

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Puspajaya Materi Manfaat Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari

Mira Melinda¹, M. Fahmi Nugraha², Budi Hendrawan³

^{1, 2, 3} FKIP Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jl Tamansari, Tasikmalaya Jawa Barat

Corresponding author's: ¹miramelinda32@gmail.com, ²m.fahminugraha@umtas.ac.id,

³hendrawan_budy@umtas.ac.id

The Influence of Make A Match Learning Model on Student Achievement in Class IV SDN Puspajaya Material of Style Benefits in Daily Life

Kata Kunci

Model pembelajaran *make a match*, prestasi belajar

Abstrak

Pembelajaran IPA merupakan ilmu tentang gejala alam berupa fakta yang dihasilkan berdasarkan observasi dilapangan meliputi ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa kendala yaitu rendahnya prestasi belajar siswa, dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional hanya dengan ceramah dan berpusat pada buku paket saja, tidak dilakukan diskusi kelompok siswa cenderung pasif dan guru menjadi pusat dalam proses pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran IPA di kelas merasa membosankan dan kurang menantang sehingga siswa kurang aktif di kelas. Berdasarkan masalah kesulitan proses pembelajaran tersebut maka dalam penerapan model pembelajaran *make a match* diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Puspajaya. Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis penelitian menggunakan *quasi experimental design* dengan *desain nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan di SDN Puspajaya dengan populasi dua puluh siswa menggunakan sampel jenuh dengan membagi siswa kedalam dua kelas yaitu kelas kontrol sepuluh siswa dan kelas eksperimen sepuluh siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes *pretest* dan *posttest* dan data dianalisis menggunakan SPSS versi 23.

Keyword:

Learning model *make a match*, learning achievement

Abstract:

Science learning is the science of natural phenomena in the form of facts generated based on field observations including science. In natural science learning there are several obstacles, namely the low students achievement of students, in the learning process in the classroom still using conventional learning models only with lectures and centered on textbooks only, there is no group discussion students tend to be passive and the teacher becomes the center of the learning process, so that students in science learning in the classroom feels boring and less challenging so students are less active in class. Based on the problem of difficulty of the learning process, the application of the *make a match* learning model is expected to be able to improve student achievement in the material benefits of style in everyday life of class IV SDN Puspajaya. The study uses quantitative research methods with experimental research methods using *quasi-external design* with *nonequivalent control group design*. The study was conducted at SDN Puspajaya with population of twenty students by using a saturated sample that divides students into two classes, namely the control class of ten students and the experimental class of ten students. Data collection techniques were performed using *pretest* and *posttest* tests and the data were analyzed using SPSS version 23.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan yaitu dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu pendidikan dapat dianggap berhasil yaitu dapat mencerdaskan generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Menurut UU Depdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Cain dan Evans dalam Agustina dan Tika (2013: 278) IPA pada hakikatnya memiliki 2 komponen, yaitu komponen produk dan proses. Sebagai produk IPA terdiri atas sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum tentang gejala alam, sebagai sebuah proses IPA merupakan suatu rangkaian yang terstruktur dan sistematis yang dilakukan untuk menemukan konsep, prinsip dan hukum tentang gejala alam. Trianto dalam Setiaji dan kawan-kawan (2018:12) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran IPA di SDN Puspajaya memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran sehingga nilai yang didapat masih dibawah KKM dari seluruh siswa yang mencapai KKM hanya 18% sedangkan yang belum tuntas mencapai KKM mencapai 82%. Penyebab yang mempengaruhi nilai pembelajaran IPA rendah yaitu guru menjadi pusat dalam proses pembelajaran, masih menggunakan model pembelajaran konvensional hanya dengan ceramah dan berpusat pada buku paket saja, tidak dilakukan diskusi kelompok siswa cenderung pasif sehingga siswa merasa bosan dan siswa kurang aktif di kelas. Alim dalam Burhaeni (2017: 52) Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung. Pendidik harus paham dengan perkembangan anak karena anak usia SD berbeda dengan orang dewasa sehingga dalam proses belajar model pembelajaran harus disesuaikan. Arends dalam Suprijono (2014: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut agar prestasi belajar siswa tidak rendah maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* ini merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif model pembelajaran *make a match* ini membantu siswa agar lebih aktif di kelas. Shoimin (2017: 98) bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Maolani (2017: 67) Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh peserta didik, inti dari model tersebut bagaimana peserta didik dapat mencocokkan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan. Yesiana dalam Wulandari dkk (2018: 243) Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan social terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Dewi dalam Tibala dkk (2017: 3) Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan karakteristik siswa, dimana pada model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif karena siswa sendiri lebih aktif untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru" *Make a Match*" atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Dapat diartikan model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang diberikan guru, membantu siswa agar lebih aktif dan bekerja sama dalam mencocokkan kartu dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam model pembelajaran *make a match* ini terdapat persiapan yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik. Menurut Huda (2013: 251) dalam melakukan model pembelajaran *make a match* ada beberapa persiapannya yang harus dilakukan pendidik yaitu terlebih dahulu membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan, selain membuat pertanyaan buatlah jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskan pada kartu-kartu jawaban lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna, membuat aturan yang berisi

