

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 DI
KELAS IV SD GUGUS 3 KECAMATAN
BATANG ANAI KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**SITI FAUZIAH
NIM.17129265**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 DI
KELAS IV SD GUGUS 3 KECAMATAN
BATANG ANAI KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

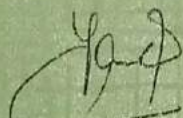
Nama : Siti Fauziah
NIM/BP : 17129265/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Mei 2021

Di setuju oleh

Mengetahui

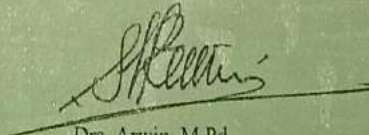
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP.196012021988032001

Dosen Pembimbing



Drs. Arwin, M.Pd

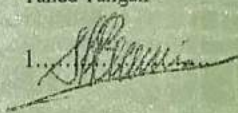
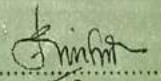
NIP.196203311987031001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Tema 8 Di Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai
Kabupaten Padang Pariaman
Nama : Siti Fauziah
TM/NIM : 2017/17129265
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2021

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Arwin, M.Pd	1... 
2. Anggota	Dra. Tin Indrawati, M.Pd	2... 
3. Anggota	Dr. Yeni Erita, M.Pd	3... 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Fauziah
NIM : 17129265
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Tema 8 Di Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan
Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2021

Saya yang menyatakan



Siti Fauziah
NIM. 17129265

ABSTRAK

Siti Fauziah, 2021: Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Di Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Pada pembelajaran tematik terpadu guru harus bisa menggunakan berbagai model inovatif agar pembelajaran berpusat kepada siswa. Tetapi banyak guru yang kurang variatif dalam pemilihan model pembelajaran sehingga siswa tidak fokus dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada tema 8?

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai. Pengambilan data sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling* dan didapatkan SDN 11 Batang Anai sebagai kelas eksperimen dan SDN 25 Batang Anai sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian ini berjumlah 47 orang. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistic inferensial dengan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8. Hal ini dibuktikan dengan hasil *t-test* pada taraf nyata $\alpha = 0.05$, dan $dk = 45$ diperoleh $t_{hitung} (3.53) > t_{tabel} (2.014)$, hasil ini menunjukkan hasil belajar pada tema 8 kedua kelas berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan model *Make A Match* adalah 81.37 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional adalah 64.41. kesimpulannya bahwa model *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 di kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

Kata kunci: *Make A Match*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Terpadu, Pembelajaran Konvensional, Quasi Eksperimen.

KATA PENGANTAR



Assalamua'alakum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Tidak lupa juga peneliti haturkan kepada junjungan pembawa risalah Islam yakni Nabi Besar Muhammad SAW, yang mana atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Di Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman”**

Skripsi ini merupakan syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini banyak masukan-masukan dari pihak lain yang membantu dalam menyelesaikannya. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua dan Sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberi izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T., M.Pd, selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah memberi izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd, dan Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd, selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah banyak memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Delvi Karmila, M.Pd selaku kepala SDN 11 Batang Anai dan Bapak Marzaini, S.Pd atas izin dan bantuannya dalam pengambilan data penelitian. Segala kemudahan yang diberikan sangat memperlancar proses pengambilan data.
7. Bapak Rasul Hamidi, S.Pd, selaku kepala SDN 25 Batang Anai dan Ibu Erimawati, S.Pd atas izin dan bantuannya dalam pengambilan data penelitian. Segala kemudahan yang diberikan sangat memperlancar proses pengambilan data.
8. Ayahanda Saamar dan Ibunda Zaharni, Abang Muhammad Reza Sahputra serta Adik bungsu tersayang Fauzan Mahmud Hibrizi yang telah memberikan semangat, do'a, dan motivasi demi kelancaran pendidikan yang sedang peneliti jalani.

9. Semua teman-teman mahasiswa S1 PGSD khususnya sesi 17 BB 07 yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan.
10. Semua *support system* yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-per satu

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini. Akhirnya peneliti berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi peneliti sendiri ataupun pembaca.

Padang, Mei 2021

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siti Fauziah' with a stylized flourish at the end.

Siti Fauziah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 6

E. Asumsi Penelitian 6

F. Tujuan Penelitian 7

G. Manfaat penelitian..... 7

BAB II. LANDASAN TEORI 9

A. Kajian Pustaka..... 9

1. Model *Make A Match*..... 9

a. Pengertian Model *Make A Match*..... 9

b. Langkah- Langkah *Make A Match*..... 10

c. Kelebihan dan Kelemahan *Make A Match*..... 12

2. Pembelajaran Tematik Terpadu 15

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu 15

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu 16

3. Pembelajaran Konvensional..... 17

4. Hasil Belajar..... 18

a. Pengertian Hasil Belajar..... 18

b. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	19
5. Tema 8.....	20
6. Penerapan Model <i>Make A Match</i>	20
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel.....	30
C. Instrumen Penelitian.....	33
1. Uji Validitas	33
2. Daya Pembeda.....	35
3. Indeks Kesukaran	36
4. Reliabilitas	36
D. Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Persyaratan Analisis.....	39
a. Uji Normalitas	39
b. Uji Homogenitas	40
2. Uji Hipotesis	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Data	43
a. Hasil <i>Pre-test</i>	43
b. Hasil <i>Post- test</i>	45
c. Perbandingan Hasil <i>Pre- test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	47
2. Analisis Data	48
a. Uji Normalitas	48

b. Uji Homogenitas	49
c. Uji Hipotesis.....	50
B. Pembahasan	51
1. Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	52
2. Pembelajaran Kelas Kontrol	55
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	59

