-A, yang merupakan kelas eksperimen menggunakan model *Make A Match*, menunjukkan rata-rata nilai sebesar 74,5238. Sedangkan di kelas V-B, yang merupakan kelas kontrol dengan model konvensional, rata-rata nilai *posttest* adalah 62,1053. Dari perbandingan nilai rata-rata antara kedua kelas ini, terlihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah menerima pembelajaran dengan model *Make A Match* dan model konvensional. Namun, peningkatan nilai rata-rata di kelas eksperimen (V-A) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata di kelas eksperimen adalah 55,00, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata menjadi 74,5238, atau dengan kata lain, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19,5238. Sedangkan di kelas kontrol, peningkatan rata-rata hasil belajar adalah sebesar 8,4211. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata hasil belajar terbesar terjadi di kelas eksperimen (V-A) yang menggunakan model *Make A Match*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Adapun kelebihan dari model *Make A Match* adalah membuat siswa secara keseluruhan berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan kelemahan dari model *Make A Match* yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain karena tidak menutup kemungkinan akan terjadi keributan saat proses pencocokan kartu berlangsung.

Kemudian, untuk menilai dampak model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji hipotesis dengan uji *Independent Sampel T-Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,21536, sedangkan nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan (df) = $n_1 + n_2 - 2 = 38$ adalah sebesar 2,02439. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} (2,21536) > t_{tabel} (2,02439). Berdasarkan hasil ini, dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.

Selain itu, hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachyana Fahira (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SDN 101768 Tembung T.A 2021/2022." Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan dukungan media *flashcard*. Hasil uji hipotesis dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8.912. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n - k$, yaitu $30 - 2 = 28$, menghasilkan nilai t_{tabel} sebesar 1.70113. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} (8.912) lebih besar daripada t_{tabel} (1.70113). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flashcard* efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks materi Tema 6 "Panas dan Perpindahannya" Subtema 1 "Suhu dan Kalor".

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menerapkan model *Make A Match* di kelas eksperimen adalah 55,00, sementara di kelas kontrol dengan model konvensional adalah 53,6842. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas tidak terlalu berbeda. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Make A Match* di kelas eksperimen sebesar 74,5238, sedangkan di kelas kontrol (tanpa perlakuan) sebesar 62,1053. Dari data tersebut disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang lebih signifikan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan analisis data menggunakan uji *independent sampel t-test*, ditemukan bahwa nilai t_{hitung} adalah 2,21536, sementara nilai t_{tabel} adalah 2,02439. Oleh karena itu, $t_{hitung} (2,21536) > t_{tabel} (2,02439)$, yang mengakibatkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam tema organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN 122371 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amruddin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Fauhah, H. dan Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*,9(2): 324.
- Hartati, S. (2021). *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make A Match*. Surakarta: UNISRI Press.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, A. W. dan Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Priadana, H. M. S. dan Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Sukendra, I. K. dan Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Sulistio, A., dan Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.