penghargaan apabila peserta didik yang telah berhasil menemukan kartu jawaban atau kartu pertanyaan yang telah dipegangnya dan memberi sanksi pada peserta didik yang tidak menemukan kartu jawaban atau kartu pertanyaan, aturan tersebut dibuat dengan peserta didik agar dapat disepakati bersama-sama dan pendidik menyediakan lembar untuk mencatat pasangan yang sudah berhasil menemukan pasangan kartunya dan untuk penskoran atau penilaian presentasi.

Proses pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Setelah proses pembelajaran dilakukan guru melakukan pengukuran kemampuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan pada nilai-nilai. Djamarah (2017:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Stiggins dan Chappuis dalam Lastriningsih (2017: 70) prestasi atau target belajar merupakan gambaran keberhasilan akademis. Slameto dalam Hamdu dan Agustin (2011: 82) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Winkel dalam Susanti (2019: 33), prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Hendrawan (2016: 75) Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam angka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu. Rozalia (2017: 726) prestasi belajar merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi, mengerjakan tugas saat belajar disekolah yang diberikan guru. prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa suatu perubahan sebagai hasil dari aktivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan. Prestasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil penilaian atau evaluasi yang dinyatakan dengan angka, huruf atau kalimat sehingga guru dapat dengan mudah menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan observasi. Samatowa dalam Muakhirin (2014:52) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris , yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Trianto dalam Setiaji dan kawan-kawan (2018:12) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah ilmu tentang gejala alam berupa fakta yang yang dihasilkan berdasarkan observasi di lapangan meliputi ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mengembangkan aktivitas belajar siswa untuk mencari tahu tentang materi IPA dan pemahaman pada materi pembelajaran IPA yang diajarkan oleh pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dan desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Puspajaya yang berjumlah 20 siswa. Sample yang digukan adalah sampling jenuh menurut Sugiyono (2016: 124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dalam menentukan kelompok kontrol dan eksperimen dengan cara di random yaitu 10 siswa kelompok kontrol dan 10 siswa kelompok eksperimen. Jumlah sampel yang digunakan yaitu kelas IV sebanyak 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Puspajaya dan pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2020.

