



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa

Nurjanah^{1*}, Syaiful Musaddat², Nur Rahmah Suryani³

Universitas Mataram, Pendidikan Profesi Guru, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.705>

Article Info

Received: 13 January 2025

Revised: 02 March 2025

Accepted: 05 March 2025

Correspondence:

Phone: +62-8234-1159-083

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang Kekayaan Budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada siswa Kelas IV di SDN 6 Ampenan. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, pada setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan satu kali untuk pelaksanaan pembelajaran dan satu kali pertemuan pelaksanaan tes akhir siklus. Rancangan pada setiap siklus ini terdiri empat tahapan yaitu dimulai dengan merencanakan, selanjutnya melakukan tindakan, mengamati, dan yang terakhir refleksi. Data penelitian tentang hasil belajar IPAS siswa dikumpulkan menggunakan metode tes objektif. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada di siklus I masih berada pada kategori sedang secara klasikal belum terpenuhi. Sedangkan di siklus II telah memenuhi KKM dan berada dalam kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match, hasil belajar siswa meningkat

Kosa Kata: Kooperatif Tipe Make a Match, Hasil Belajar Siswa.

Citation: Nurjanah, N., Musaddat, S. & Suryani, N. R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 679-684. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.705>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam perkembangan keterampilan dan pengetahuan anak-anak di tingkat sekolah dasar, pengajaran harus dirancang untuk merangsang minat dan keterlibatan siswa secara efektif (Arifa and Prayitno 2019, 18). Hal ini memberikan makna bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hendriana and Jacobus 2017, 25). Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Di Indonesia, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang

Email: nurjanahpgmi4017@gmail.com

melibatkan konsep-konsep abstrak dan penerapan praktis.

Sebagai upaya untuk mengatasi tantangan ini, inovasi dalam model pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu model yang menjanjikan adalah penerapan model pembelajaran *kooperatif*. Model pembelajaran *kooperatif* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial mereka. Pembelajaran *kooperatif* dapat menjadikan siswa berinteraksi antar peserta didik untuk saling memberi pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah yang disajikan guru sehingga semua peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai konsep, membuat suasana penerimaan terhadap sesama peserta didik yang berbeda latar belakang misalnya suku, sosial, budaya, dan kemampuan. Hal ini memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta didik terlepas dari latar belakang serta menciptakan kondisi untuk bekerja sama dan saling ketergantungan positif satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas mengajarkan ketrampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam memecahkan permasalahan (Hasanah and Himami 2021, 12). Adapun menurut Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, pembelajaran *kooperatif* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi (Amin, n.d., 202) . Dalam sistem belajar yang *kooperatif*, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

Pada umumnya metode pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah, tanya jawab dan diskusi. Ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran dapat memberikan dampak kualitas proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut juga secara tidak langsung akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Make a Match*. Model *Make a Match* yaitu model pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan membuat dan menyelesaikan tugas-tugas secara kelompok (Sumarni 2021, 40).

SDN 6 Ampenan, siswa kelas IV menghadapi tantangan dalam memahami materi IPAS yang seringkali dianggap rumit. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Math* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu (Nurrita 2018, 174). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan perubahan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Kasyadi and Kresnadi, n.d., 3). Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan sikap dan keterampilan.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 di SDN 6 Ampenan”. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terfokus pada situasi kelas. Penelitian dilakukan di SDN 6 Ampenan per siklus yang dilaksanakan dalam siklus tertentu. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 6 Ampenan yang terdiri dari 21 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Adapun tes pada penelitian ini ada dua yaitu pre- test dan post-test. Masing-masing terdiri dari 10 buah soal dengan bobot 0-10. Sedangkan teknik observasi digunakan untuk mengamati segala aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Kooperatif tipe Make a Match*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai dari pra siklus, siklus I, dan berakhir pada siklus ke II. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskrip.

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus ini dilakukan oleh guru yaitu mengadakan tes awal (test pra siklus) agar guru dapat mengetahui pemahaman siswa tentang mengenal bentuk sebelum pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II di siswa kelas IV SDN 6 Ampenan yang berjumlah 21 orang siswa. Guru memperoleh data nilai awal (test pra siklus) pembelajaran tentang mengenal bentuk, dapat dilihat pada table 4.1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil tes pra siklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	1	3,70
2	69-84	4	14,81
3	55-68	7	37,04
4	<55	9	44,44
Jumlah Siswa		21	100,00
Jumlah Siswa Yang Tuntas		19	81,48
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		2	18,52

(Sumber Data: Olahan Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, tampak bahwa tingkat ketuntasan belajar sebelum diadakan tindakan masih sangat rendah. Persentase ketuntasan siswa 81,48% atau 21 orang siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dan persentase ketidaktuntasan siswa 25,52% atau 2 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia. Sehubungan dengan itu, maka guru berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia dengan mengadakan penelitian menggunakan penerapan model *math a match* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 6 Ampenana. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah atau belum tuntas agar bisa mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa agar hasil belajar yang diperoleh bisa memuaskan.