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penulisan Non- Equivalent Control Group Design	28
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman	30
Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Populasi.....	32
Tabel 3.4 Interpretasi Mengenai Besarnya Koefisien Korelasi	34
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda Soal	35
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	36
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	37
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pretest Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas Ekperimen SDN 11 Batang Anai dan Kelas Kontrol SDN 25 Batang Anai	44
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Posttest Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 Kelas Ekperimen SDN 11 Batang Anai dan Kelas Kontrol SDN 25 Batang Anai	45
Tabel 4.3 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Sampel Berdasarkan Nilai Pretest dan Posttest	49
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Sebaran Data Nilai Pretest dan Posttest	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	64
Lampiran 2. Kartu Make A Match PB 3	81
Lampiran 3. Penilaian RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	84
Lampiran 4. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	87
Lampiran 5. Kartu Make A Match PB 4	103
Lampiran 6. Penilaian RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	106
Lampiran 7. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	110
Lampiran 8. Penilaian RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	125
Lampiran 9. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	128
Lampiran 10. Penilaian RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	141
Lampiran 11. Validasi Instrumen Penelitian	144
Lampiran 12. Kisi- Kisi Soal	145
Lampiran 13. Uji Coba Soal	149
Lampiran 14. Kunci Jawaban Uji Coba Soal	157
Lampiran 15. Analisis Validasi Soal	158
Lampiran 16. Analisis Daya Pembeda	159
Lampiran 17. Analisis Indeks Kesukaran	160
Lampiran 18. Analisis Reliabilitas	161
Lampiran 19. Analisis Rekapitulasi Uji Coba Soal	162
Lampiran 20. Instrumen Tes Pilihan Ganda	164
Lampiran 21. Kunci Jawaban Instrumen Pilihan Ganda	168
Lampiran 22. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Sampel	169
Lampiran 23. Uji Normalitas Pretest Kelas Sampel	171
Lampiran 24. Uji Homogenitas Pretest Kelas Sampel	175
Lampiran 25. Uji Normalitas Posttest Kelas Sampel	176
Lmpiran 26. Uji Homogenitas Posttest Kelas Sampel	180
Lampiran 27. Taabel T	181
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen	182
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol	184
Lampiran 30. Nilai Terendah Pretest Kelas Sampel	185

Lampiran 31. Nilai Tertinggi Pretest Kelas Sampel	186
Lampiran 32. Nilai Terendah Posttest Kelas Sampel.....	187
Lampiran 33. Nilai Tertinggi Posttest Kelas Sampel	188
Lampiran 34. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	189
Lampiran 35. Surat Izin Melakukan Uji Coba Soal	190
Lampiran 36. Surat Balasan Izin Melaksanakan Penelitian	191

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik terpadu ialah suatu pembelajaran terdiri berbagai mata pelajaran yang terintegrasi kedalam suatu tema. Lebih jelasnya pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang mengemas bermacam mata pelajaran kedalam tema yang di integrasikan (Rusman, 2015). Maka dengan terintegrasinya beberapa mata pelajaran pada pembelajaran tematik terpadu, memberikan pengalaman langsung kepada siswa pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu karakteristik pembelajaran tematik terpadu yakni faktor *student centre* atau berpusat kepada siswa. Hal tersebutlah yang membuat seorang guru harus mampu mengarahkan siswa untuk lebih aktif saat kegiatan belajar dan memberikan pengalaman yang bermakna, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berpusat kepada siswa. Disamping siswa bisa mengembangkan potensi intelektualnya, siswa juga berhasil menguasai point dari materi yang dipelajari (Setiana, 2016). Siswa dapat dikatakan berhasil memahami materi yang dipelajari, yakni dilihat berdasarkan hasil belajarnya. Secara sederhana hasil belajar dipandang sebagai tolak ukur dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Tercapainya suatu hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa. Sebagaimana menurut Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu

perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.”

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilalui oleh siswa, akan terjadi perubahan pada siswa dalam menguasai suatu pembelajaran. Senada dengan pendapat tersebut, Indrawati (2015) hasil belajar merupakan pemerolehan siswa dari pada aspek pengetahuan tingkah laku, keterampilan dan kemampuan yang bisa diterapkannya setelah kegiatan belajar. Maka hasil belajar yakni perubahan yang terjadi pada siswa terhadap aspek yang diperoleh mulai dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah kegiatan belajar dan bisa diterapkan di lingkungannya.

Hasil belajar bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu dengan model pembelajaran. Guru harus bisa menggunakan berbagai model pembelajaran yang inovatif, agar kondisi belajar tidak monoton. Adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan variatif ini sebagai upaya guru dalam merancang pembelajaran agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Anggia, 2019). Salah satu model pembelajaran inovatif tersebut yakni model *make a match* yang merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu. Model *make a match* yakni model dengan mencari kecocokkan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Seiring dengan pendapat Rusman (2013) model *make a match* merupakan model dengan siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan

kartu dan jika telah menemukan pasangan kartu akan diberikan point. Model ini dikembangkan oleh Lorne Curran pada tahun 1944. Rusminawati, dkk (2017) juga menyebutkan hakikatnya model *make a match* ini sangatlah efektif untuk diterapkan karena dari pelaksanaannya, siswa bisa belajar untuk memahami konsep yang dibarengi dengan permainan dalam mencari kecocokan antara kartu jawaban dan kartu soal. Artinya siswa harus bisa menemukan mana kartu yang sesuai baik itu pada kartu soal dan pada kartu jawabannya.

Keuntungan dari penggunaan model *make a match* ini selain memberikan pengaruh pada hasil belajar, juga memiliki keuntungan yang sangat efektif dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu. Model *make a match* ini memiliki keuntungan yaitu disamping mencari kartu pasangan, siswa dapat memahami makna dari konsep atau topik yang dipelajari dalam kondisi yang menyenangkan (Nurdyansyah, 2016). Sama halnya dengan pendapat Amelia (2020) penggunaan model *make a match* pada pembelajaran akan membuat siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran. Selain itu juga keberhasilan dari pengaruh model *make a match* ini pada hasil belajar siswa bisa dilihat dari jurnal Meilinda (2020) yang telah penulis review bahwasannya terdapat pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Terlepas dari hal tersebut, banyak beberapa sekolah yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yakni pembelajaran cenderung dari guru ke siswa atau bersifat satu arah

pada proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran karena guru lebih menggunakan metode ceramah saja seperti penjelasan materi yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Pembelajaran konvensional sangat bertolak belakang dengan karakteristik pembelajaran tematik terpadu yang mana pembelajaran berpusat kepada siswa

Selain itu juga, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 11, 18, 25 bulan November 2020 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Batang Anai. Didapatkan oleh peneliti bahwasannya terdapat beberapa masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yakni guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga saat pembelajaran berlangsung guru cenderung memberikan penjelasan materi saja kepada siswa dan tidak melibatkan siswa pada proses pembelajaran, dengan kata lain pembelajaran masih berpusat kepada guru. Kemudian penggunaan buku tema yang masih mendominasi dalam pembelajaran, menimbulkan kondisi kelas saat pembelajaran menjadi monoton karena siswa terpaku pada penjelasan materi oleh guru yang ada dalam buku tema saja sehingga hal ini menyebabkan siswa jenuh dan akhirnya beberapa siswa melakukan kegaduhan dalam belajar seperti mengganggu siswa lain disaat guru memberikan penguatan saat pembelajaran berlangsung. Kegaduhan yang dilakukan oleh siswa saat belajar juga menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dengan pembelajaran, bisa dilihat seperti saat guru mengajukan

pertanyaan kepada siswa dan hanya beberapa dari siswa saja yang bisa memberikan respon dari pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kurang variatif nya guru dalam memilih penggunaan model pembelajaran variatif dan inovatif, sehingga beberapa siswa menjadi banyak yang tidak termotivasi untuk belajar dan kurang berpartisipasi saat pembelajaran berlangsung.

Sehubungan dari permasalahan yang telah di temukan oleh peneliti ketika observasi dan jurnal yang telah di review, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Di Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan pembelajaran konvensional yang masih mendominasi saat pembelajaran berlangsung dan kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran dengan kata lain masih berpusat kepada guru
2. Penggunaan buku tema yang mendominasi saat pembelajaran menimbulkan kondisi kelas monoton dan terpaku pada penjelasan guru sehingga siswa menjadi jenuh dan melakukan kegaduhan dalam belajar
3. Siswa banyak yang tidak fokus saat pembelajaran, seperti saat guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang memberikan respon dari pertanyaan yang diajukan oleh guru

4. Guru yang kurang variatif dalam pemilihan model pembelajaran variatif dan inovatif, sehingga siswa tidak termotivasi dan kurang berpartisipasi pada pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan serta agar lebih efektif dan efisiensi, maka penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 di kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimana pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD?

E. Asumsi Penelitian

Model pembelajaran *make a match* ini diasumsikan sebagai model yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Kemudian asumsi lainnya seperti terjadi perubahan pada hasil belajar siswa, karena

pada saat pelaksanaan model *make a match* dalam pembelajaran tematik terpadu ini siswa diajak langsung untuk bermain sambil belajar. Selain itu, juga dapat membentuk karakter yang bisa bekerja sama dan adanya rasa tanggung jawab dalam diri siswa terhadap masalah yang masing-masing siswa dapatkan pada kartu jawaban dan soal.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan menggunakan model *make a match* dan tanpa model *make a match* di Kelas IV SD.

G. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Penulis

Penelitian ini sendiri sangat baik untuk bisa memperkaya ilmu dan wawasan serta pengalaman yang sangat bermanfaat sekali

2. Guru

Penelitian dari penerapan model *make a match* ini memiliki harapan untuk membantu guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan model yang lebih variatif

3. Sekolah

Penelitian ini memiliki manfaat dimana hasil dari penelitian ini nantinya bisa ikut berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan SD kedepannya

4. Pembaca

Penelitian ini ditujukan agar nantinya bisa dikembangkan lebih baik dan efektif bagi penulis selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Model *Make a Match*

a. Pengertian Model *Make a Match*

Model ini menuntut siswa aktif saat pembelajaran berlangsung. Adapun makna dari model *make a match* adalah sebagai model yang terdapat unsur permainan dan melibatkan siswa saat kegiatan berlangsung (Deschuri, 2016). Selain itu, model ini mampu membuat siswa tidak mudah merasakan kebosanan saat berlangsungnya pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Juhji (2017) pada pelaksanaannya model *make a match* bisa memotivasi siswa untuk bisa ikut berkontribusi karena dikemas dalam bentuk permainan tanpa disadari siswa saat berlangsungnya pembelajaran. Model ini pun sebagai model yang inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penerapan dari model *make a match* ini dilakukan dengan berkelompok, serta siswa dituntut untuk bisa aktif dan termotivasi sehingga dampak yang diberikan bisa dilihat dari hasil belajar setelah menerapkan model tersebut. Model pembelajaran mengarahkan siswa untuk mampu lebih aktif dalam menemukan jawaban yang senada dengan pertanyaan dalam bentuk sebuah kartu, serta dapat membuat siswa disiplin terhadap waktu yang

ditentukan oleh guru (Anissa, 2019). Senada dengan pendapat tersebut, Topandra (2020) pembelajaran dengan model ini menciptakan situasi kerja sama antar siswa dalam memahami dari masalah yang ada pada kartu soal dan jawaban, sehingga siswa akan lebih mudah memahami. Maka dengan model *make a match* inilah dapat membantu siswa untuk menguasai setiap konsep materi yang dipelajarinya yang bisa dilihat dari hasil belajarnya. Adapun pendapat Vella, dkk (2020) untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu setelah menerapkan model *make a match* kemudian diberikan tes dari aspek pengetahuan atau hasil dari *post- test*.

Berdasarkan pendapat tersebut, kesimpulan yang bisa diambil peneliti yakni model *make a match* merupakan model yang penerapannya siswa diajak untuk bisa memecahkan masalah yang ada pada kartu soal dan kartu jawaban dan diberikan *post- test* untuk mengetahui seberapa siswa telah memahami konsep yang ada pada masalah di kartu.

b. Langkah- Langkah Model *Make a Match*

Model *make a match* dalam penerapannya memiliki langkah- langkah sebagai berikut, 1) Guru mempersiapkan kartu berupa kartu jawaban begitu juga dengan kartu pertanyaan, 2) Tiap siswa diberikan satu kartu, 3) Siswa mencari kecocokkan dari jawaban atau pertanyaan sesuai dengan kartu yang ada pada siswa tersebut, 4) Siswa yang bisa menemukan kecocokkan kartunya

sebelum batas waktu diberi poin, 5) Jika babak pertama selesai, maka babak selanjutnya akan diulang kembali dan siswa nantinya akan mendapatkan kartu yang tidak sama dari sebelumnya, begitu seterusnya, 6) Kesimpulan (Nurdyansyah, 2016).

Adapun langkah- langkah model *make a match* yaitu, 1) Adanya penyampaian materi atau pemberian tugas oleh guru kepada siswa agar siswa bisa memahaminya di rumah, 2) Kemudian, bagi siswa menjadi 2 kelompok yang saling berhadapan, 3) Untuk kartu pertanyaan diberikan kepada kelompok 1 dan untuk kartu jawaban diberikan kepada kelompok 2, 4) Siswa diberi petunjuk untuk mencari kecocokkan dari kartu yang dimilikinya dengan kartu yang ada pada kelompok lain dalam waktu yang ditentukan, 5) Serukan ke siswa yang berada di kelompok pertama untuk menemukan pasangannya di kelompok kedua, bila sudah bertemu, minta mereka untuk melaporkan ke guru dan catatlah di kertas yang disediakan, 6) Jika waktu selesai, sampaikan ke siswa dan jika ada yang belum menemukan, maka siswa tersebut diminta berkumpul dengan siswa lain yang juga belum menemukan, 7) Kemudian minta siswa yang berhasil menemukan kartu pasangannya untuk menyampaikan kepada siswa lain terhadap hasil temuannya pada kartu tersebut, siswa lainnya

berargumentasi terhadap kartu tersebut apakah kartu itu sudah sesuai atau sebaliknya, 8) Guru memberikan tanggapan untuk

penguatan dari presentasi pasangan tersebut, 9)Panggil siswa lain yang telah menemukan pasangannya untuk presentasi, dan itu dilakukan sampai seluruh pasangan lainnya (Aliputri, 2018).

Model *make a match* pun memiliki beberapa langkah seperti berikut, 1)Guru menyediakan kartu soal beserta kartu jawaban, 2)Masing- masing siswa diberikan sebuah kartu, 3)Setiap siswa mencari kartu soal atau jawaban sesuai dengan kartu yang dimiliki, 4)Masing- masing siswa harus menemukan siswa lain yang memiliki kartu senada dengan kartunya, 5)Jika belum melewati batas waktu, maka bagi siswa yang berhasil mencocokkan kartunya akan diberi poin, 6)Jika satu babak berakhir, maka pembagian kartu diulang kembali dengan tujuan setiap siswa nantinya memiliki kartu yang tidak sama dari sebelumnya, 7)Kegiatan dilakukan begitu seterusnya, 8)Kesimpulan atau penutup (Khoesim, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menggunakan langkah model *make a match* yang diungkapkan oleh (Khoesim, 2019) , karena langkah tersebut bisa diterapkan dengan efektif.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make a Match*

Setiap model pasti memiliki kelebihan, begitu juga dengan model *make a match*, kelebihan dari model ini yaitu: 1)Memberikan suasana belajar aktif dan menyenangkan, 2)Materi

pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3) Meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar klasikal, 4) Tumbuhnya kondisi menggembirakan saat berlangsungnya proses pembelajaran, 5) Terwujudnya kerja sama diantara siswa, 6) Timbulnya perilaku gotong royong yang merata di seluruh siswa (Kurniasih, 2015). Senada dengan hal tersebut, Rusminawati, dkk (2017) juga berpendapat mengenai kelebihan model *make a match* yaitu kondisi yang menyenangkan saat berlangsungnya pembelajaran dimana siswa menjalin kerja sama dengan siswa lainnya dalam memecahkan masalah yang ada pada kartu soal dan jawaban. Disusul dengan pendapat dari Supriatin (2017) bahwa kelebihan model *make a match* ini memberikan sinergi positif seperti terciptanya hubungan baik dari siswa ke siswa atau siswa dengan guru, dalam kegiatan berlangsung, guru bisa membuat kondisi menyenangkan bersama siswa berdasarkan materi yang dibahas baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Dibalik kelebihan tentu terdapat kelemahan, sama halnya pada model *make a match* ini memiliki kelemahan yakni: 1) Sangat membutuhkan sekali bimbingan dari guru untuk melaksanakan kegiatan, 2) Perlunya batasan waktu, karena jika tidak maka banyak siswa yang tidak konsentrasi dan bermain-main, 3) Guru yang perlu menyipakan alat dan bahan yang memenuhi,

4) Jika kelas dengan siswa yang banyak (>30 siswa/kelas) maka kondisi yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian jika itu tidak terkendali dengan baik, 5) Bisa membuat kelas di kiri kanannya menjadi terganggu (Kurniasih, 2015). Adapun pendapat yang senada yakni Supriatin (2017) mengemukakan hal yang sama bahwa kelemahan model *make a match* yaitu penggunaan waktu yang banyak, dan faktor lain seperti kelas yang terdiri dari 30 siswa akan sulit dikendalikan jika guru tidak bisa menguasai kelas dengan baik akan menimbulkan suara yang gaduh dan mengganggu kelas lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut, Rusminawati, dkk (2017) juga mengemukakan bahwa kelemahan yang ditemukan pada model *make a match* ini adalah masih dibutuhkan diperlukan arahan dari guru saat kegiatan berlangsung, juga memerlukan alat serta bahan dan waktu dalam pelaksanaan.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *make a match* yaitu siswa akan belajar mengenai suatu konsep dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, melalui bermain sambil belajar dan bisa meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan kelemahannya yaitu diperlukan adanya bimbingan guru, karena jika tidak akan mengganggu kelas disebelahnya.

2. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dimana siswa memiliki pengalaman langsung pada saat menghubungkan konsep pada intra ataupun antar dalam mata pelajaran (Majid, 2014). Hal ini diperkuat Rusman (2015), bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dipadukan kedalam tema- tema dari muatan beberapa mata pelajaran. Pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu harus bisa mengupayakan siswa dalam memahami konsep yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggabungkan materi kedalam berbagai mata pelajaran pada satu kesatuan dalam tema, yang mana nantinya memudahkan siswa dalam memahami bermacam materi sehingga didapatkan informasi (Hidayah, 2015). Senada dengan hal tersebut Hasrawati (2016) bahwa pembelajaran tematik terpadu ini sendiri memiliki makna yaitu pembelajaran yang disusun dari beberapa tema yang telah ditentukan. Pembelajaran tematik terpadu ini mengintegrasikan mata pelajaran kedalam tema- tema.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah usaha memberi

pengalaman belajar pada siswa dengan menggabungkan atau mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Adapun beberapa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yang dikemukakan untuk membantu guru dalam pelaksanaannya. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu sebagai berikut: 1) *Student centre* atau pembelajaran berpusat ke siswa, 2) Memberikan pengalaman langsung agar bisa paham dengan hal yang lebih abstrak, 3) Tidak begitu terlihat adanya pemisahan per mata pelajaran, serta lebih fokus pada tema- tema, 4) Menjelaskan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) Bersifat fleksibel, 6) Prinsip belajar yaitu bermain serta menyenangkan (Majid, 2014).

Selain itu karakteristik pembelajaran tematik lainnya yakni: 1) Berpusat pada siswa, 2) Siswa mendapatkan pengalaman secara langsung, 3) Tidak begitu nampak pemisahan antar mata pelajaran, 4) Menghubungkan konsep dengan berbagai mata pelajaran pada satu proses pembelajaran, 5) Bersifat luwes, 6) Hasil pembelajaran akan berkembang jika terdapat kesesuaian minat dan kebutuhan anak (Kemendikbud, 2014).

