

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS
IV SDN 2 BERINGIN RAYA**

(SKRIPSI)

Oleh:

ZAHRA DIKA RAMADHONA

NPM 2113053156



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 BERINGIN RAYA

OLEH

ZAHRA DIKA RAMADHONA

Model dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik memiliki dampak bagi hasil belajar peserta didik. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya dengan berbagai faktor salah satunya pada penerapan model dan media pembelajaran yang kurang optimal. Tujuan dilaksanakannya penelitian untuk menganalisis pengaruh dan perbedaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimen design*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya dengan jumlah 60 peserta didik. Sampel yang digunakan berjumlah 60 peserta didik dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dan pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik dengan nilai $t_{hitung}=9,978$, sehingga $t_{hitung} 9,978 > t_{tabel} 2,021$ Ha diterima dan H_0 ditolak. (2) terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik dengan nilai $t_{hitung}=7,639$, sehingga $t_{hitung} 7,639 > t_{tabel} 2,021$ Ha diterima dan H_0 ditolak. (3) terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik dengan nilai $t_{hitung}=2,560$, sehingga $t_{hitung} 2,560 > t_{tabel} 2,021$ Ha diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPAS, *make a match*, *powerpoint*, *wordwall*,

ABSTRACT

THE EFFECT OF MAKE A MATCH LEARNING MODEL ASSISTED BY WORDWALL TOWARDS STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IPAS SUBJECT IN GRADE 4 SDN 2 BERINGIN RAYA

BY:

ZAHRA DIKA RAMADHONA

The learning models and media used by educators have an impact on student learning outcomes. The problem in this study was the low learning outcomes of students in grade IV of SDN 2 Beringin Raya with various factors, one of which was the use of less than optimal learning models and media. The purpose of this study was to analyze the influence and differences between the make a match learning model assisted by wordwall and powerpoint on students' learning outcomes. The research method used was a quasi-experimental design. The population of the study was students in grade IV of SDN 2 Beringin Raya with a total of 60 students. The sample used was 60 students with sampling using simple random sampling techniques and data collection using tests and observations. Data analysis used the t-test. Based on the results of the study, it can be concluded that: (1) there was significant influence of the application of the make a match learning model assisted by wordwall on the results of students' science learning with a calculated $t_{\text{value}} = 9.978$, so that $t_{\text{count}} 9.978 > t_{\text{table}} 2.021$ H_a was accepted and H_0 was rejected. (2) there was significant influence of the application of the make a match learning model assisted by powerpoint on the results of students' science learning with a calculated $t_{\text{value}} = 7.639$, so that $t_{\text{count}} 7.639 > t_{\text{table}} 2.021$ H_a was accepted and H_0 was rejected. (3) there was difference in the influence of the application of the make a match learning model assisted by wordwall and assisted by powerpoint on the results of students' science learning with a calculated $t_{\text{value}} = 2.560$, so that $t_{\text{count}} 2.560 > t_{\text{table}} 2.021$ H_a was accepted and H_0 was rejected.

Keywords: Learning outcomes, make a match, natural and social science, powerpoint, wordwall.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS
IV SDN 2 BERINGIN RAYA**

Oleh
Zahra Dika Ramadhona

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Juduk Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
MAKE A MATCH BERBANTUAN
WORDWAALL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS
IV SD NEGERI 2 BERINGIN RAYA**

Nama Mahasiswa : **Zahra Dika Ramadhona**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053156**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

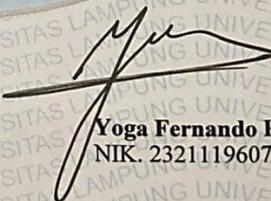
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

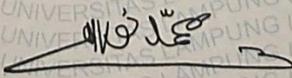
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 19920802 201903 2 019


Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIK. 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

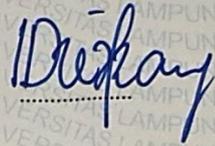

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002



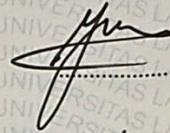
PENGESAHAN

1. Tim Penguji

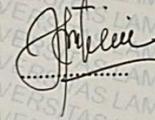
Ketua : **Fadhilah Khairani, M.Pd.**



Sekretaris : **Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 7 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahra Dika Ramadhona
NPM : 2113053156
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Maret 2025



Zahra Dika Ramadhona
NPM. 2113053156

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Zahra Dika Ramadhona, dilahirkan di Kalianda, Lampung Selatan, pada tanggal 19 November 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Kartomi dan Ibu Dian Novitha Sari.

Pendidikan Formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Beringin Raya pada tahun 2015
2. SMP Negeri 13 Bandar Lampung pada tahun 2018
3. SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di kampus seperti Kelompok Studi Seni (KSS), Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), dan Forum Komunikasi (FORKOM) PGSD. Pada bulan Januari tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Rejeki, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Sinar Rejeki selama kurang lebih 40 hari dan pada bulan Juli tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali dan Yogyakarta.

MOTTO

”Dan Bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Qs. Ar-Rum: 60)

“Untukmu yang sedang tidak baik-baik saja, tenangkan hatimu, katakan padanya
“Wahai diri jangan gelisah, Allah bersamamu. Semua urusan dalam kendalinya.
Wahai diri, jangan sedih. Allah bersamamu, dan dengannya kamu kuat”

(Ustadzah Halimah Alaydrus)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Shalawat serta salam selalu kita curahkan kepada Rasulullah Shallallahu'Alaihi Wassalam. Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillah Rabbil Alamin dengan segala Ridho-mu Ya Allah pada akhirnya skripsi sebagai syarat mendapatkan gelar pendidikan dapat terselesaikan dengan baik. Teriring cinta dan kasih sayang, kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku.

Kedua orangtuaku tersayang, Bapak Kartomi dan Ibu Dian Novitha Sari

Terima kasih atas segala do'a yang tiada henti dan kasih sayang yang sangat tulus. Terima kasih atas segala dukungan yang tidak mungkin dapat dibalas dengan apapun. Terima kasih atas segala kata maaf yang telah diberikan. Gelar ini sepenuhnya kupersembahkan untuk kedua orangtuaku yang selalu mengusahakan masa depan terbaik untuk anak-anaknya dan yang selalu bangga atas pencapaian anak-anaknya. Semoga kalian selalu berada di sisiku sampai aku bisa mewujudkan segala hal yang selalu kalian panjatkan dalam do'a dan semoga segala perjuangan kedua orangtuaku di balas oleh Allah SWT dengan surga-Nya. Aamiin..

Adikku satu – satunya tersayang, Karan muhadzib

Terima kasih atas segala bantuan dan hiburan yang dapat memberikan warna, canda, dan tawa dalam segala situasi. Semoga cita – cita yang kamu inginkan tercapai, karena melihatmu sukses adalah impian dan kebanggaan bagiku.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan rahmat yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya “, sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi yang dilakukan peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeillia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah membangun Universitas Lampung menjadi lebih baik dan bersedia mengesahkan ijazah gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi S-1 PGSD. selaku Ketua Penguji dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sangat baik sejak awal perkuliahan hingga akhir.
5. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd. selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sangat baik guna penyempurnaan skripsi.
6. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku Penguji Utama yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sangat baik guna penyempurnaan skripsi.

7. Deviyanti Pangestu, M.Pd., dan Roy Kembar Habibi, M.Pd. selaku Dosen Validator Instrumen, LKPD, modul ajar dan media yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat baik.
8. Para Dosen dan staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
9. Kepala SD Negeri 1 Beringin Raya, kepala SD Negeri 2 Beringin Raya, Wali kelas IV A dan IV B SDN 2 Beringin Raya dan peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 2 Beringin Raya, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
10. M. Fitra Sully Anggara dan Nurafni Oktavia, sahabat sejak SMP yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan kasih sayang yang tulus.
11. Sahabat seperjuangan meraih gelar S.Pd., Irma Tri Susanti, Septiana, Andriyani Merikuri, Ema Nofita Sari, Friska Aprilia Saputri, Rahma Nur'aini, Aminata Zuhriyah, Raissa Lestari, yang saling memberikan dukungan dan kasih sayang.
12. Ghaitsa Dhiya dan Riska Triyani, teman sejak SMA yang selalu membrikan semangat.
13. Teman-teman PGSD Angkatan 2021 terkhusus kelas E yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi.
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan tulus berupa nikmat, rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandar Lampung, 19 Maret 2025



Zahra Dika Ramadhona

NPM. 2113053156

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Pustaka.....	13
1. Hakikat Belajar.....	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Teori Belajar	14
c. Tujuan Belajar.....	20
d. Hasil Belajar.....	21
e. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	23

2.	Hakikat Pembelajaran	25
	a. Pengertian Pembelajaran.....	25
	b. Fungsi Pembelajaran.....	26
3.	Hakikat Pembelajaran IPAS.....	27
	a. Pengertian Pembelajaran IPAS	27
	b. Tujuan Pembelajaran IPAS	28
4.	Model Pembelajaran Kooperatif	30
	a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	30
	b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	31
	c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	33
5.	Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Make a Match</i>	35
	a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Make a Match</i>	35
	b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Make a Match</i>	36
	c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Make a Match</i>	37
6.	Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> dan <i>Powerpoint</i>	39
	a. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	39
	b. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	40
	c. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	41
	d. Pengertian <i>Powerpoint</i>	42
	e. Kelebihan dan Kekurangan <i>Powerpoint</i>	43
	B. Penelitian yang Relevan	44
	C. Kerangka Pikir.....	50
	D. Hipotesis Penelitian.....	51

III. METODE PENELITIAN	53
A. Jenis dan Desain Penelitian	53
1. Jenis Penelitian.....	53
2. Desain Penelitian.....	54
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	55
1. Tempat Penelitian.....	55
2. Waktu Penelitian	55
3. Subjek Penelitian.....	55
C. Prosedur Penelitian.....	55
D. Populasi dan Sampel Penelitian	56
1. Populasi Penelitian	56
2. Sampel Penelitian.....	57
E. Variabel Penelitian	57
1. Variabel Bebas (<i>independent</i>).....	57
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	58
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	58
1. Definisi Konseptual Variabel.....	58
2. Definisi Operasional Variabel.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data.....	63
H. Instrumen Penelitian.....	63
I. Uji Persyaratan Instrumen Tes	66
1. Uji Validitas Soal	66
2. Uji Reliabilitas	70
3. Uji Daya Pembeda Soal	71
4. Uji Tingkat Kesukaran	73

J. Teknik Analisis Data	75
1. Penilaian Kognitif	75
2. Penilaian Afektif	76
3. Penilaian Psikomotorik	76
4. Peningkatan hasil belajar peserta didik (<i>N-Gain</i>)	77
K. Uji Prasyarat Analisis Data	77
1. Uji Normalitas	77
2. Uji Homogenitas	78
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	79
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Penelitian	81
1. Persiapan Penelitian	81
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	81
3. Analisis Data Hasil Penelitian.....	83
4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	96
5 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	98
6 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian	100
B. Pembahasan	102
C. Keterbatasan Penelitian	108
V. SIMPULAN DAN SARAN	110
A. Simpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Sumatif dan Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya.....	4
2. Teori Belajar.....	15
3. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	32
4. Penelitian Relevan.....	44
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya.	56
6. Sintaks Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	59
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kognitif	64
8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Ranah Afektif.....	65
9. Kisi-Kisi Lembar Observasi Ranah Psikomotorik.....	65
10. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r)	67
11. Validitas <i>Pretest</i> Ranah Kognitif	67
12. Validitas <i>Posttest</i> Ranah Kognitif.....	68
13. Validitas Ranah Afektif.....	69
14. Validitas Ranah Psikomotorik	69
15. Klasifikasi Reliabilitas	70
16. Reliabilitas Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.....	71
17. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	71
18. Daya Pembeda Masing-masing Soal <i>Pretest</i>	72
19. Daya Pembeda Masing-masing Soal <i>Posttest</i>	72
20. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	73
21. Tingkat Kesukaran Masing-masing Soal <i>Pretest</i>	74
22. Tingkat Kesukaran Masing-masing Soal <i>Posttest</i>	74
23. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	75
24. Kriteria Keberhasilan Nilai Aspek Afektif	76
25. Kriteria Keberhasilan Nilai Aspek Afektif	77
26. Perolehan Nilai Hasil Penelitian	82
27. Nilai <i>Pretest</i> Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	83
28. Nilai <i>Posttest</i> Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	84
29. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest Posttest</i> Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	85
30. Nilai <i>Pretest</i> Aspek Kognitif Kelas Kontrol	86
31. Nilai <i>Posttest</i> Aspek Kognitif Kelas Kontrol.....	87

32. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest Posttest</i> Aspek Kognitif Kelas Kontrol ...	88
33. Rekapitulasi <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Kognitif	89
34. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest Posttest</i> Aspek Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol	91
35. Rekapitulasi <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Afektif	92
36. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest Posttest</i> Aspek Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
37. Rekapitulasi <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Psikomotor	95
38. Nilai <i>N-Gain</i> Kognitif	96
39. Nilai <i>N-Gain</i> Afektif	97
40. Nilai <i>N-Gain</i> Psikomotor	98
41. Uji Normalitas Aspek Kognitif	98
42. Uji Homogenitas Aspek Kognitif	99
43. Uji Hipotesisi 1 Kelas Eksperimen	100
44. Uji Hipotesisi 2 Kelas Kontrol	101
45. Uji Hipotesisi 3 Kelas Ekperimen dan Kontrol	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Media <i>Wordwall</i>	40
2. Kerangka Pikir Penelitian Antar Variabel.....	51
3. Desain Penelitian.....	54
4. Diagram Batang Ketercapaian Hasil Belajar <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
5. Diagram Batang Ketercapaian Hasil Belajar <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	89
6. Diagram Batang Perbandingan Nilai Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	90
7. Diagram Batang Perbandingan Nilai Afektif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan kontrol.....	93
8. Diagram Batang Perbandingan Nilai Psikomotor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	119
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	120
3. Surat Validasi Instrumen.....	121
4. Surat Validasi Media.....	122
5. Surat Validasi LKPD.....	123
6. Surat Validasi Modul Ajar.....	124
7. Surat Izin Uji Instrumen.....	125
8. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	126
9. Surat Izin Penelitian.....	127
10. Surat Balasan Penelitian.....	128
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	130
12. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	150
13. Media Pembelajaran.....	170
14. Kisi-Kisi Instrumen.....	171
UJI INSTRUMEN	
15. Soal Uji Instrumen <i>Pretest</i>	175
16. Soal Uji Instrumen <i>Posttest</i>	181
17. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	187
18. Lembar Jawaban.....	189
19. Hasil Uji Validitas.....	200
20. Hasil Reliabilitas.....	204
21. Taraf Kesukaran.....	208
22. Daya Pembeda.....	210
23. Soal <i>Pretest</i>	212
24. Soal <i>Posttest</i>	217
25. Kunci Jawaban.....	222
26. Lembar Jawaban Peserta Didik.....	223
HASIL PENELITIAN	
27. Nilai Aspek Kognitif Eksperimen.....	227
28. Nilai Aspek Kognitif Kontrol.....	228
29. Nilai Aspek Afektif Eksperimen.....	229
30. Nilai Aspek Afektif Kontrol.....	231
31. Nilai Aspek Psikomotor Eksperimen.....	233

32. Nilai Aspek Psikomotor Kontrol.....	235
33. Peningkatan Hasil BelajarPeserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	237
35. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> kognitif Kelas Eksperimen	243
36. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	244
37. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kognitif.....	245
38. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kognitif	246
39. Perhitungan Uji Homogenitas Eksperimen.....	247
40. Perhitungan Uji Homogenitas Kontrol	248
41. Hasil Uji Hipotesis 1	249
42. Hasil Uji Hipotesis 2.....	250
43. Hasil Uji Hipotesis 3.....	251

TABEL-TABEL STATISTIK

44. Tabel Nilai-Nilai R <i>Product Moment</i> T	253
45. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	254
46. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	255
47. Tabel Distribusi F	256

DOKUMENTASI PENELITIAN

48. Foto Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	258
49. Foto Dokumentasi Uji Instrumen.....	259
50. Foto Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	260
51. Foto Dokumentasi Kelas Kontrol	261

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu edukasi atau proses dalam mengubah sikap maupun tingkah laku seseorang supaya menjadi manusia yang memiliki pengendalian diri dan memiliki wawasan yang luas. Pendidikan sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan potensi diri dari setiap manusia. Hal tersebut sejalan dengan UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan di Indonesia terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman supaya dapat memberikan pendidikan yang berkualitas guna mempersiapkan generasi-generasi penerus bangsa yang lebih baik. Perkembangan yang dilakukan tidak lepas dari pengaruh globalisasi, dimana antara ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat dan canggih. Pengaruh perkembangan globalisasi bagi pendidikan memiliki tantangan dan dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, salah satu tantangan nyata tersebut adalah kompetensi abad ke-21.

Pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mengikuti perkembangan globalisasi dengan mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centred* yang diterapkan pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif dalam menumbuhkembangkan cipta, rasa, raga, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Wahyudin dkk., 2024).

Kurikulum merdeka bertujuan supaya peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep untuk menguatkan kompetensi yang dimilikinya dan pendidik memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar (Faridahtul Jannah dkk., 2022). Kurikulum merdeka diterapkan sejak tahun 2020 dengan beberapa perubahan, salah satunya adalah perubahan pada mata pelajaran IPA dan IPS yang disebut dengan pembelajaran IPAS (Nirawan, 2024). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPAS terdapat beberapa teori yang relevan yaitu teori konstruktivisme, teori kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan, teori psikologi yang relevan dengan pembelajaran IPAS adalah teori behaviorsime, teori kognitif, dan teori pembelajaran sosial (Suhelayanti dkk., 2023).

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar mata pelajaran IPAS. Integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual (Suhelayanti dkk., 2023). Selain itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan mampu meningkatkan relevansi pembelajaran pada kehidupan nyata dan mampu meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi seperti berkomunikasi, berkolaborasi dan berinovasi (Suhelayanti dkk., 2023).

Mata pelajaran IPAS memiliki peran penting bagi peserta didik dalam kehidupan nyata. Namun, hasil belajar mata pelajaran IPAS cukup banyak yang mengalami penurunan disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi pembelajaran yang kurang inovatif. Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS terkesan membosankan karena pendidik masih kurang dalam menentukan atau memilih model yang sesuai dengan materi pelajaran, pendidik cenderung masih menggunakan model konvensional dan metode ceramah sehingga banyak peserta didik tidak mencapai hasil belajar yang memuaskan (Siahaan dkk., 2024). Beberapa peneliti terdahulu menemukan terkait kesulitan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, salah satunya kesulitan belajar dan hasil belajar rendah di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta (Husein 2020).

Hasil belajar merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dibutuhkan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tentunya harus terus mengalami peningkatan supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf (Rahim dkk., 2023).

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Dalam ranah kognitif terbagi menjadi enam aspek yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Ranah afektif terbagi menjadi empat aspek yaitu kemampuan menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), Mengorganisasikan (A4), dan karakterisasi (A5). Sedangkan ranah psikomotorik terbagi menjadi empat aspek yaitu meniru

(P1), manipulasi (P2), presisi (P3), Artikulasi (P4), dan naturalisasi (P5). (Taksonomi Bloom, 2021).

Permasalahan penelitian diatas mengenai rendahnya hasil belajar IPAS sejalan dengan permasalahan yang terjadi di SDN 2 Beringin Raya. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan pada tanggal 31 Oktober 2024 di kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Beringin Raya, kegiatan pembelajaran dikelas kurang bervariasi dan belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran dikelas masih menggunakan metode ceramah yang bersifat *teacher center* yang tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dimana dapat dilihat bahwa peserta didik kelas IVA dan IV B yang tidak memenuhi KKTP tergolong sangat banyak. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Data Penilaian Sumatif dan Sumatif Tengah Semester Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya.

IV A													
MP	K K T P	Penilaian Sumatif						STS		Jumlah		Persentase	
		1		2		3		T	T	T	TT	T	TT
		T	T	T	T	T	T						
Ppkn	70	14	16	18	12	16	14	23	7	71	49	59,17%	40,83%
B.Indo		19	11	20	10	23	7	26	4	88	32	73,33%	26,67%
MTK		4	26	8	22	7	23	16	14	35	85	29,17%	70,83%
IPAS		1	29	2	28	12	18	11	19	26	94	21,67%	78,33%
SBDK		18	12	22	8	19	11	24	6	83	37	69,17%	30,83%

Sumber: Wali Kelas IV A SDN 2 Beringin Raya Tahun Ajaran 2024/2025.

IV B													
MP	K K T P	Penilaian Sumatif						STS		Jumlah		Persentase	
		1		2		3		T	T	T	TT	T	TT
		T	T	T	T	T	T						
Ppkn	70	10	21	22	9	19	12	25	6	76	48	61,29%	38,71%
B.Indo		19	12	23	8	20	11	26	5	88	36	70,97%	29,03%
MTK		5	26	7	24	8	23	10	21	30	94	24,19%	75,81%
IPAS		1	30	4	27	3	28	5	26	13	111	10,48%	89,52%
SBDK		14	17	19	12	11	20	22	9	66	58	53,22%	46,77%

Sumber: Wali Kelas IV B SDN 2 Beringin Raya Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran dengan nilai terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih menekankan hasil belajar IPAS dengan ranah kognitif (pengetahuan) dari aspek menganalisis (C4) sampai aspek menciptakan (C6), ranah afektif (sikap) dari aspek menerima (A1) sampai aspek karakterasi (A5), dan ranah psikomotorik (keterampilan) dari aspek meniru (P1) sampai aspek naturalisasi (P5). Kelas IV A dijadikan sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B dijadikan sebagai kelas eksperimen. Karena, berdasarkan tabel I peserta didik yang memperoleh KKTP pada kelas IV B sangat sedikit dibandingkan dengan kelas IV A. Penelitian akan dilaksanakan pada kelas IV dikarenakan kelas yang sudah menerapkan kurikulum merdeka di SDN 2 Beringin Raya hanya kelas I dan kelas IV. Sedangkan, pembelajaran IPAS hanya dilaksanakan pada kelas tingkat tinggi.

Peserta didik kelas IV menurut Jean Piaget rata-rata berada di usia 9-10 tahun, dimana usia tersebut masuk kedalam tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, peserta didik dapat menggunakan pemikirannya secara logis dalam memecahkan masalah, namun hanya bisa secara logika, belum secara abstrak atau hipotesis. (Ibda Fatimah, 2015)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu penambahan dalam kegiatan pembelajaran dikelas IV untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban secara berkelompok yang dapat menumbuhkan prinsip berfikir yang terstruktur, kritis dan memiliki manfaat yang besar dalam memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sya'bani dkk., 2024), (Tri Septia Damanik dkk., 2022), dan (Siregar dan Lumbanraja, 2023). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar (Rahma dan Haviz, 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, hal tersebut dapat dibuktikan melalui penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD Negeri 101905 Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakam (Siahaan dkk., 2024) dan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar (Putri dan Taufina, 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Vioeza dkk., 2020).

Sintaks model pembelajaran kooperatif terdapat enam fase yaitu fase 1 menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, fase 2 menyajikan informasi, fase 3 mengorganisasikan peserta didik kedalam tim kelompok belajar, fase 4 membantu tim untuk bekerja dan menyelesaikan tugas, fase 5 mengevaluasi dan fase 6 memberikan penghargaan (B. Simamora dan Aprido, 2024).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut. 1) Menyiapkan dan menyampaikan materi, 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, 3) Pendidik memberikan arahan dalam kegiatan pembelajaran, 4) Peserta didik disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya, 5) Membahas atau mengevaluasi hasil yang didapatkan peserta didik, 6) Pendidik memberi motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat belajar, 7) Penutup (Sutikno, 2019).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* akan lebih menarik perhatian peserta didik dan berlangsung secara optimal apabila saat implementasinya menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik saat menjelaskan materi maupun saat kegiatan evaluasi pembelajaran. Adapun media pembelajaran menarik yang dapat digunakan untuk model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu menggunakan *wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis situs web yang dapat diakses dengan mudah menggunakan teknologi seperti *handphone* ataupun laptop. *Wordwall* memiliki keunggulan karena penggunaan fitur-fiturnya sangat bervariasi dan inovatif dengan berbasis teknologi yang bersifat interaktif (Savira dan Gunawan, 2022). *Wordwall* juga termasuk kedalam media pembelajaran berbentuk game *edukatif* dan berbagai hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan bantuan *wordwall* seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Ulnatifah dkk., 2019) dan (Khofifah dan Trisni, 2022).

Media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran, membuat kuis, menjodohkan atau memasang antara pertanyaan dan jawaban, dan masih banyak lagi manfaat yang dapat dilakukan melalui fitur-fitur yang tersedia di aplikasi

wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kelas IV B sebagai kelas eksperimen membutuhkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *wordwal* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanak oleh (Pindari dkk., 2025). Sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol akan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *powerpoint*.

Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan dibagi menjadi 5 kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik yang dipilih tanpa kategori atau secara acak. Pendidik akan menjelaskan materi yang akan dibahas menggunakan *wordwall* kemudian peserta didik akan bekerjasama untuk memecahkan masalah dengan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban dan akan dievaluasi menggunakan *wordwall*. Selanjutnya, pendidik akan menilai sikap peserta didik selama menyelesaikan masalah bersama teman kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh penilaian peserta didik ranah afektif dan psikomotorik. Sedangkan dalam ranah kognitif peserta didik akan diberikan *pretest dan postest* berjumlah 20 butir soal pilihan jamak. Kegiatan pembelajaran IPAS di SDN 2 Beringin Raya pada semester ganjil mempelajari IPA, sedangkan pada semester genap akan mempelajari IPS. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan mempelajari IPS pada BAB 6 topik A “bentang alam di lingkungan sekitar”.

Berdasarkan data yang diperoleh, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *wordwall* belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 2 Beringin Raya pada mata pelajaran IPAS, sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match*

Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Beringin Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas IV SDN 2 Beringin Raya.
2. Penggunaan media berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal sehingga peserta didik merasa bosan saat kegiatan pembelajaran.
3. Hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Beringin Raya tergolong rendah sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai standar KKTP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*.
2. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*.
3. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya?

3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumber wawasan serta ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya pendidik sekolah dasar agar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi.

a) Peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajarn kooperatif *make a match* berbantuan media *wordwall*.

b) Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat memaksimalkan model pembelajarn kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *wordwall* dan sebagai pedoman serta inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

c) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 2 Beringin Raya.

d) Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang pendidikan, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *make a matc* dengan bantuan *wordwall* ataupun media lainnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penulis selanjutnya diharapkan juga mampu meneliti suatu hal yangn dapat meningkatkan hasil belajar sehingga dapat bermanfaat.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1) Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen.

2) Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Beringin Raya.

3) Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek peneliti ini adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

4) Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Beringin Raya.

5) Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan unsur pokok dalam dunia pendidikan. Belajar adalah aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis (Wahab dan Rosnawati, 2021). Belajar dapat dikatakan sebagai proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Ariani Nurlina dkk., 2022).

Belajar merupakan sebuah kegiatan dalam proses perubahan tingkah laku, baik berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor, belajar bukan hanya sekedar mengingat tetapi juga mengalami, sebab dikatakan belajar apabila dilakukan secara terus menerus (Nopitasari Mona dkk., 2024). Belajar adalah proses kemampuan sikap, pengetahuan, dan dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk meningkatkan potensi yang dapat menimbulkan rasa percaya diri, bermacam keterampilan dan persepsi serta cita-cita (Jaya, 2019).