2. Siklus I

Kegiatan pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 April 2024 di di SDN 6 Ampenana. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar

di kelas bersama dengan 21 orang siswa kelas IV. Penelitian siklus I ini dilakukan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tabel 2. Nilai post tes siswa siklus 1

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	5	
2	69-84	14	
3	55-68	2	
4	<55	0	0,00
Jumlah Siswa		21	100,00
Jumlah Siswa Yang Tuntas		19	
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		2	

(Sumber Data: Olahan Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, tampak bahwa tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sudah meningkat namun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 90%. Persentase ketuntasan siswa 97,04% atau 19 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dan persentase ketidaktuntasan siswa 3,96% atau 2 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, penyebab dari ketidaktuntasan siswa adalah guru kurang maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* dan siswa merasa malu atau tidak percaya dan juga siswa yang tidak paham dengan baik penjelasan guru, siswa juga belum mampu memahami penjelasan yang ada pada kartu yang digunakan. Hal ini membuat hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia masih belum cukup pada siklus I atau sebagian besar siswa belum mencapai KKM, sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Hasil post tes siswa pada siklus I.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap refleksi. Tahap ini dilakukan untuk merefleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I. kegiatan pembelajaran siklus I ini diperoleh hasil yaitu, jumlah siswa yang tuntas 19 orang, presentase ketuntasan 97,04%, siswa yang mencapai ketuntasan karena saat pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan atau menyimak penjelasan guru dengan cermat, berani bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan aktif dalam berdiskusi, menemukan, menganalisis, serta memecahkan masalah, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas 2 orang, persentase ketuntasan 3,96% siswa yang tidak mencapai ketuntasan karena siswa

tidak memperhatikan atau menyimak penjelasan guru, malu atau takut bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan bersikap pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (bercerita dengan teman, acuh tak acuh, masa bodoh, tidak percaya diri, ragu- ragu.

3. Siklus II

Kegiatan pembelajaran Siklus II merupakan kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dari kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Kegiatan pembelajaran Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024 di SDN 6 Ampenan. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas bersama dengan 21 orang siswa kelas IV. Kegiatan pembelajaran Siklus II merupakan kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dari kegiatan pembelajaran pada siklus I, kegiatan siklus II ini dilakukan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut hasil tes siswa dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi Kekayaan Budaya Indoensia, tes dilakukan secara tertulis dengan soal berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Setelah dilakukan test maka hasil yang di peroleh dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 3. Nilai post tes (evaluasi) siswa siklus II

No	Rentang Nilai	Fekkuensi	Presentase
1	85-100	0	
2	69-84	0	
3	55-68	0	0,00%
4	<55	0	0,00%
Jumlah siswa		21	100,00%
Jumlah siswa yang tuntas		21	100,00%
Jumlah siswa yang tidak tuntas		0	0,00%

(Sumber Data: Olahan Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, tampak bahwa tingkat ketuntasan belajar sudah memenuhi kriteria yang ditentukan. Persentase ketuntasan siswa 100% atau 21 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa guru sudah mampu menjelaskan materi dengan tepat dan menggunakan model pembelajaran tipe make a match dengan benar sehingga siswa juga aktif, terampil, kreatif, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk menemukan, menganalisis, hal- hal mengenai materi pembelajaran lewat model yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini telah berhasil sehingga penelitian diberhentikan.

Setelah itu dilakukan refleksi pada hasil temuan pada siklus ini berpedoman pada hasil evaluasi atau post tes siswa dan hasil observasi atau pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian di kelas yang sama yakni kelas I untuk siklus II, ternyata hasil yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 21 orang atau semua siswa dapat mencapai KKM dengan presentase ketuntasan yaitu 100%. Dikatakan tuntas karena guru sudah mampu mengelolah dan mengatur kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe Make a Match secara tepat, siswa sangat aktif dan tertib sehingga sudah mampu menjalin kerja sama yang baik, berani berbicara serta tampil di depan kelas dengan penuh percaya diri untuk mempertanggungjawabkan hasil karya mereka. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikut karena hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di atas 80% atau telah memenuhi indikator keberhasilan dan hasil ketuntasan yang diperoleh sebesar 100% oleh karena itu penelitian ini dikatakan berhasil atau tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. Perbandingan Nilai Siklus I dan II

Pelaksanaan penelitian siklus I pada umumnya hasil yang diperoleh siswa mendapat kriteria kurang (D) yaitu rata-rata nilai yang diperoleh 69,64, dengan presentasi ketuntasan yang diperoleh 67,86% dan yang belum mencapai presentase ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80% yg belum tuntas. Sedangkan siklus II pada umumnya hasil yang diperoleh siswa mendapat kriteria sangat baik (B) yaitu rata-rata nilai yang diperoleh 81,79, dengan presentasi ketuntasan yang diperoleh 100% dan sudah mencapai presentase ketuntasan yang sudah ditetapkan yaitu 80% . Hal ini berarti terdapat peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Perbandingan nilai hasil tes siklus I dan II, untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Perbandingan nilai hasil tes siklus I dan II

Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1735	2270
Rata-rata	64,26%	84,07%
Persentase ketuntasan	37,04%	100%
Kriteria	K	SB

(Sumber Data: Olahan Peneliti, 2024)

Penelitian dilakukan melalui dua siklus pembelajaran dalam rangka mengupayakan adanya

perbaikan pada proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran yang sistematis dan terencana. Dalam hal ini model pembelajaran merupakan hal yang paling penting sehingga harus dipersiapkan dengan tepat dan benar. Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Make a Match* pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. karena model *kooperatif* tipe *make a match* ini tidak hanya menekankan pada kemampuan siswa untuk mengingat, tetapi merangsang siswa aktif dalam belajar, merangsang suasana gembira dalam proses pembelajaran, dan mewujudkan kerja sama yang dinamis antar siswa.. Oleh karna itu pembelajaran tentang Kekayaan Budaya Indoensia menggunakan model *kooperatif* tipe *make a match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dicapai bukan hanya sekedar memahami konsep atau hanya hasil belajar kognitif saja, tetapi hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa juga dapat meningkat karena siswa aktif mencari tahu sendiri dan memecahkan masalah serta siswa dapat menuangkannya dalam bentuk karya, dan dari situlah guru dapat menilai sikap yang siswa tunjukkan dan keterampilan siswa dalam menuangkan pikirannya dalam sebuah karya sederhana melalui model pembelajaran *kooperatif* tipe *make a match*. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I parsentasi hasil belajar siswa mencapai 37,04% dengan mencapai kriteria ketuntasan minimal sedangkan pada siklus II persentase hasil belajar siswa mencapai 100% dengan 38 orang atau semua siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai tes kompetensi siswa dari 64,26% pada siklus I menjadi 84,07% pada siklus II . Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan. Berdasarkan penelitian telah terbukti bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Make a Match*. Sehingga model *Make a Match* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD, karena siswa dapat menemukan pengetahuan secara langsung melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam model *Make a Match* dengan bimbingan guru. Selain itu juga peneliti ingin memberikan saran kepada guru agar dapat menerapkan model *Make a Match* dalam mata pelajaran IPS, disamping itu guru diharapkan dapat

mengoptimalkan pembelajaran dengan memilih serta menggunakan model pembelajaran yang tepat, melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan dan tindakan perbaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini berdasarkan penelitsn (Ramadhani 2021, 2242) menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *Make a Match* siklus I mendapatkan presentase 77,94% dengan kategori baik meningkat menjadi 86.74% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Hasil belajar IPS materi "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan" siswa kelas V pada siklus I memperoleh persentase 68,96% meningkat menjadi 86,20% di siklus II.

Penelitian ini juga dilakukan oleh (Sumarni 2021, 39), hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Penggunaan model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 85,71 %. (2) Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi menerapkan konsep Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan individu mencapai 85,71%. (3) Penggunaan model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Menyajikan karya tentang cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya mencapai 90,47%.

Selain itu penelitian (Aliputri 2018, 70), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SD N Wulung 1 Blora. Dalam kondisi awal hanya mencapai 51%, maka pada siklus pertama meningkat menjadi 90% dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Berdasarkan hasil penelitian ini, menggunakan model *Make a Match* dengan media kartu gambar di kelas IV meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Yasmini, n.d., 68), hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan pembelajaran *kooperatif* teknik *Make a Match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 47,046$; $p<0,05$). Secara simultan motivasi belajar dan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Berdasarakan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran *kooperatif* tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tersebut bahwa ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 37,04% menjadi 100% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 6 Ampenan dikatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 80%.

Daftar Pustaka

- Aliputri, Dhestha Hazilla. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar 2* (1A): 70-77.
- Amin, Muhammad. n.d. "Model Pembelajaran Cooperative Learning."
- Arifa, Fieka Nurul, dan Ujianto Singgih Prayitno. 2019. "Peningkatan Kualitas Pendidikan: Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan dalam Pemenuhan Kebutuhan Guru Profesional di Indonesia." *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial* 10 (1): 1-17.
- Hasanah, Zuriatun, dan Ahmad Shofiyul Himami. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa" 1 (1).
- Hendriana, Evinna Cinda, dan Arnold Jacobus. 2017. "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 1 (2): 25.
- Kasyadi, Yahyo, dan Hery Kresnadi. n.d. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw di Kelas IV."
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3 (1): 171.
- Ramadhani, M Ihsan. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (4): 2237-44.
- Saputra, N., Zanthi, L. S., Gradini, E., Jahring, A., Rif'an, A., & Ardian, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sumarni, Sumarni. 2021. "Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri dengan Lingkungan Pada Siswa." *Jurnal Kewarganegaraan* 5 (1): 39-44.
- Widayati, Ani. 2008. "Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6 (1): 1-16.

Yasmini, Wayan Yanik. n.d. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS."