



Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101775 Sampali

Siti Rahmayani¹, Yusra Nasution², Laurensia Masri Perangin Angin³,
Edizal Hatmi⁴ Husna Parluhutan Tambunan^{5,*}

Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi Penulis : sitirahmayani089@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of the *Make a Match* learning model assisted by flashcard media on student learning outcomes in the subject of science in grade V of SD Negeri 101775 Sampali. This type of research is *Quasi Experiment*. The sample in this study were grade V students of SD Negeri 101775 Sampali totaling 48 students. Data collection instruments used interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests (*t*-tests). Research findings show that there is a difference in the average value between the experimental class and the control class. The average post-test value obtained from the experimental class was 83.65 and the average value of the control class was 72. Furthermore, from the results of the independent sample *t*-test, it was obtained that $t_{count} > t_{table}$, namely $5.187 > 2.013$ and a significance value of $0.000 < 0.05$ can be concluded that the hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is a significant influence of the use of the *Make a Match* learning model assisted by flashcard media on student learning outcomes in the science subject of class V of SD Negeri 101775 Sampali.

Keywords: *Make a Match Learning Model, Flashcard Media, Learning Outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101775 Sampali. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101775 Sampali yang berjumlah 48 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji *t*). Temuan Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen sebesar 83,65 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 72. Selanjutnya dari hasil uji *independent sample t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,187 > 2,013$ dan diketahui nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101775 Sampali.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make a Match*, Media *Flashcard*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang berperan dalam menentukan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk individu yang memiliki kompetensi tinggi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Azis & Amrillah, 2024). Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan mampu mewujudkan perkembangan kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan. Sistem Pendidikan Indonesia telah dirancang sedemikian rupa sehingga untuk mencapai itu semua, diperlukan Perubahan dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran, ataupun cara mengajar (Afriani, 2021).

Received: Maret 15, 2025 Revised: Maret 30, 2025 Accepted: April 23, 2025 Published: April 25, 2025

Namun, kenyataannya, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. metode pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah yang lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan pencapaian akademik yang kurang optimal (Prameswara & Pius, 2023). Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik merupakan salah satu kunci yang berkontribusi terhadap efektivitas hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga harus mampu mengembangkan berbagai aspek keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi dalam kelompok (Abidin, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 101775 Sampali, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V, guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran, siswa kurang terlibat dalam proses belajar, Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami serta menguasai materi yang berikan dan membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih berada di bawah standar yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan diatas, terkait dengan capaian belajar yang masih belum maksimal, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan selama proses pembelajaran (Topandra & Hamimah, 2020). Ulfah & Opan Arifudin (2021) Hasil belajar dapat diidentifikasi melalui perubahan yang terjadi pada diri siswa, Perubahan tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kesiapan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal (Tikollah dkk., 2024).

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard*. Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dimana siswa diajak untuk belajar sambil bermain, Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* setiap siswa mendapatkan sebuah kartu soal ataupun kartu jawaban, selanjutnya setiap siswa secepatnya mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegang oleh siswa (Oktaviana,dkk. 2023). Dengan penerapan model ini, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat mendukung penerapan model *Make a Match* adalah media *flashcard*. Media *Flashcard* merupakan media visual berbentuk kartu yang berisi gambar atau teks, yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain meningkatkan hasil belajar, model *Make a Match* berbantuan *flashcard* juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial siswa. Dalam proses pembelajaran ini, siswa berinteraksi satu sama lain dalam mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga mereka terlibat dalam komunikasi dan kerja sama yang aktif (Topandra & Hamimah, 2020, h. 1261). Model *Make a Match* berbantuan media *flashcard* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penerapan model ini terbukti meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101775 Sampali”.

2. KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar

Menurut Ubabuddin (2019, h. 19) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perobahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Yuhana & Aminy (2019 h. 82) mengatakan secara umum belajar sebagai proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi peserta didik dengan lingkungan. Perilaku ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Sehingga kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan. Seseorang yang telah melakukan proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku. Hal ini sejalan dengan pendapat Makki (2019, h. 1) bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Dalam hal ini proses belajar dapat kita lakukan di kehidupan sehari-hari dan juga di lingkungan sekolah.

Menurut Fitriani (2024, h. 30) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor internal, faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, Adapun yang termasuk faktor internal adalah: faktor Fisikologis (jasmani dan panca indra) faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, perhatian dan kesiapan). Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri, Seperti: perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, bimbingan orang tua dan fasilitas pembelajaran di rumah.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Menurut Oktaviana dkk (2023, h. 24) Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang setiap siswa mendapatkan sebuah kartu bisa kartu soal ataupun kartu jawaban selanjutnya setiap siswa secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang oleh siswa. Sumarni (2021 h. 40) mengatakan model *Make a Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Model Pembelajaran *Make a Match* dapat memudahkan siswa dan juga guru untuk membentuk rasa tanggung jawab dan rasa kerja sama antar siswa. *Make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya apabila bisa mencocokkan kartunya diberi poin. Model ini diterapkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses

pembelajaran berlangsung serta diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya (Mardlatillah & Nurus Sa'adah, 2022, h. 51).

Media Flashcard

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan guru. Dengan adanya media diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan aktif. Menurut Pendapat Akbar (2022, h. 14) *flashcard* dapat diartikan atau didefinisikan sebagai kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang di mana terdapat tulisan atau gambar di atasnya.

Media gambar *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Safitri dkk, 2021, h. 54). Sedangkan menurut Wahyuni (2020, h. 10) *flashcard* merupakan media berbentuk kartu bergambar berukuran sekitar 25×30 cm yang menampilkan foto atau gambar, dan pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian kuantitatif, Desain Penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2017, h. 72) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain ini melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas V B diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* (Kelas Eksperimen) dan kelas V A diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (Kelas kontrol). Rancangan penelitian dapat ditunjukkan pada tabel 1:

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O₁	X	O₂
Kontrol	O₃	-	O₄

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui dalam penelitian melakukan dua kali tes, tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). proses pembelajaran dilaksanakan dengan perlakuan

yang berbeda di masing-masing kelas. Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101775 Sampali. Menurut Sugiyono (2017), populasi diartikan sebagai himpunan objek atau subjek yang memiliki karakteristik serta atribut tertentu yang dijadikan pusat perhatian oleh peneliti untuk dikaji dan diambil kesimpulannya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA sebanyak 25 Siswa dan kelas VB sebanyak 23 siswa. dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, Karena jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil atau sedikit.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, wawancara, Tes, dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran. Uji analisis data dilakukan uji prasyaratan terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas dan uji Homogenitas. Sampai akhirnya dilakukan uji Hipotesis dengan menggunakan uji Independent sample t-test dengan tingkat signifikansi $< 0,05$.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di V SD Negeri 101775 Sampali yang berjumlah 48 Siswa dan dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas V B dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas V A dijadikan sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard*. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu Va adalah kelas kontrol dan Vb kelas eksperimen. Sampel yang digunakan sebanyak 48 siswa yaitu 25 siswa di kelas kontrol dan 23 siswa di kelas eksperimen. Hasil analisis data penelitian hasil belajar siswa Berikut ini merupakan data *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 2 Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	25	23
Rata-Rata	56,48	54,43
Minimum	32	28
Maksimum	76	68
Standar Deviasi	12,40	10,14

Varians	153,76	102,89
---------	--------	--------

Pada tabel 2 menyatakan kelas eksperimen memiliki jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Pada nilai *pretest* memiliki nilai minimum 28, Nilai maksimal 68, dari data tersebut diperoleh harga rata-rata (*mean*) 54,43, Varians sebesar 102,89, simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 10,14. Temuan pada kelas kontrol memiliki jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Pada *pre-test* memiliki nilai minimum 32, nilai maksimum 76, dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 56,48, varians sebesar 153,76, dan simpangan baku (*standar deviasi*) 12,40. Berikut ini merupakan data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 3 Data Hasil Post-test kelas kontrol dan kelas Eksperimen

Kriteria Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	25	23
Rata-Rata	72	83,65
Minimum	56	68
Maksimum	88	96
Standar Deviasi	8,87	6,372
Varians	78,67	40,60

Pada tabel 3 diatas menyatakan kelas eskperimen memiliki jumlah sampel 23, memperoleh nilai minimum 68, nilai maksimum 96, rata-rata (*mean*) 83,65, varians sebesar 40,60 dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 6,372. Pada hasil *post-test* kelas kontrol, nilai minimum yang diperoleh sebesar 56, nilai maksimum 88, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 72, varians sebesar 78,67, serta simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 8,87. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4 dan hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	.128	25	.200*	.962	25	.466
Belajar	PostTest Kontrol	.126	25	.200*	.960	25	.414
	Pretest Eksperimen	.188	23	.035	.923	23	.075