Karakteristik lain pada pembelajaran tematik yaitu: 1) Berpusat pada siswa, 2) Menimbulkan adanya pengalaman baru

kepada siswa, 3)Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu terlihat, 4)Menyajikan konsep dengan mengaitkan ke berbagai mata pelajaran, 5)Bersifat luwes, 6)Hasil pembelajaranberkembang tergantung dari siswa, 7)Adanya penggunaan prinsip belajar yang menyenangkan (Rusman, 2015).

Berdasarkan uraian pendapat tersebutmaka kesimpulan dari karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat kepada peserta didik, memberi pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik, menyajikan satu konsep dari berbagai mata pelajaran, konsep belajar sambil bermain dan menyenangkan, serta menyesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional saat ini masih dipegunakan di sebagian sekolah dasar.Lantas hal tersebut sangatlah bertolak belakang dengan pembelajaran yang dipakai kurikulum sekarang yaitu pembelajaran tematik terpadu.Menurut Helmiati (2012: 24) bahwa “proses belajar mengajar konvensional umumnya berlangsung satu arah yang merupakan transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lainnyadari seorang pengajar kepada siswa”. Siswa dianggap seperti layaknya kertas putih yang masih kosong bagi guru.

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang cenderung pasif antara guru dan siswa dalam kondisi belajar yang

seharusnya aktif (Dewi,2018).Seiring dengan pendapat tersebut Nadliyah, dkk (2019) pembelajaran konvensional cenderung guru menggunakan metode ceramah.Pembelajaran yang bersifat satu arahdan cenderung menggunakan ceramah ini membuat siswa menjadi cepat bosan dan tidak tertarik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional sangat tidak cocok dengan K13 karena bersifat satu arah dan cenderung pasif dari guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa akan mudah merasa bosan karena guru hanya menggunakan ceramah saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pembahasan mengenai teori dari hasil belajar ini sangat banyak. Adapun menurut Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.” Setiap kegiatan pembelajaran yang dilalui oleh siswa, akan terjadi perubahan pada siswa dalam menguasai suatu pembelajaran.Senada dengan pendapat tersebut, Indrawati (2015) hasil belajar merupakan pemerolehan siswa dari pada aspek pengetahuan tingkah laku, keterampilan dan kemampuan yang bisa diterapkannya setelah kegiatan belajar.Perubahan yang

terjadi pada siswa bisa juga dikatakan sebagai prestasi yang dapat diukur dari aspek pengetahuannya. Hasil belajar diartikan sebagai prestasi siswa setelah siswa tersebut berhasil menyelesaikan pembelajaran yang dipelajarinya (Sinar, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada siswa terhadap aspek yang diperoleh mulai dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah kegiatan belajar dan bisa diterapkan di lingkungannya.

b. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tentunya dalam hasil belajar siswa itu disebabkan oleh beberapa faktor. Hasil belajar disebabkan oleh faktor yakni berasal dari siswa seperti motivasi dan minat belajar siswa serta lingkungan dari siswa tersebut, mulai dari kreativitas guru dalam mengajar (Susanto, 2013). Seiring pendapat tersebut Prastiyo (2018) keberhasilan dari hasil belajar yaitu dilihat dari indikator perubahan tingkah laku siswa tersebut. Selaras dengan pendapat Syah (2011) mengenai faktor yang memengaruhi belajar peserta didik yakni ada faktor internal terdiri aspek fisiologis dan psikologis, kemudian eksternal atau dari lingkungan sosial atau tidak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, faktor yang memengaruhi hasil belajar yakni berdasarkan dari siswa itu sendiri serta juga ada dari lingkungan siswa tersebut.

5. Tema 8

Pada penelitian ini, peneliti memilih tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4, mata pelajaran yang dipelajari yaitu IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

Materi pada mata pelajaran IPS yaitu mengenai kegiatan ekonomi yang mana dalam kegiatan tersebut terdapat beberapa jenis pekerjaan, dan pada pembelajaran ini siswa diarahkan untuk bisa menentukan mana saja jenis pekerjaan yang sesuai dengan kegiatan ekonomi yang ada. Selain itu juga siswa bisa menyampaikan pendapatnya terkait apa saja kegiatan atau jenis pekerjaan yang sesuai dengan lingkungannya.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri mengenai teks narasi dari sebuah cerita fiksi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengutarakan siapa saja tokoh, kemudian tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi serta dapat menyampaikan hikmah yang bisa diambil dari cerita tersebut dan diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran PPKn sendiri mengemas materi mengenai keberagaman yang ada pada anggota keluarga seperti keragaman ciri fiksi dan kegemaran.

6. Penerapan Model *Make a Match*

Penerapan langkah- langkah model *make a match* yang digunakan oleh penulis adalah dari (Khoesim, 2019) yakni jika

diterapkan pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 maka langkah-langkah model make a match nya adalah:

1. Guru menyediakan kartu soal beserta kartu jawaban. Guru terlebih dahulu menyediakan kartu soal dan jawaban dari materi pada pembelajaran 3 dan 4 subtema 1 tema 8 kelas IV SD
2. Masing-masing siswa diberikan sebuah kartu. Setiap siswa yang hadir pada pembelajaran berlangsung diberikan kartu soal atau kartu jawaban terkait materi tersebut
3. Setiap siswa mencari kartu soal atau jawaban sesuai dengan kartu yang dimiliki. Setiap siswa nantinya akan mencari kartu yang senada dengan kartu yang diberikan guru kepada siswa tersebut.
4. Masing-masing siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang sesuai dengan kartunya. Dilanjutkan dengan siswa mencari kartu yang senada dengan kartu yang dimilikinya, tergantung apa kartu yang dimiliki oleh siswa tersebut, jika kartu pertanyaan maka siswa akan mencari kartu jawaban yang senada begitu sebaliknya.
5. Jika belum melewati batas waktu, maka bagi siswa yang berhasil mencocokkan kartunya akan diberi poin. Jika ada siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, maka ia mendapatkan point jika waktu belum habis
6. Jika satu babak berakhir, maka pembagian kartu diulang kembali dengan tujuan setiap siswa nantinya memiliki kartu yang tidak sama dari sebelumnya. Permainan akan diulang kembali jika satu

babak telah selesai, dan masing- masing siswa akan memiliki kartu yang tidak sama sebelumnya atau diacak

7. Kegiatan dilakukan begitu seterusnya. Kegiatan akan diulang sampai guru merasa cukup dan sudah banyak siswa yang terlihat paham akan materi yang di pelajari
8. Kesimpulan atau penutup. Setelah permainan berakhir, maka guru akan memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari tersebut, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami konsep pada materi yang ada pada pembelajaran 3 dan 4 subtema 1 tema 8.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti telah mengkaji penelitian yang relevan berkaitan dengan Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8. Berikut ini merupakan penelitian yang relevan:

1. Hasil penelitian Kiki Amalia (2020) tentang “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Tematik Terpadu di Kelas IV SDN Gugus I Kec. Guguk” dibuktikan dengan perolehan hasil belajar pada kelas eksperimen yakni 81,2 jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control yang memperoleh hasil 72,8.
2. Hasil penelitian Risa Meilinda (2020) tentang “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV SD”, hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yakni $2,63 > 2,021$ sehingga terbukti bahwa H_1 bisa diterima atau benar

adanya pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Gugus II Kecamatan Koto XI Tarusan.

3. Hasil penelitian Amna Mawilda (2019) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 8 Kelas IV” yang dibuktikan dengan hasil uji-t dengan $\alpha = 5\%$ kemudian hasil t hitung 3,09 lebih besar dari t tabel yaitu 2,02 maka H_0 atau terjadinya pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar diterima.
4. Hasil penelitian Debby Anggia (2019) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” SD Negeri 7 Langsayang dibuktikan dengan perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menerapkan model *make a match* dengan rata-rata nilai yakni 78,23.

Dari penelitian relevan yang telah diteliti dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat perbedaan yaitu dari segi objek, kemudian waktu dan terakhir tempat.

C. Kerangka Berpikir

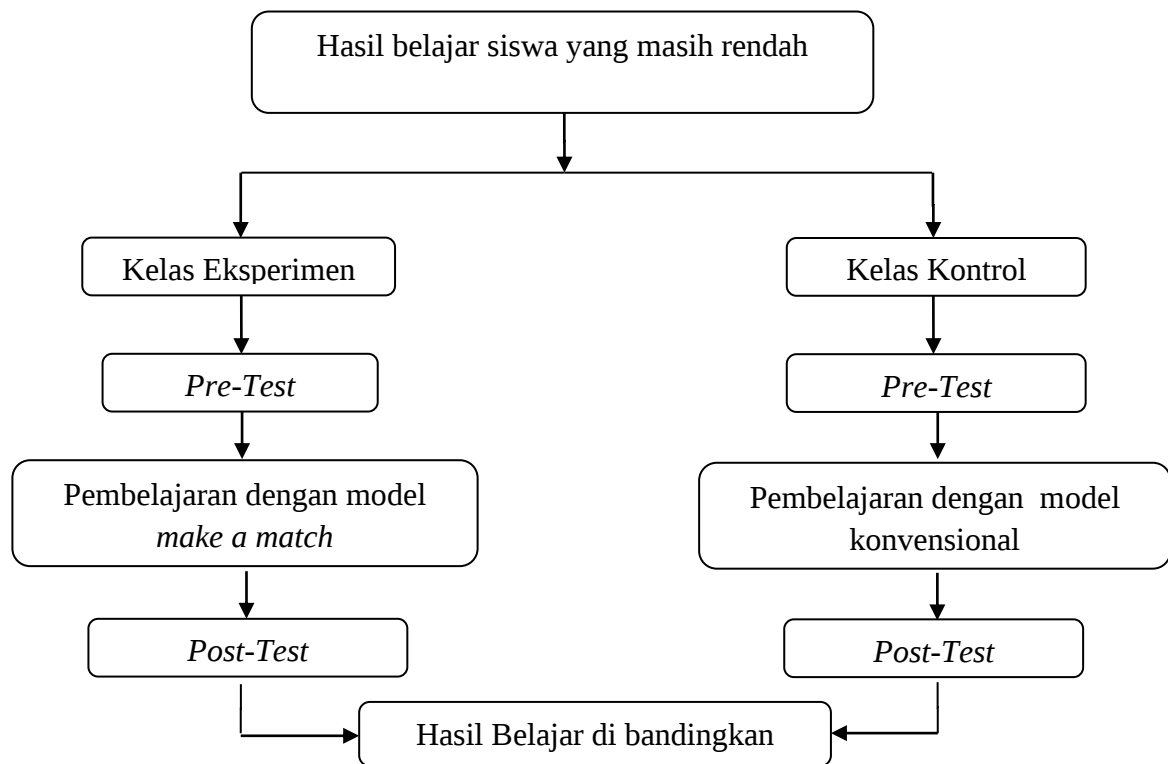
Kerangka berpikir sendiri memiliki arti bahwa konsep yang mana menghubungkan teori yang ada dengan berbagai faktor yang telah ditentukan (Sugiyono, 2017).

Model *make a match* yang diterapkan pada kelas eksperimen ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, membuat siswa bisa berperan aktif dalam menguasai konsep dengan mudah melalui mencari pasangan

kartu soal dengan jawaban dalam suasana yang menyenangkan. Tentunya dalam kegiatan ini mengasah otak siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah. Adanya peran siswa yang aktif didalam kelas, siswa bisa bergerak leluasa untuk menemukan kartu yang senada dengan kartu yang dimilikinya. Terlibatnya siswa dalam pembelajaran, maka akan terlihat hasil belajar dari siswa tersebut yang bisa diukur melalui *post- test* setelah menerapkan model *make a match*.

Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol lebih menggunakan pembelajaran konvensional. Ketika pembelajaran berlangsung, penggunaan pembelajaran konvensional ini dianggap tidak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar karena lebih berpusat kepada gurudan lebih menguasai kelas, dan ini sangat bertolak belakang sekali dengan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang lebih berpusat kepada siswa.

Maka bagan kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017). Rumus statistik adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Berdasarkan uraian landasan teori dan kerangka teori di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan model *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 di kelas IV

SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

H_1 :Terdapat pengaruh positif dan signifikan model *make a match* terhadap hasil belajar siswa tema 8 kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *make a match* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV SDN 11 Batang Anai lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV SDN 25 Batang Anai. Jelas sangat terbukti dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.53 > 2.014$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 kedua kelas berbeda secara signifikan.

Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata setelah pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang menerapkan pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 dengan model *make a match* memiliki nilai rata-rata sebesar 81.37 sedangkan siswa yang

pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 dengan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 64.41. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 di kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru untuk dapat mencoba melakukan strategi mengajar yang bervariasi dalam pembelajaran tematik terpadu diantaranya menerapkan model *make a match* dalam proses pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah sebagai informasi dalam pembinaan personil guru dalam memberikan sumbangan yang positif untuk perbaikan proses pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 menggunakan model *make a match* dan pembelajaran konvensional. Untuk itu, disarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti aspek-aspek lainnya.
4. Bagi peneliti yang lain berminat diharapkan mengadakan penelitian lanjutan dengan dapat mengantisipasi kendala-kendala yang terjadi.

Daftar Rujukan

- Aliputri, D. H. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. JBPD, 2(1A).
- Amelia, Kiki. 2020. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Tematik Terpadu di Kelas IV SDN Gugus I Kec. Guguak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3)
- Anggia, Debby. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” SD Negeri 7 Langsa*. Journal of Basic Education Studies, 2(1).
- Annisa, Lutfi. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimuro*. Jurnal Promosi, 7(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deschuri, C, dkk. 2016. *Penerapan Model Kooperatif Teknik Make a Match Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(1), 361–370.
- Dewi, Erni Ratna. 2018. *Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran, 2(1)
- Hasrawati. 2016. *Perangkat Pembelajaran Tematik Di Sd*. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3(1), 37–49.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hidayah, N. 2015. *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*. Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2(1).
- Indrawati, Tin. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 15 (1).
- Iskandarwassid, Dadang. 2008. *Belajar Analisis Data Sample*. Bandung: Alfabeta.
- Jaya, I. 2019. *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Juhji. 2017. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9(1).
- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan*

Dasar Dan Pendidikan Menengah. Pedoman Evaluasi Kurikulum.

- Khoesim, N. A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran yang menggembirakan*. Surabaya: Suryamedia Publishing.
- Kurniasih, dkk.2015. *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lestari, Karunia Eka, dkk. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, A.2014. *Pembelajaran Tematik terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Melinda, Risa. 2020. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3).
- Nadliyah, dkk. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. Natural Science Education Research, 2(1).
- Nurdyansyah.2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prastiyo, Fendika. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- — — — . 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusminawati, dkk. 2017. *Penerapan Model Make a Match Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa*. WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 1(2), 119–126.
- Setiana, N. 2016. *Pengaruh Implementasi Pendekatan Tematik Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 3(1).
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

- Sulistyo, Joko. 2010. *6 Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta : Cakrawala.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Supriatin, Ade Ipin. 2017. *Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis- Jenis Adaptasi*. Jurnal Wahana Pendidikan, 4(2).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Topandra,M. 2020. *Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2).
- Usman, Husaini, dkk. 2008. *Pengantar statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vella, dkk. 2020. *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9(12).