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang berkaitan sehingga mampu menghasilkan perubahan perilaku (Usman dkk., 2019).

Gagne mendefinisikan belajar adalah mekanisme di mana seseorang menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Kompetensi itu meliputi, skill, pengetahuan, attitude (perilaku), dan nilai-nilai yang diperlukan oleh manusia, sehingga belajar adalah hasil dalam berbagai macam tingkah laku yang selanjutnya disebut kapasitas. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh peserta didik dari: (1) stimulus dan lingkungan, dan (2) proses kognitif (Hutabarat dkk., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan untuk mengetahui suatu hal baru atau mengembangkan suatu hal yang telah diketahui. Belajar memiliki tujuan untuk mendapatkan suatu perubahan atau peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya seperti peningkatan pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, dan sebagainya. Perubahan dan peningkatan tersebut akan dimiliki oleh manusia apabila belajar dilakukan secara terus menerus. Dalam penelitian ini, peneliti setuju dengan pendapat belajar menurut Gagne yang menyatakan bahwa stimulus, lingkungan, dan proses kognitif merupakan hal penting dalam memperoleh kemampuan.

b. Teori Belajar

Dalam proses belajar perlu memerlukan teori belajar, karena teori belajar dapat mendukung keberhasilan kegiatan belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana seseorang belajar, sehingga membantu kita dalam memahami proses pembelajaran yang lebih kompleks (Agustin dkk., 2024). Terdapat teori belajar yang populer dikalangan pendidik yaitu teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik (Ariani Nurlina dkk., 2022).

Tabel 2. Teori Belajar

No	Teori	Tokoh	Penjabaran
1	Teori Behaviorisme	1. John Broades Watson	Menurut John Broades Watson teori ini menerapkan prinsip penguatan stimulus respon, dimana pengetahuan akan terbentuk melalui stimulus respon, stimulus respon akan lebih kuat apabila diberi suatu penguatan (<i>reinforeement</i>) yang dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Dalam penguatan positif, stimulus respon akan semakin meningkat, dikarenakan terjadinya pengulangan pada tingkah laku. Sedangkan dalam penguatan negatif, perilaku tertentu akan berkurang atau menghilang. Objek teori behaviorisme menurut Watson adalah tingkah laku positif yang dapat diamati dan diukur.
		2. Albert Bandura	Teori belajar menurut Albert Bandura terkenal sebagai teori belajar pengamatan. Belajar melalui observasi merupakan upaya dalam memperoleh perilaku baru atau mengubah perilaku yang sudah dimiliki. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan pengaruh suatu lingkungan. Belajar melalui observasi disebut juga dengan belajar sosial karena objek dari observasi tersebut adalah perilaku belajar oranglain sehingga peserta didik banyak nilai yang diperoleh
2.	Teori Belajar Kognitivisme	1. Robert Gagne	Menurut Robert Gagne proses belajar adalah apabila peserta didik terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka untuk mampu memiliki kemampuan yang sebelumnya belum pernah dimiliki. Terdapat delapan tingkat kemampuan belajar menurut Gagne yaitu a) <i>Signal Learning</i> Dari signal yang dilihat atau didengar, peserta didik akan memberikan respon tertentu, seperti apabila pendidik membawa media pembelajaran berupa permainan, peserta

No	Teori	Tokoh	Penjabaran
			<p>didik akan menunjukkan ekspresi gembira).</p> <p>b) <i>Stimulus Response Learning</i> . Peserta didik akan memberikan respon fisik atau vocal tertentu setelah mendapatkan stimulus tertentu, seperti pada kegiatan awal atau pertengahan pembelajaran, pendidik memberikan <i>ice breaking</i>).</p> <p>c) <i>Chaining</i> Kemampuan peserta didik dalam menggabungkan dua atau lebih hasil belajar stimulus respon yang sederhana. <i>Chaining</i> hanya pada serangkain gerak saja (bukan serangkain lisan).</p> <p>d) <i>Verbal Association</i> Bentuk penggabungan hasil belajar yang melibatkan lisan atau bahasa.</p> <p>e) <i>Multiple Discrimination</i> Kemampuan peserta didik untuk menggabungkan beberapa kemampuan <i>chaining</i> dan <i>verbal association</i> seperti mampu membedakan antara benda cair, padat, dan gas.</p> <p>f) <i>Concept Learning</i> Peserta didik mampu memberikan respon atau mengetahui perbedaan melalui karakteristik seperti peserta didik mengamati bentuk kotak dan mengetahui perbedaan antara bentuk kotak dengan bentuk lainnya</p> <p>g) <i>Principle Learnig</i> Kemampuan peserta didik dalam menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya.</p> <p>h) <i>Problem sSolving</i> Peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan melalui langkah <i>problem solving</i>.</p>
		2. Bruner	Menurut teori belajara Bruner. Dalam suatu pembelajaran peserta didiik dapat berinteraksi dengan lingkungan, bereksplorasi, manipulasi obyek, bertanya, dan melakukan percobaan. Terdapat tiga bentuk konsep perkembangan menurut Bruner sebagai berikut.

No	Teori	Tokoh	Penjabaran
			<p>a) Tahap <i>Enactive</i> Tahap peserta didik memperoleh pengetahuan dari aktivitas gerak yang dilakukan melalui pengalaman langsung dan kegiatan konkret.</p> <p>b) Tahap <i>Iconic</i> Tahap peserta didik memperoleh pengetahuan menggunakan sajian visual seperti gambar hidup, film dan sebagainya.</p> <p>c) Tahap <i>Symbolic</i> Tahap peserta didik mampu memahami dan membangun pengetahuan melalui proses bernalar menggunakan simbol bahasa.</p>
3.	Teori Humanisme	1. Abraham H. Maslow	Abraham menyatakan bahwa dalam diri setiap manusia memiliki dorongan yang positif untuk terus tumbuh beserta kekuatan yang menghambat. Teori ini memiliki dua aspek yaitu, suatu usaha yang positif untuk berkembang dan kekuatan yang melawan untuk menolak perkembangan. Abraham menyatakan bahwa pada setiap manusia memiliki rasa takut dalam mengambil kesempatan, takut membahayakan apa yang telah dimiliki. Namun, sisi lain dari setiap manusia juga memiliki dorongan lebih ke arah keutuhan.
		2. Arthur Combs	Menurut Arthur belajar terjadi apabila mempunyai arti bagi setiap individu. Seorang pendidik tidak dapat memaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Peserta didik yang tidak memiliki kemampuan dalam salahsatu mata pelajaran bukan berarti dapat dikatakan bodoh. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak memiliki ketertarikan atau minat pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, pendidik harus memahami peserta didik dengan mencoba memahami persepsi peserta didik supaya dapat merubah pikirannya.

No	Teori	Tokoh	Penjabaran
4.	Teori Sibernatik	1. Landa	<p>Dalam teori ini terdapat dua macam dalam proses berfikir. Pertama, proses berfikir <i>algoritmik</i> yaitu proses berfikir yang sistematis, tahap demi tahap, linear, konvergen, lurus menuju satu target,. Kedua, proses berfikir <i>heuristik</i> proses ini langsung menuju kebebrapa target sekaligus. Dalam memahami suatu konsep ganda biasanya menuntut untuk berfikir <i>heuristik</i>. Linda menyatakan bahwa proses belajar akan lebih baik apabila kita mengetahui apa saja yang ingin dipelajari beserta masalah yang akan di selesaikan.</p>
		2. Pusk dan Scott	<p>Menurut mereka berdua, dalam berfikir terdapat dua macam yaitu berfikir <i>whalist</i> dan berfikir <i>serialis</i>. Berfikir <i>whalist</i> (menyeluruh merupakan cara berfikir melompat kedepan sedangkan berfikir <i>serialis</i> dalam mempelajari sesuatu cenderung menggunakan berfikir secara <i>algoritmik</i>. Menurut Pusk dan Scott teori ini memandang manusia sebagai pengolah informasi, pemikir, dan pencipta</p>
5.	Teori Belajar K.H Ahmad Dahlan	K. H Ahmad Dahlan	<p>Gagasan K.H Ahmad Dahlan yang terpilih adalah mengamalkan ayat-ayat Al-Qur'an. Teori pembelajaran didiskusikan terlebih dahulu apa saja yang diinginkan dan dibutuhkan, misalnya dharma wisata dengan tujuan membuat mereka gembira dengan memasukan pendidikan agama, akhlak mulia dan pendidikan kepemimpinan. Hal tersebut diharapkan mampu membangkitkan jiwa wirausaha, sikap mandiri, rela berkorban, beramal, dan tidak kenal lelah dalam membela kebenaran</p>
	Teori KI Hadjar Dewantara	KI Hadjar Dewantara	<p>Menurut teori belajar KI Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan suatu proses pembudayaan yang memberikan nilai-nilai luhur kepada generasi baru, tidak hanya bersifat melihara tetapi juga bersifat memajukan dan mengembangkan kebudayaan berluhur kemanusiaan. Pendidikan yang menekankan pada</p>

No	Teori	Tokoh	Penjabaran
			aspek intelektual belaka hanya akan menjauhkan peserta didik dari masyarakatnya, dan ternyata pendidikan sampai sekarang ini hanya menekankan pada pengembangan daya cipta, dan kurang memperhatikan pengembangan olah rasa dan karsa. Jika berlanjut terus akan menjadikan manusia kurang humanis atau manusiawi

Sumber: (Herpratiwi, 2016).

Teori belajar terdiri dari behavioristik, kognitif dan konstruktivisme.

1) Teori Behavioristik

Teori behaviorisme tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik peserta didik, media dan fasilitas yang tersedia. Teori ini memandang bahwa pengetahuan telah terstruktur rapi dan teratur, sehingga dalam kegiatan belajar harus dihadapkan dengan aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan. Tokoh penting dalam teori ini adalah Pavlov, Watson, Skinner, Thorndika, Hull, dan Guthrie.

2) Teori Kognitif

Teori kognitif beranggapan bahwa peserta didik bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam berfikir dan lebih efektif dalam menggunakan benda konkrit, keaktifan peserta didik sangat dipentingkan, pendidik menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, pendidik menciptakan pembelajaran bermakna serta membedakan perbedaan individual peserta didik supaya mencapai hasil belajar.

3) Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif serta mengarahkan peserta didik untuk memahami materi lalu membimbing peserta didik secara langsung untuk menyelesaikan permasalahan dengan mencari dan menemukan solusi. Dengan teori ini, peserta didik mampu menyelesaikan masalah, mencari idea dan mengambil keputusan (Wahab dan Rosnawati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Albert Bandura dan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Semonovich Vygotsky sebagai landasan dalam penelitian untuk melihat proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teori konstruktivisme menurut Lev Semonovich Vygotsky sangat mendukung proses penelitian yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila dilaksanakan secara kooperatif dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menjadikan peserta didik lebih aktif, mampu memecahkan masalah yang telah diberikan, mencari ide dan mengambil suatu keputusan.

Teori behaviorisme juga sangat mendukung kegiatan penelitian dengan memiliki timbal balik antara pengetahuan (kognitif), perilaku (afektif), dan pengaruh suatu lingkungan. Teori behaviorisme digunakan dalam mengamati perilaku, mengukur, dan menilai secara konkret.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar diperlukan sebagai tolak ukur keberhasilan belajar peserta didik. Dalam tujuan belajar diharapkan terdapat perubahan peserta didik yang lebih baik. Belajar memiliki tujuan dalam memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir, menanamkan konsep dan keterampilan baik keterampilan rohani maupun keterampilan jasmani, dan membentuk sikap (Djamaludin dan Wardana, 2019).

Tujuan belajar perlu disusun dengan baik supaya dapat dirasakan sebagai “milik peserta didik” dan memiliki dampak yang positif bagi hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik (Sanjaya dan Khasanah, 2024). Terdapat tiga tujuan belajar sebagai berikut.

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
- 3) Pembentukan sikap Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai guru yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya (Andayani, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap yang dapat mengubah cara berfikir dan tingkah laku seseorang menjadi lebih baik. Tujuan belajar dapat diartikan sebagai bekal kehidupan dalam menghadapi berbagai permasalahan yang akan datang sehingga dapat menangani suatu permasalahan tersebut dengan baik dan benar. Tujuan belajar tentunya harus disusun dan dirancang sesuai dengan prosedur atau indikator pembelajaran sehingga dapat melihat perbedaan antara pembelajaran dahulu dengan pembelajaran baru.

d. Hasil Belajar

Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat pemahaman atau penguasaan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha dkk., 2020). Hasil belajar tentunya harus mengalami perubahan yang meningkat supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Keberhasilan peserta didik selama kegiatan belajar dapat dilihat dari sebaik apa hasil

belajar yang diperoleh, sedangkan keberhasilan pendidik dalam mengajar dapat dilihat apakah peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum kegiatan pembelajaran diimplementasikan.

Perkembangan hasil belajar harus dimiliki oleh peserta didik sebagai tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Pajar Irawan, 2024). Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Rahim dkk., 2023). Sedangkan, berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar terbagi , menjadi tiga macam sebagai berikut.

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor dengan perincian sebagai berikut: a) Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian; b) Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai; c) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati) (Magdalena dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian atas kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dari proses kegiatan belajar yang telah dialami dan diperoleh dengan mencakup beberapa aspek meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar tidak hanya menjadi tolak ukur keberhasilan bagi peserta didik di sekolah dalam kegiatan belajar, namun juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi pendidik dalam keberhasilan mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor penghambat dan faktor pendukung yang terbagi menjadi dua yaitu faktor *eksternal* dan faktor *internal*.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain a) Ukuran rombongan belajar. Ukuran rombongan belajar adalah jumlah peserta didik dalam satu ruang kelas yang diajar oleh pendidik dalam kelas atau jumlah rata-rata peserta didik yang diajar pendidik sesuai dengan sistem pendidikan. b) kepemimpinan instruksional (*instructional leadership*). Kepala sekolah memiliki peran yang penting dalam menyelenggarakan segala jenis kegiatan pendidikan di sekolah yang dapat menentukan pencapaian tujuan sekolah, kepala sekolah dilukiskan sebagai orang yang memiliki harapan tinggi bagi para staff, pendidik, dan peserta didik (Wirda dkk., 2020)

Faktor *internal* merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sedangkan, faktor *eksternal* merupakan faktor yang mampu mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Adapun macam-macam faktor internal dan eksternal sebagai berikut.

- 1) Faktor *internal*
 - a. Faktor fisiologis
 - b. Faktor psikologis (intelegansi peserta didik, motivasi, ingatan, minat, sikap, dan bakat)
 - c. Konsentrasi belajar
 - d. Rasa percaya diri
 - e. Belajar
 - f. Cita-cita peserta didik
- 2) Faktor eksternal
 - a. Lingkungan sosial (pendidik, administrasi, dan teman sekolah)
 - b. Lingkungan non-sosial (lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran)
(Wahab dan Rosnawati, 2021).

Kategori Faktor *internal* dan faktor *eksternal* yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

- 1) Faktor *internal* adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
 - a) Aspek fisiologis. Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - b) Aspek psikologis. Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.
- 2) Faktor *eksternal* terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial
 - a) Lingkungan Sosial. Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
 - b) Lingkungan Non sosial Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar. Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu (Ariani Nurlina dkk., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor penghambat dan pendukung yang digolongkan menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor penghambat dapat merusak konsentrasi peserta didik sehingga peserta didik sulit memahami saat kegiatan belajar yang dapat merusak hasil belajar peserta didik. Sedangkan, faktor pendukung yang didapatkan oleh peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, faktor-faktor penghambat dan pendukung peserta didik harus selalu diperhatikan oleh pendidik maupun orang tua.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dapat merubah perilaku ke arah lebih baik dari sebelumnya (Ariani Nurlina dkk., 2022). Pendidik dalam pembelajaran memiliki peran dalam mengkoordinasi lingkungan supaya dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik dan membantu peserta didik supaya dapat belajar sesuai dengan kebutuhan.

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik supaya mendapatkan ilmu atau pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukana sikap dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik (Wardana dan Djamaluddin, 2021). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media (Bunyamin, 2021).

Pembelajaran sebagai konsep *pedagogik* secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menghasilkan proses belajar menjadi bermakna bagi perkembangan potensi peserta didik (Wahab dan Rosnawati, 2021). Pembelajaran memiliki empat komponen yaitu *input* (kurikulum, peserta didik, pengajar, dan sarana prasarana), proses (materi, metode, dan media), *feedback* (umpan balik antara peserta didik dan pendidik), dan *outputi* (tujuan pembelajaran) (Wardana dan Djamaluddin, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan interaksi dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan kegiatan belajar yang bermakna supaya mampu meningkatkan potensi pada setiap individu peserta didik.

Pembelajaran memiliki komponen-komponen penting yang harus ada di dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Pembelajaran

Pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran sebagai sistem pembelajaran yang terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).
- 2) Pembelajaran sebagai proses dalam upaya pendidikan supaya peserta didik mampu belajar dengan meliputi: a) persiapan, merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar dan penyiapan perangkat kelengkapan antara lain alat peraga, alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya, b) melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya, c) menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya (Ariani Nurlina dkk., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran memiliki fungsi yang sangat bermanfaat bagi setiap peserta didik. Pembelajaran memiliki fungsi sebagai sistem pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran juga merupakan kegiatan pendidikan dalam mengajar dengan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelola. Selain itu, tujuan pembelajaran juga sebagai proses dalam upaya pendidikan untuk peserta didik supaya memiliki potensi yang lebih baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Hakikat Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah perpaduan antara pembelajaran IPA dan IPS yang merupakan inovasi baru dari kurikulum merdeka. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya dengan lingkungan sekitar atau alam semesta yang diimplementasikan di kalangan sekolah dasar (Kemendikbud, 2022).

Natural and Social Science subjects study environmental problems on earth by connecting them with community or social life around humans. Thus, students can learn through real experiences that have. Artinya, Mata pelajaran IPA dan IPS mempelajari masalah-masalah lingkungan di bumi dengan cara menghubungkannya dengan kehidupan masyarakat atau sosial di sekitar manusia. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman nyata yang telah terjadi dalam kehidupannya maupun yang akan terjadi nanti (Fajariah et al., 2024).

IPAS adalah adopsi dari pembelajaran IPA dan IPS yang digabungkan dalam satu mata pelajaran seperti K13 (Andreani dan Gunansyah, 2023). Penggabungan antara IPA dan IPS ini dikarenakan materi keduanya dianggap saling berkaitan dengan kehidupan manusia. Terdapat beberapa teori pembelajaran IPAS sebagai berikut.

- 1) Teori Konstruktivisme
 Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan konstruktivisme dapat diterapkan melalui penggunaan metode-metode pembelajaran aktif yang mengaktifkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, peserta didik dapat melakukan eksperimen sains untuk mengamati fenomena alam secara langsung dan membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep sains.
- 2) Teori Kooperatif
 Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan cara membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas-tugas yang melibatkan kerja sama. Misalnya, peserta didik dapat diminta untuk membuat

proyek sains yang melibatkan berbagai aspek pembelajaran, seperti teknologi, lingkungan, dan sejarah. Melalui kerja sama dalam kelompok, peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran.

3) Teori Berbasis Proyek

Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan cara mengembangkan proyek-proyek pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, peserta didik dapat diminta untuk melakukan proyek lingkungan yang melibatkan pengamatan lingkungan hidup di sekitar sekolah atau tempat tinggal mereka (Suhelayanti dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran dalam inovasi kurikulum merdeka yang hanya diterapkan dalam pendidikan tingkat sekolah dasar. Dalam kegiatan pembelajaran IPAS, antara IPA dan IPS tidak dipelajari selama satu semester secara bersamaan, melainkan IPA dipelajari dalam semester ganjil sedangkan Pembelajaran IPS dipelajari dalam semester genap. Meskipun tetap dipisah antara pembelajaran IPA dan IPS, dalam pembelajaran IPAS tetap memiliki keterkaitan satu sama lain antara permasalahan lingkungan di bumi dengan kehidupan bermasyarakat. Adapun teori atau model pembelajaran yang dianggap relevan dengan pembelajaran IPAS yaitu teori konstruktivisme, teori kooperatif, dan teori berbasis proyek.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyatakan bahwa Integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual (Suhelayanti dkk., 2023). Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama

lain sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi IPA dan IPS memiliki tujuan dalam meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi (Suhelayanti dkk., 2023). Selain itu, integrasi IPAS juga mampu membantu peserta didik dalam memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan. Penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan di dunia (Suhelayanti dkk., 2023).

