

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLIP CARD PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR ASPEK PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 2 PENATIH

Ni Putu Bella Puspita¹, Ni Made Anggreni², Gusti Ayu Dewi Setiawati³

bellapus64@gmail.com¹, madeanggreni74@gmail.com², dewisetiawati@uhnsugriwa.ac.id³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Pendidikan adalah salah satu pilar utama pada pembangunan suatu bangsa, yang berperan penting dalam mengembangkan potensi individu melalui proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh pemilihan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar aspek pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penatih. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain non-equivalen control group design. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah jenis non-probability sampling dengan teknik sampling jenuh. Total sampel penelitian berjumlah 68 siswa, dengan 34 siswa kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan 34 siswa kelas IV B sebagai kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pretest dan posttest, test yang digunakan berupa tes objektif (pilihan ganda) berjumlah 20 butir soal yang sudah tervalidasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card dan siswa yang belajar tidak dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card dengan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar aspek pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penatih.

Kata Kunci : Kooperatif Tipe Make A Match, Hasil Belajar, Ipas

ABSTRACT

Education is one of the main pillars in a nation's development, playing an important role in developing individual potential through the learning process. In practice, effective learning is strongly influenced by the selection of models and media that align with students' needs. This study aims to investigate the effect of the cooperative learning model of the Make a match type assisted by flip card media in the IPAS subject on the learning outcomes in the comprehension aspect of fourth-grade students at SD Negeri 2 Penatih. This research is a quantitative study using a non-equivalent control group design. The sampling technique used in this study is non-probability sampling with a saturated sampling technique. The total sample consisted of 68 students, with 34 students from class IV A as the control group and 34 students from class IV B as the experimental group. The data collection method used in this research was pretest and posttest, with the test consisting of 20 validated multiple-choice questions. The data analysis techniques included normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (t-test). The results showed a significant difference in learning outcomes between students taught using the cooperative learning model of the Make a match type assisted by flip card media and those who were not, with a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that the cooperative learning model of the Make a match type assisted by flip card media has a significant effect on the comprehension aspect of learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at SD Negeri 2 Penatih.

Keywords: Make A Match Type Cooperative, Learning Outcomes, Ipas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa karena berperan penting dalam pengembangan potensi individu, peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta pembentukan karakter yang baik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Oleh sebab itu, pendidikan yang bermutu sangat diperlukan untuk menjawab tantangan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Dalam sistem pendidikan, guru memegang peran kunci sebagai agen perubahan. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang memiliki kompetensi tertentu. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga bertanggung jawab dalam membentuk karakter peserta didik (Mukarromah & Andriana, 2022: 43). Peran guru mencakup sebagai fasilitator, motivator, dan sumber belajar yang mampu menjadikan proses pembelajaran bermakna dan relevan bagi siswa (Yestiani & Zahwa, 2020: 46).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial secara terintegrasi. Pembelajaran IPAS menekankan pengamatan, eksplorasi, dan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang sangat penting untuk menghadapi tantangan global (Nuryani, dkk, 2023; UNESCO, 2020). Salah satu submateri dalam IPAS adalah kekayaan budaya Indonesia yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keberagaman dan toleransi (Prastyani, dkk, 2023: 2). Namun, pembelajaran materi ini seringkali dianggap sulit oleh siswa karena minimnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan (Rahman & Rindrayani, 2024: 689).

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS juga terjadi di SD Negeri 2 Penatih, Denpasar. Berdasarkan data, 26,47% siswa kelas IV A belum mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru, membuat siswa kurang aktif dan bosan. Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang tidak memberi ruang partisipasi bagi siswa, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi rendah. Observasi juga menunjukkan kurangnya apresiasi atau penguatan terhadap jawaban siswa, yang turut memengaruhi suasana belajar menjadi kaku dan tidak menarik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model kooperatif tipe *make a match* menjadi salah satu solusi yang efektif karena menekankan kerja sama, keterlibatan aktif, dan pencocokan informasi dalam bentuk permainan (Noviyanto, dkk, 2022: 575). Penggunaan media flip card sebagai alat bantu visual dinilai mampu mendukung pelaksanaan model ini. Flip card membantu siswa memahami materi secara menarik dan interaktif serta meningkatkan antusiasme belajar (Septiani & Arini, 2024: 160). Selain itu, pendekatan ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan kinestetik (Sudrajat, dkk, 2023). Berdasarkan teori konstruktivisme dan multisensori, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai indera dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara signifikan (Amalia & Junaedi, 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa melalui kegiatan mencocokkan kartu berisi soal dan jawaban. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan cepat, meningkatkan interaksi sosial, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan (Simamora dkk,

2024). Proses pembelajaran ini dilakukan dalam kelompok dan melibatkan aktivitas pencarian pasangan kartu secara aktif dalam waktu terbatas. Selain mengembangkan kognisi, model ini juga melatih ketepatan dan kecepatan berpikir siswa (Wanti, 2022), dan fleksibel digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran (Sitompul & Maulina, 2021).