PostTest Eksperimen	.144	23	.200*	.959	23	.436
---------------------	------	----	-------	------	----	------

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel data diatas, pada *pre-test* eksperimen mendapatkan sig. $0,075 > 0,05$, *post-test* eksperimen mempunyai nilai sig. $0,436 > 0,05$. *pre-test* kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,466 > 0,05$, dan pada *post-test* kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,414 > 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut lebih besar dari 0,05, Maka dapat dikatakan bahwa sebaran data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,468	1	46	0,123
	Based on Median	2,597	1	46	0,114
	Based on Median and with adjusted df	2,597	1	43,186	0,114
	Based on trimmed mean	2,556	1	46	0,117

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas yang disajikan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen, karena nilai (sig) *Base on mean* $> \alpha$ yaitu $0,123 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *uji independent sample t-test*. Uji *uji independent sample t-test* ini dilakukan setelah melaksanakan uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dilakukan *uji independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Berikut ini Hasil Uji Hipotesis dengan bantuan *software IBM SPSS 26*:

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis uji independent sample t-test

		Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,468	0,123	5,187	46	0,000	11,652	2,247	7,130	16,174		
	Equal variances not assumed			5,258	43,534	0,000	11,652	2,216	7,184	16,120		

Berdasarkan tabel uji *Independent Sampel t-test* diperoleh hasil nilai Signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Berdasarkan kriteria hipotesis jika nilai sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan nilai data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD Negeri 101775 Sampali.

Analisis uji independent sampel t-test dengan tingkat signifikansi 0,05, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,187, sementara untuk nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan ($df = n-2$) adalah 2,013. Karena t_{hitung} melebihi t_{tabel} maka Ha diterima dan Ho ditolak, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu hasil signifikansi menunjukkan bahwa Ha di terima dan Ho ditolak, dengan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menentukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* pada kelas eskperimen dan kelas kontrol. Sesuai dengan Hasil penelitian Siti Hardina Wanti Manurung, dalam penelitiannya dengan uji-t yang didapatkan t_{hitung} 2,554 dan t_{tabel} 2,008 Sehingga hasil penelitian menunjukkan Ho ditolak dan Ha diterima yang menunjukkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V Mis Islamiyah Terusan Ulu.

Penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi para pendidik di dalam kelas agar pembelajaran tersebut dapat maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran *make a*

match. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardlatillah & Nurus Sa'adah (2022) *Make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya apabila bisa mencocokkan kartunya diberi poin. Model ini diterapkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *maka a match* berbantuan media *flashcard* materi kondisi perekonomian di daerahku. Hal ini ditunjukkan hasil uji *Independent Sampel t-test* diperoleh bahwa nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *Post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dimana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,65 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 72. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *maka a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101775 Sampali.

REFERENSI

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika*, *11*(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Afriani, S., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Analisis tantangan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif di SDN Tundung Kecamatan Baktuliang tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, *1*(1), 1–5. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1>
- Akbar, M. R. (2022). *Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian*. CV. Haura Utama.

- Azis, M. A., & Amrillah, I. A. B. (2024). Pendidikan sebagai sistem dan komponen: Memahami interdependensi dan hubungan komponen pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(8), 48–58. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Fitriani, S. B. (2024). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Makki, M. I., & Aflahah, M. P. (2019). *Konsep dasar belajar dan pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). Model pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar pada peserta didik. *Edu Cons: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Oktaviana, A., Supriyanto, S., & Ekok, A. S. (2023). Penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media scrapbook dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Kalibening. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(1), 23–35. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i1.2313>
- Prameswara, A. Y., & Pius, I. X. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 SDK Wignya Mandala melalui pembelajaran kooperatif. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Safitri, W., Nurhayati, & Afrizawati. (2021). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal AS-SAID*, 1(2), 2774–4175.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni. (2021). Model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar penyesuaian diri dengan lingkungan pada siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Tikollah, M. R., Abadi, R. R., Utami, D., & Utami, S. (2024). Systematic literature review: Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMA/ sederajat di Sulawesi Selatan, 131–148.
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model kooperatif tipe Make a Match dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema 'Kegiatanku'. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.

- Wati, S. H. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V MIS Islamiyah Terusan Ulu tahun ajaran 2019/2020 [Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sumatera Utara].
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>