

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA DI KELAS IV SEKOLAH
PENAGAN RATU TAHUN AJARAN 2024/2025**

Shofi Jauharah¹

shofij30@gmail.com

¹**Universitas Muhammadiyah Kotabumi**

Abstrak: Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan memberikan hasil yang optimal. Keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran yang efektif berperan penting dalam menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV di SDN 02 Penagan Ratu tahun ajaran 2024/2025. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis Quasi Eksperimen Design. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes yang berbentuk soal pilihan ganda yaitu uji coba soal, pre-test dan post-test. Hasil analisis data pre-test diperoleh kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,136 < 0,200$ dan untuk kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,149 < 0,190$ yang berarti kedua kelas tersebut bersistribusi normal. Uji homogenitas pre-test diperoleh nilai varian kelas eksperimen sebesar 128,56 dan vaian kelas kontrol sebesar 101,40, sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,628 < 2,243$ artinya data mempunyai varian homogen. Uji hipotesis data pre-test diperoleh nilai t_{hitung} 0,0683 dan t_{tabel} 2,028 pada taraf signifikan 0,05. Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas berasal dari kelompok dengan kemampuan kognitif yang sama sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi perubahan wujud benda siswa kelas IV di SDN 02 Penagan Ratu sebelum diberi perlakuan. Hasil hipotesis post-test menggunakan rumus uji-t pooled variance didapatkan t_{hitung} 3,133 dan t_{tabel} 2,028 pada taraf signifikan 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar materi perubahan wujud benda di kelas IV di SDN 02 Penagan Ratu Tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Kata kunci: Model Pembelajaran Cooperative, *Make A Macth*, Hasil Belajar.

Abstract: *The application of the right learning model can increase the effectiveness of the teaching and learning process, help students to more easily understand the learning material and provide optimal results. The success of science learning in elementary schools is strongly influenced by the learning methods applied by*

teachers in delivering the material. An effective learning model plays an important role in fostering students' interest, curiosity, and understanding of science learning. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the application of the make a match learning model on the learning outcomes of grade IV science at SDN 02 Penagan Ratu in the 2024/2025 school year. The method in this study uses a quantitative approach of the Quasi Experiment Design type. The research instrument used is a test in the form of multiple choice questions, namely the trial question, pre-test and post-test. The results of the pre-test data analysis obtained by the control class $L_{hitung} < L_{tabel}$, namely $0.136 < 0.200$ and for the experimental class $L_{hitung} < L_{tabel}$, namely $0.149 < 0.190$ which means that the two classes are distributed normal. The pre-test homogeneity test obtained the experimental class variance value of 128.56 and the control class variance of 101.40, so that $F_{hitung} < F_{tabel}$ or $1.628 < 2.243$ means that the data has a homogeneous variant. Hypothesis testing of pre-test data obtained a t_{count} value of 0.0683 and t_{table} 2.028 at a significant level of 0.05. The data shows that both classes come from groups with the same cognitive abilities so that there is no difference in initial ability between the control class and the experimental class on the material of changes in the form of objects of grade IV students at SDN 02 Penagan Ratu before being treated. The results of the post-test hypothesis using the pooled variance t -test formula obtained t_{count} 3.133 and t_{table} 2.028 at a significant level of 0.05. These results indicate that $t_{count} > t_{table}$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the hypothesis test, it can be concluded that there is an effect of the application of the make a match learning model on the learning outcomes of material changes in the form of objects in class IV at SDN 02 Penagan Ratu in the 2024/2025 school year.

Keywords: Cooperative Learning Model, Make A Match, IPAS Learning Outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah Pendidikan ialah tahapan yang dapat diraih sebagai persiapan dalam menghadapi tantangan zaman yang mendatang. Semakin berkembangnya pertumbuhan proses menuju kedewasaan seseorang akan semakin kompleks juga masalah yang akan ditemukan sehingga perlunya pengetahuan yang cukup dalam mengatasi tiap permasalahan di masa depan yang akan terjadi. Pendidikan formal yang bertujuan agar menambah ilmu pengetahuan dapat dijadikan pemecah permasalahan tersebut (Rohmani, 2019).

Pendidikan menjadi pemicu utama dalam kehidupan sebab tidak bisa dipisahkan dan sangat dibutuhkan. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) ialah sarana dasar yang dapat ditempuh siswa dalam memperoleh pengetahuan berdasarkan melalui pengalaman siswa selama belajar di lingkungan sekolah. Pendidikan di Sekolah Dasar menjadi tonggak utama dalam mengajarkan pemahaman dasar hingga dapat mengaplikasikan pengetahuan. Hal ini, menjadi landasan bagi pendidikan sekolah dasar untuk dapat memberikan pemahaman

dan ilmu pengetahuan karena tahapan perkembangan otak siswa pada masa ini, seperti spons yang dengan mudah menyerap segala informasi yang terjadi disekitarnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan pembelajaran diwujudkan melalui suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam pendidikan dan kondisi belajar yang aktif dapat mengembangkan keagamaan, kepribadian, pengenalan diri, akhlak mulia, dan kecerdasan, serta keterampilan pada khalayak ramai yang akan diperlukan.

Berlandaskan tujuan pendidikan tersebut, perlunya dilakukan pembaharuan didalam pendidikan agar tujuan pendidikan sesuai dengan kenyataan dalam hal ini, pendidikan akan memberikan kebebasan pada siswa dalam menggali potensi yang dimilikinya sehingga membentuk manusia seutuhnya dengan berakhlakul karimah, mandiri, tanggungjawab, cakap dan kreatif.

Pendidikan yang ideal tidak hanya diarahkan untuk membekali siswa dalam memasuki dunia kerja atau menempati suatu posisi, tetapi juga untuk membentuk kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari (Hasbullah, 2014). Permasalahan yang sering terjadi dalam pendidikan berupa kurang efektivitasnya proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran di kelas, penyampaian informasi lebih sering

diutamakan dibandingkan dengan pengembangan pola pikir siswa, sehingga kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan mandiri kurang terlatih (Ahmadi dan Uhbiyati, 2017).

Di Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk dalam pembelajaran utama untuk diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Namun, tidak sedikit siswa kesulitan mempelajari mata pelajaran ini. Kesulitan tersebut tercermin dalam hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) dengan hasil tergolong rendah dan dibawah standar yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menunjukkan pemahaman siswa yang kurang baik dalam materi IPA masih perlu ditingkatkan (Hidayat dan Asrori, 2018).

Tantangan tersebut muncul dari kenyataan bahwa banyaknya masalah yang terjadi selama IPA diajarkan di sekolah yang dilakukan dengan cara tradisional atau dengan metode ceramah, bahkan pada mata pelajaran keterampilan seperti seni budaya. Akibatnya, semakin banyak siswa di sekolah yang berpengetahuan luas namun kurang memiliki keterampilan atau kompetensi. Pengetahuan yang dimiliki siswa bukan berasal dari hasil penemuan atau konstruksi berdasarkan kegiatan yang mereka alami, melainkan dari hafalan informasi yang disampaikan oleh guru/buku (Sutanto, 2018).

Pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar, sehingga mereka mudah merasa bosan dan kesulitan memahami konsep yang diajarkan, sementara di sisi lain, kualitas pembelajaran sangat bergantung pada peran guru dalam menyampaikan materi secara efektif (Prihatmojo dan Rohmani, 2020). Guru memiliki peran utama dalam mengendalikan jalannya pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat berperan guna mengoptimalkan pemahaman siswa dengan materi yang diajarkan sehingga pencapaian akan terwujud sesuai rencana, sehingga pemilihan model pembelajaran akan menjadi tonggak keberhasilan pembelajaran untuk (Sutanto, 2018). Pengamatan awal di Sekolah Dasar Negeri 02 Penagan Ratu pada Tanggal 5 Januari 2024 diperoleh data hasil belajar siswa kelas IV pada penilaian ulangan harian IPAS masih rendah, terlihat nilai IPAS siswa tergolong rendah dengan standar penilaian KKM sekolah. Didasari tabel nilai yang diamati menunjukkan bahwa nilai ketuntasan minimum (KKM) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah 70. Data di atas menunjukkan siswa yang tuntas KKM sebanyak 12 dan siswa yang tidak tuntas KKM 23 siswa data ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Data dari kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil. Proses

pembelajaran yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar belum memberikan hasil yang baik. Selain observasi hasil belajar dilakukan wawancara terhadap guru kelas berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran siswa kelas IV di SDN 02 Penagan Ratu.

Diperkuat oleh wawancara dengan Bapak Subandi, S.Pd., selaku guru kelas IV, ditemukan bahwa selama kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak siswa yang tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Beberapa siswa justru asik bermain dengan teman, berbincang dengan teman sebangku, atau sering keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke toilet. Selain itu, suasana pembelajaran terasa kurang menarik karena metode yang diterapkan masih berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cenderung merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya variasi aktivitas yang lebih interaktif.

Permasalahan yang terjadi akan diatasi dengan menggunakan pendekatan kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun model yang digunakan sehingga masalah yang terjadi dapat diatasi berupa model make a match. Model make a match yaitu model pembelajaran interaktif sehingga keaktifan

siswa dalam pembelajaran meningkat yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, pembelajaran dengan *make a match* dapat mengurangi kejenuhan akibat pembelajaran yang monoton dan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran yang diharapkan tujuan dan keberhasilan siswa akan tercapai (Prihatmojo, 2015).

Hasil penelitian Roswita (2020) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 17 Lhoksukon. Pada mata pelajaran IPA, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan, yaitu dari 67,50 pada tes pertama, kemudian meningkat menjadi 80,17 pada tes kedua, dan mencapai 90,43 pada tes berikutnya. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut terlihat dari persentase aktivitas belajar siswa yang tergolong sangat baik, yaitu 94,47% pada Siklus I dan meningkat menjadi 98,30% pada Siklus II (Zega, 2023)

Melihat penjelasan tersebut, peneliti ingin melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guna melihat hasil belajar siswa untuk mengurangi kebosanan, serta membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi IPA. Tujuan

dilakukannya penelitian ini untuk menganalisis pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul pengaruh penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe *make a match* terhadap hasil belajar materi perubahan wujud benda di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Penagan Ratu Tahun Ajaran 2024/2025.

II. METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen. Penelitian Quasi Eksperimen melibatkan seluruh subjek kelompok studi yang menerima perlakuan, tanpa adanya pemilihan subjek secara acak (Sugiyono, 2019). Penelitian Design yang digunakan *non-equivalent Control Group Design*.

Dalam metodologi penelitian, populasi merupakan sebagai keseluruhan unit dengan karakteristik seragam berdasarkan kriteria penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan populasi yang terdiri dari seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Penagan Ratu tahun ajaran 2024/2025, dengan total 38 siswa yang terbagi dalam dua kelas.

Penelitian ini menggunakan bentuk tes yang berbentuk soal pilihan ganda yang

pilihan jawabannya terdiri dari empat opsi dengan satu jawaban benar, soal yang disusun digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi wujud benda dalam tahap awal dan tahap akhir yang berisi 15 butir soal. Adapun tes akan dilakukan dua kali untuk dijadikan sebagai data yang dikumpulkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan pengujian validitas soal pilihan ganda mata pelajaran IPAS, dan dilakukan ujicoba soal kepada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 02 Ketapang. Penelitian dilakukan di SDN 02 Penagan Ratu dimulai dengan memberikan soal awal (pre-test) pada mata pelajaran IPAS untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran make a match dan diakhiri dengan pemberian soal akhir (post-test) pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN 02 Penagan Ratu. Sehingga data yang diperoleh dalam hasil belajar pre-test dan post-test dianalisis untuk pengujian hipotesis.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Penagan Ratu pada tanggal 31 Oktober 2024 sampai 8 November 2024. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa materi perubahan wujud benda menggunakan model

pembelajaran make a match diperoleh hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,133$ dan t_{tabel} untuk $t(0,05) (36) = 2,028$. Hasil tersebut menunjukkan data hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini berarti H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match terhadap hasil belajar materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 02 Penagan Ratu.

Peneliti menerapkan model pembelajaran make a match dengan mengikuti tahapan yang telah ditentukan agar memperoleh hasil yang maksimal. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan karena melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, model ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri serta mendorong siswa untuk lebih berani dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut (Eliza,dkk 2020) model pembelajaran kooperatif tipe make a match menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan strategi pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. (Anggraeni et al., 2019) juga mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Matematika di kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara.

Keberhasilan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung. Salah satu faktor utama adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana mereka harus mencari pasangan kartu yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, interaksi antar siswa dalam mencari pasangan kartu juga melatih keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Selain faktor internal dari siswa, dukungan guru dalam penerapan model pembelajaran ini juga sangat berperan penting. Guru harus mampu merancang kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa serta mengelola kelas dengan baik agar pembelajaran berjalan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti gambar atau ilustrasi pada kartu, juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya bimbingan yang tepat dari guru, siswa dapat lebih fokus dalam menyelesaikan tugas mereka, sehingga pemahaman terhadap materi semakin meningkat.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan model *make a match* dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 02 Penagan Ratu kelas IV terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPA. Hal tersebut terlihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapatkan thitung = 3,133 dan ttabel untuk $t(0,05) (36) = 2,028$ pada taraf signifikan 0,05 hasil tersebut menunjukkan bahwa data hipotesis thitung > ttabel. Berdasarkan rumusan hipotesis penelitian ini disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 02 Penagan Ratu tahun ajaran 2024/2025.

Saran yang dapat diberikan didasarkan dari kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 02 Pengan Ratu yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru IPA, hasil penelitian ini dijadikan referensi jika materi perubahan wujud benda sedang diajarkan maka disarankan menggunakan model

pembelajaran make a match dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi umum, hasil penelitian ini dapat menjadikan sumber data pelengkap terhadap data penelitian yang mengkaji tentang model pembelajaran make a match disekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta .
<http://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=217760>
- Cordias Zega, Miseri, Novelina Andriani Zega, Jurnal Review Pendidikan, and Dan Pengajaran. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Smp Negeri 2 Sitolu Ori." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(3): 228–37.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.
- Prihatmojo. (2015). Pengaruh Penerapan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Metro Tahun 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Universitas Lampung*, 15.
DOI: <http://dx.doi.org/10.23960%2Fjss.v3i2.9453>
- Prihatmojo dan Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran" Who Am I"*. Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
<https://repository.umko.ac.id/id/eprint/84/>
- Sudjana. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjono. (2019). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. (2014). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryana. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12. DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v6i2.4488>

- Suryosubroto. (2019). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Sutanto. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutiman. (2020). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutrisno dkk. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.
- Vera Roswita. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Make A Match) pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri 17 Lhoksukon. *Prosiding Pendidikan Profesionalisme Guru*, 891.
- Vera, R., Purwanti, S., & Purwanti, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Make A Match) pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri 17 Lhoksukon. 890–898.