Penerapan model *make a match* juga melibatkan lima komponen utama: sintak atau langkah pembelajaran, sistem sosial antar siswa dan guru, prinsip reaksi berupa umpan balik, sistem pendukung berupa media seperti *flip card*, serta dampak instruksional dan efek pengiring yang mencakup peningkatan motivasi dan keterampilan sosial siswa (Achmad, 2022). Media *flip card* sendiri merupakan alat bantu visual yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam proses pencocokan soal dan jawaban, serta dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat siswa (Wahyu dkk, 2023). Model ini memiliki berbagai kelebihan seperti meningkatkan partisipasi, kreativitas, motivasi, dan disiplin siswa (Fauhah & Rosy, 2021). Namun, kelemahan juga perlu diperhatikan, seperti kebutuhan persiapan alat yang banyak, kesulitan pengaturan kelas, dan risiko kebosanan jika digunakan terlalu sering. Oleh karena itu, efektivitas model ini sangat bergantung pada kesiapan guru dan variasi penerapannya.

Hasil belajar merupakan perubahan menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang diperoleh melalui proses pendidikan formal maupun nonformal (Aprilia dkk, 2024). Keberhasilan siswa dalam memahami materi dapat dilihat dari partisipasi aktif mereka selama pembelajaran. Menurut teori taksonomi Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif (seperti memahami dan menganalisis), afektif (sikap dan minat), dan psikomotorik (keterampilan fisik) (Ulfah & Arifudin, 2021). Faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, minat, bakat, motivasi, sikap, serta kondisi fisik siswa. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Huda, 2020). Ketiga lingkungan tersebut memengaruhi kenyamanan, motivasi, dan keberhasilan siswa dalam belajar, terutama dalam mengembangkan perilaku dan prestasi akademik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan integrasi dari IPA dan IPS yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata. IPAS mendorong siswa mengamati dan mengeksplorasi fenomena alam dan sosial secara bersamaan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis (Purnawanto, 2022). Pembelajaran ini sangat cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan kegiatan praktik untuk mendalami konsep yang dipelajari (Rosiyani dkk, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung relevansi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Amelia Aprilia (2024) menunjukkan bahwa model ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP menggunakan media kartu, dengan perbedaan pada jenjang dan lokasi penelitian. Penelitian Ningtyas (2020) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD melalui *make a match* berbantuan media audio visual, menekankan pentingnya media yang menarik dalam mendukung keaktifan siswa. Selanjutnya, penelitian Ningrum dkk. (2022) membuktikan efektivitas metode *make a match* berbantuan flashcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, yang menunjukkan kesesuaian model dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sarah Amalia & Khavisa Pranata (2022) menemukan bahwa model *make a match* juga dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas III SD, meskipun variabel terikatnya berbeda. Dari keseluruhan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* efektif diterapkan dalam

berbagai jenjang dan mata pelajaran, namun belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS dengan bantuan media flip card pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Penatih, sehingga menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengkaji topik ini lebih lanjut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Munjiati (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Model ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, memberikan pengalaman bermakna bagi siswa melalui interaksi dan kerja sama. Oleh karena itu, berdasarkan berbagai temuan dan urgensi permasalahan di lapangan, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* Berbantuan Media Flip Card pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Aspek Pemahaman Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Penatih.”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi, khususnya *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media flip card dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Penatih pada kelas IV. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV (IV A dan IV B) berjumlah 68 orang dengan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu tes objektif (*pretest* dan *posttest*) serta dokumentasi berupa foto dan data pendukung lainnya. Instrumen tes terdiri dari 20 soal objektif yang mengukur indikator capaian pada materi “Kekayaan Budaya Indonesia” dalam mata pelajaran IPAS, dengan rentang kognitif pada level C2 (Sukendra & Atmaja, 2020).

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan melalui dua jenis uji, yaitu validitas isi dan validitas butir soal. Uji validitas isi menggunakan pendapat pakar dengan metode Gregory, dan diperoleh nilai koefisien validitas sebesar 0,90, yang berarti termasuk kategori validitas isi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan 20 butir soal dianggap layak digunakan setelah direvisi sesuai masukan pakar. Uji validitas butir soal dilakukan dengan rumus *Point Biserial*, dan seluruh butir menunjukkan nilai korelasi lebih besar dari *r-tabel* (0,4438), sehingga seluruhnya dinyatakan valid. Untuk memastikan instrumen dapat digunakan secara konsisten, dilakukan uji reliabilitas dengan rumus *KR-20*. Hasilnya menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,8970, yang masuk dalam kategori tinggi. Ini menandakan bahwa instrumen tes memiliki tingkat keandalan yang sangat baik dalam mengukur hasil belajar siswa secara berulang.

Selain itu, instrumen juga diuji tingkat kesukarannya untuk mengetahui proporsi soal yang mudah, sedang, dan sulit. Dari hasil analisis, 10 soal tergolong mudah dan 10 soal tergolong sedang, sementara tidak ada soal yang tergolong sulit. Ini menunjukkan bahwa soal telah disusun dengan distribusi kesukaran yang seimbang, memungkinkan penilaian yang adil terhadap siswa dengan kemampuan beragam. Setelah itu dilakukan analisis daya pembeda untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang memahami dan tidak memahami materi. Sebanyak 19 butir tergolong memiliki daya pembeda kategori “baik” dan 1 butir tergolong “baik sekali”. Dalam penelitian ini, uji pengecoh (*distraktor*) digunakan untuk menilai efektivitas opsi jawaban yang salah dalam soal pilihan ganda. *Distraktor* dikatakan efektif jika dipilih oleh minimal 5% peserta tes. Berdasarkan hasil analisis menggunakan Excel, seluruh *distraktor* pada 20 butir soal memenuhi kriteria nilai lebih dari 0,025, sehingga semua tergolong baik dan tidak memerlukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa semua opsi jawaban berfungsi dengan baik dalam membedakan

kemampuan siswa.

Selanjutnya, untuk uji prasyarat analisis data, dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal. Data dianggap normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Sugiyono, 2019). Sedangkan uji homogenitas bertujuan memastikan varians antar kelompok data seragam, dan dinyatakan homogen jika nilai signifikansi juga di atas 0,05 (Usmadi, 2020). Setelah kedua prasyarat terpenuhi, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (t-test) untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t ini bertujuan menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest kedua kelompok. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5%, maka terdapat pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran menggunakan model make a match berbantuan media flip card terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group dan melibatkan 68 siswa kelas IV SD Negeri 2 Penatih yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol (kelas IV A) dan kelompok eksperimen (kelas IV B). Berdasarkan hasil analisis data, kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai pretest 55,88 dan posttest 74,84, mengalami peningkatan sebesar 18,96. Sementara itu, kelompok eksperimen memiliki rata-rata pretest 57,21 dan posttest 83,09 dengan peningkatan sebesar 25,88 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih tinggi terjadi pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran make a match dengan media flip card. Distribusi kategori skor hasil belajar juga menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pada posttest, mayoritas siswa kelompok eksperimen berada pada kategori “baik” dan “sangat baik” (76%), sedangkan kelompok kontrol sebagian besar berada di kategori “cukup” (65%). Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Pada uji normalitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen melalui test of normality Kolmogorov-smirnov nilai signifikansi pada pretest kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi $0,102 > 0,05$ dan nilai posttest mempunyai signifikansi $0,069 > 0,05$ maka kelompok kontrol berdistribusi normal. Pada kelompok eksperimen nilai signifikansi pretest $0,130 > 0,05$ dan nilai signifikansi posttest $0,081 > 0,05$ maka kelompok eksperimen juga berdistribusi normal. Selain itu, pada uji homogenitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen nilai pretest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,244 > 0,05$ dan nilai signifikansi posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu $0,110 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data dari kedua kelas dinyatakan homogen.

Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card. Uji-t independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar IPAS kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol pada materi kekayaan budaya Indonesia. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufik, dkk (2021) dalam penelitiannya berupa studi literatur yang menganalisis berbagai temuan terkait pengaruh model pembelajaran make a match terhadap kompetensi belajar siswa. Penelitian ini menyatakan

bahwa model make a match memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi siswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor siswa. Interaksi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran menjadi kunci keberhasilan model pembelajaran ini. Model ini juga memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi bagi siswa untuk memahami materi secara mendalam. Ningtyas (2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual sebagai media pendukung yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media ini mampu merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa secara bersamaan, sehingga memperkuat daya ingat dan minat belajar. Melalui perpaduan model pembelajaran dan media yang menarik, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa meningkat karena pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Kedua penelitian tersebut menambah bukti bahwa model pembelajaran make a match tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep, tetapi juga pada aspek afektif dan keterampilan sosial siswa.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting dalam dunia pendidikan di sekolah dasar khususnya dalam perancangan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran make a match berbantuan media flip card dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran ini dapat menambah keterlibatan siswa secara aktif, membuat suasana kelas lebih menyenangkan, dan meningkatkan interaksi antar siswa melalui aktivitas mencari pasangan kartu. Implikasi lainnya yaitu pentingnya inovasi dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan akan materi serta karakter siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih kemampuan berdiskusi dan berinteraksi, serta kemampuan berpikir lebih kreatif dan kritis. Oleh karena itu, model pembelajaran make a match ini disarankan untuk diintegrasikan dengan berbasis media visual seperti flip card dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep secara menyeluruh.

Namun, meskipun model kooperatif tipe make a match ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dalam pelaksanaannya tentu terdapat keterbatasan seperti pengelolaan kelas yang sulit dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan berbasis permainan sehingga butuh pengawasan dan bimbingan terhadap siswa agar tidak keluar dari konsep pembelajaran. Selain itu, setiap siswa memiliki karakteristik, daya serap dan cara belajar yang berbeda-beda sehingga hasil dari proses pembelajaran yang mereka dapatkan juga berbeda. Dengan demikian, melalui beberapa temuan dan kajian pustaka yang sejalan dengan penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan model make a match berbantuan media flip card dapat meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar aspek pemahaman siswa kelas IV di SD negeri 2 penatih.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hasil belajar IPAS pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran make a match berbantuan media flip card. Dari hasil analisis deskriptif data posttest kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata 83,9, sedangkan rata-rata posttest kelompok kontrol mendapatkan 74,84. Selain itu hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPAS yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card dengan hasil belajar yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penatih. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t- test yang memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$. Maka hasil dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media flip card pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar aspek pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penath.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W. K. S., Latri, Sinar, N. D. (2022). Pengaruh Penerapan Mode Pembelajaran Make a match Terhadap Keterampilan Bertanya Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sd Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Journal of Education*. Vol. 2(1). Hlm. 1-15.
- Amalia, L., & Junaedi, A. (2024). Flipbook Media Based on STAD Model to Improve Social Studies Learning Outcomes of Grade IV Elementary School. *JLLS*, 7(2), 259–269.
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Posiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol. 5. Hlm. 265-271.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make a match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 9(2). Hlm. 321-334.
- Huda, I. C. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1). Hlm. 38-48.
- Mukarromah, A., & Andriana, M., (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*. 1(1). Hlm. 43-50.
- Munjiati, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Berbantuan Media Flashcard dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Digital Repository Unila*. Hlm. 1- 103.
- Ningtyas, N. P. D. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. *Doctoral Dessertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ningrum, T. S., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Metode Make a match Berbantuan Flascard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol 3. Hlm. 1582-1592.
- Nuryani, S., Maulana, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar flobamorata*. 4(2). Hlm. 599-603.
- Noviyanto, T. S. H., Susanti, B. H., & Khairunnisa, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1). Hlm. 572-581
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*. 15(1). Hlm. 75-94.
- Prastyani, O. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Siswa Dengan Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Borobudur education review*. 3(2). Hlm. 1-10.
- Rahman, R. N., & Rindrayani, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Magazine Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 6(2). Hlm 688- 697.
- Rosiyani, dkk. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(3). Hlm 1-10.
- Simamora, A. B., dkk. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah

- Cemerlang Indonesia.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1). Hlm. 11-17.
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235–246.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Septiani, R., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Flip card Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Kerja Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*. 4(3). Hlm. 166-168.
- UNESCO. (2020). *Education for Sustainable Development. A Global Perspective*.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*. 2(1). Hlm. 1-9.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*. 7(1). Hlm. 50-62.
- Wahyu, W., Saleh, J., & Muliati, S. (2023). Penggunaan Media Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menggambar Siswa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 5(3). Hlm. 770-778.
- Wanti, I. N. (2022). Penerapan Model Make a match Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. 2(1). Hlm. 44- 50.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*. 4(1). Hlm. 41-47.