Pada penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu model pembelajaran *make a match* dan variabel terikatnya yaitu prestasi belajar siswa pada materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes. Sedangkan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, nilai. Validitas dilakukan untuk mengukur suatu instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Sukmadinata (2016: 228) validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur

Dalam melakukan validitas instrumen peneliti melakukan *expert judgement* yaitu kepada dosen ahli bidang IPA yaitu Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd kepada dosen ahli dibidang bahasa yaitu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd dan kepada guru kelas IV SDN Puspajaya yaitu Elin Herlinawati, S.Pd, SD. Kemudian melakukan uji coba instrumen soal dengan menggunakan korelasi *pearson product moment* dengan SPSS versi 23 dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid namun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid. Reliabilitas merupakan tes yang dapat dipercayai sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan statistik. Penelitian melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-Smirnov* pada SPSS versi 23. Basuki (2015: 86) jika nilai signifikan pada *kolmogorov-Smirnov* < 0.05 data tidak menyebar normal dan jika nilai signifikan pada *kolmogorov-Smirnov* > 0.05 maka data menyebar normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sebelum dan sesudah perlakuan memiliki varians yang sama atau tidak. Untuk mengukur homogenitas varians yang di input dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dalam penelitian ini menggunakan Anova satu arah (*Anova one way*) menggunakan SPSS versi 23 menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dengan kriteria jika signifikan > 0.05 maka H_0 diterima dan jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak. Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang dibuat diterima atau ditolak, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan uji hipotesis apabila sudah berdistribusi normal maka data digunakan dengan menggunakan uji dua pihak (*two tail test*) dengan menggunakan SPSS versi 23. Sugiyono (2019: 262) uji dua pihak menggunakan bila hipotesis nol (H_0) berbunyi "sama dengan" dan hipotesis alternatif (H_a) berbunyi "tidak sama dengan" ($H_0 = ; H_a \neq$).

Dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.
- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

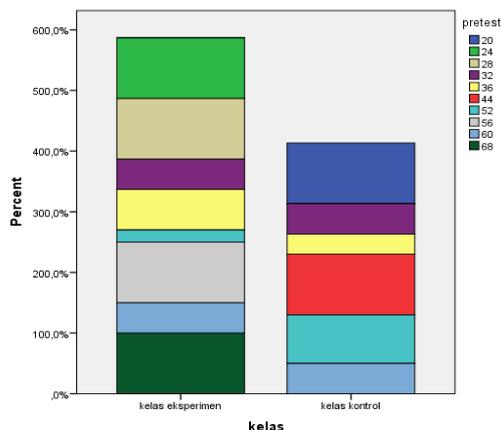
$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Puspajaya yang beralamat di Kp. Lajaluhur Desa Puspajaya Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini telah dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN Puspajaya berjumlah 20 siswa, yang dibagi menjadi dua kelas diantaranya 10 siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan 10 siswa kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam bentuk ceramah. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV.

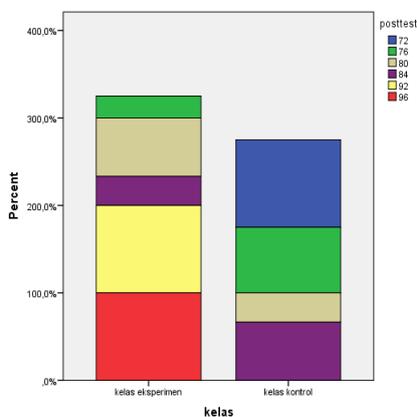
Pertama yang dilakukan yaitu *pretest* dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV dan hasil yang didapat dari *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 44,4 dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 44,8 sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah selesai diberi perlakuan kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil perlakuan yang telah diberikan dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,2 sedangkan kelas kontrol nilai rata-ratanya yaitu 77,2. Sehingga nilai rata-rata kelas

ekperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga jauh berbeda. Berdasarkan validitas menggunakan SPSS versi 23 dinyatakan semua valid dari seluruh soal yang berjumlah 25 soal. Dari pernyataan tersebut dapat dibuat grafik nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Hasil *Pretest*

Berikut grafik nilai hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Nilai Hasil *Posttest*

Pengujian realibilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kekonsistetan soal menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Realibitas

Bentuk Instrumen	Cronbach's Alpha	Keputusan
Pilihan Ganda	0.623	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas diatas dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen pada penelitian ini dapat dikatakan dalam kriteria ini reliabel karena koefisien reliabilitas instrumen ini $0.623 > 0.60$ maka hasilnya reliabel.

Uji normalitas data

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS versi 23. Dengan ketentuan jika $sig < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal dan jika nilai $sig > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Hasil pengolahan data uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Kolmogorov-Smirnov*

Nilai	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
		Statistik	df	Sig.
Nilai <i>Pretest</i>	Kelas eksperimen	,217	10	,198
	Kelas kontrol	,237	10	,118
Nilai <i>Posttest</i>	Kelas eksperimen	,269	10	,039
	Kelas kontrol	,202	10	,200*

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dengan memiliki nilai signifikansi $0,198 > 0,05$ dan pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,118 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi $0,039 > 0,05$ dan pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui kedua data tersebut bersifat homogen sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan rumus *One Way Anova* dengan perhitungan SPSS versi 23 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2,475	1	18	,133

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
4,874	1	18	,040

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa hasil dari *pretest* nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,133 > 0,05$ dan hasil dari *posttest* nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,040 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen karena nilai sig $> 0,05$.

Adapun penelitian hipotesis H_a dan H_o sebagai berikut:

H_o : Tidak terdapat model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 5. Hasil *Independent Samples T - Test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
prestasi hasil belajar	<i>Equal variances assumed</i>	4,874	,040	2,993	18	,008	8,000	2,673	2,384	13,616
	<i>Equal variances not assumed</i>			2,993	15,539	,009	8,000	2,673	2,319	13,681

Hasil dari uji t-test terhadap prestasi hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 mata pelajaran IPA materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas maka penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya pada mata pelajaran manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, dengan berjumlah seluruh 20 siswa yang dibagi menjadi 10 siswa kelas eksperimen dan 10 siswa kelas kontrol.

Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu *pretest* pada materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Setelah proses pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *make a match* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada siswa kelas eksperimen saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh pada prestasi belajar siswa dengan hasil yang diperoleh dari nilai rata-rata *posttest* dengan adanya peningkatan lebih besar dari kelas kontrol yaitu $85,2 > 77,2$.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS versi 23 diperoleh nilai sig $0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I Gusti Ayu Tri., Tika, I Nyoman. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Basuki, Agus Tri. 2015. *Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Dania Media.
- Burhaeni, Erick. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan dan Perkembangan SD. *Indonesia Journal of Primary Education*, Vol. 1 No. 1, 51-58.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2017. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamdu, G., Agustina, L. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No. 1, 81-86
- Hendrawan, Budi. 2016. Hubungan Antara Pengelolaan Kondisi Sosio Emosional dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Di Kelas Sekolah Dasar. *Naturalistic*, Vol. 1 No. 1, 72-84.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lastriningsih, L. 2017. Peningkatan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Melalui Metode Inquiri Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasi*, ISSN 2338-4743, ISSN 2460-9927
- Maolani, Ilam. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Muakhirin, Binti. 2014. Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru*. No. 1. 51-57
- Rozalia, Ferdiana, M. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan SD*, Vol. 5 No. 2, 722-731
- Setiaji, R., Koeswati, HD., Giarti, S. 2018. Research & Learning In Elementary Education. *Basicedu*, Vol. 2 No. 1, 11-18.
- Shoimin, Aris. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*.

Melinda, Nugraha, Hendrawan/*The Influence of Make A Match Learning Model on Student Achievement in Class IV SDN Puspajaya Material of Style Benefits in Daily Life*

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanti, Lidia.2019. *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik Teori dan Implementasinya*. Sumedang. Literasi Nusantara Abadi.

Tibala, M.D.S., Sudana, D.N., Gading, I.K., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5 No. 2, 1-10.

Wulandari, E.K.M., Suarti, K.T., Renda, T.N.2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, Vol. 2 No. 3, 240-248.