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai dengan profil pelajar pancasila sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya (Kemendikbud, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS memiliki tujuan yang disesuaikan dengan era globalisasi terkini sehingga peserta didik memiliki kemampuan dalam beradaptasi di era globalisasi seperti memiliki kemampuan berfikir kritis, berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi, dan memiliki ide-ide yang inovatif. Dengan mempelajari pembelajaran IPAS peserta didik juga diharapkan mampu menyelesaikan masalah dan tantangan-tantangan masa depan yang akan datang, baik terkait makhluk hidup maupun interaksinya.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran secara kelompok yang mampu mengembangkan keaktifan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok untuk mencapai target dalam pembelajaran tersebut secara bersama. (Vioreza dkk., 2020).

Model pembelajarana kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil dengan anggota heterogen untuk bekerja sebagai tim dalam menyelesaikan masalah (Hayati, 2017). Dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik memiliki dua tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran yaitu tanggung jawab belajar untuk dirinya sendiri dan tanggung jawab belajar untuk membantu sesama anggota kelompoknya masing-masing. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama peserta didik dalam kelompok untuk saling membantu, berdiskusi, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan (Riyanti dan Abdullah, 2021).

Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat memperoleh beberapa peluang sebagai berikut.

Expressing an opinion, discussing a point of view, gaining an experience, involving all students directly in learning activities, testing the level of mastery of a topic, developing ways of thinking, increasing self-confidence, and developing social attitudes, yang berarti dapat mengemukakan pendapat, mendiskusikan suatu sudut pandang, memperoleh pengalaman, melibatkan seluruh peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, menguji tingkat penguasaan suatu topik, mengembangkan cara berpikir, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan sikap sosial (Herpratiwi et al., 2019).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan akademik, namun mampu meningkatkan kemampuan afektif seperti meningkatkan rasa percaya diri dan sikap sosial yang baik seperti meningkatkan rasa toleransi, kerja sama, tanggung jawab dan disiplin.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam langkah-langkah model pembelajaran kooperatif peserta didik dituntut untuk berkerjasama secara kelompok dalam memahami suatu materi dan berpartisipasi aktif sehingga pendidik bukan satu-satunya narasumber dalam kegiatan pembelajaran. Adapun karakteristik dari langkah-langkah pembelajaran kooperatif, sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim
Dalam kooperatif tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol.

- 3) Kemampuan untuk bekerja sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.
- 4) Keterampilan untuk bekerjasama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.
- 5) Keterampilan untuk bekerja sama
Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Peserta didik perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap peserta didik dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok (Hasanah dan Himami, 2021).

Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan
Fase 1: <i>presents goals and sets</i> (menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
Fase 2: <i>I present information</i> (menyajikan informasi)	Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi atau bahan bacaan.
Fase 3: <i>organze students into learning teams</i> (mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim (kelompok belajar))	Pendidik mengkoordinasikan peserta didik untuk masuk kedalam kelompok masing-masing yang telah dibagi oleh peserta didik. Pendidik menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama dan saling membantu.

Fase	Kegiatan
Fase 4: <i>assist team work and studeny</i> (membantu tim untuk bekerja dan belajar untuk menyelesaikan tugas)	Pendidik mendampingi, memberikan petunjuk, arahan setiap kelompok selama peserta didik menyelesaikan tugasnya dan memperhatikan alokasi waktu yang telah diberikan.
Fase 5: <i>test on the materials</i> (mengevaluasi)	Pendidik menguji pengetahuan peserta didik mengenai hasil belajar yang telah di selesaikan dan membahasnya bersama-sama dengan kelompok lainnya.
Fase 6: provide recognition (memberikan pengakuan dan penghargaan)	Pendidik memberikan penghargaan atas hasil yang telah diselesaikan oleh peserta didik pada setiap kelompok.

Sumber: (Aprido Simamora dkk., 2024)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif meliputi 6 fase, yaitu fase 1 menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, fase 2 menyajikan informasi, fase 3 mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim (kelompok belajar), fase 4 membantu tim untuk bekerja dan belajar untuk menyelesaikan tugas, fase 5 mengevaluasi, fase 6 memberikan pengakuan dan penghargaan.

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang harus dicapai, sama halnya dengan model pembelajaran kooperatif. Tujuan model pembelajaran kooperatif yaitu membantu mencapai hasil belajar secara optimal dan mengembangkan ketrampilan sosial, mengajarkan keterampilan bekerjasama, memberdayakan pembelajar kelompok sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah (Hayati, 2017).

Adapun tujuan lain dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar akademik
 Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
 Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.
- 3) Perkembangan Keterampilan Sosial
 Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran (Hasanah dan Himami, 2021).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan membuat peserta didik partisipasi aktif selama proses pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil (Annisa dan Wakijo, 2019). Selain itu, terdapat tujuan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

- 1) Pencapaian hasil belajar
 Pembelajaran kooperatif juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Para penembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan penilaian peserta didik pada belajar

akademik dan perubahan normal yang berhubungan dengan hasil belajar.

- 2) Penerimaan terhadap keragaman individu Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada peserta didik yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat. Banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat meskipun beragam budayanya (Aprido Simamora dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan dalam mengembangkan keaktifan peserta didik secara berkelompok. Keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dianggap mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *make a match* merupakan rancangan belajar dengan permainan memasang antara pertanyaan dengan jawaban (Yuliyanto dkk., 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Vioreza dkk., 2020).

Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari antara jawaban dan pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui kartu pasangan (Sulistio dan Haryanti, 2018). Model pembelajaran

make a match dianggap mampu membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna (Annisa dan Wakijo, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan kesan menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik selama proses pembelajaran dengan mancocokkan antara pertanyaan dengan jawaban secara berkelompok dengan batas waktu yang telah ditentukan. Model pembelajaran ini menekankan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar, kedisiplinan terhadap waktu, dan rasa tanggung jawab sehingga dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dibuat agar dapat memudahkan proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan penutup (Vioreza dkk., 2020). Langkah-langkah lain dalam model pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan dan menyampaikan materi,
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan,
- 3) Pendidik memberikan arahan dalam kegiatan pembelajaran,
- 4) Peserta didik disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya,

- 5) Pendidik mengoreksi dengan cara mendengarkan bacaan dan memberi masukan untuk memperbaiki pasangan yang keliru,
- 6) Pendidik memberi motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat belajar
- 7) Penutup (Sutikno, 2019).

Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* harus dilakukan secara urut dan sistematis yang diawali dengan persiapan, membagikan kartu soal dan jawaban, mencari pasangan kartu, mencocokkan pasangan kartu, memberikan penghargaan dan penyimpulan materi pembelajaran (Sitompul dan Maulina, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *make a match* peserta didik diminta mencocokkan antara jawaban dan pertanyaan yang telah diberikan oleh pendidik. Langkah-langkah yang digunakan dalam model pembelajaran *make a match* sebagai berikut. 1) Menyiapkan dan menyampaikan materi, 2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, 3) Pendidik memberikan arahan dalam kegiatan pembelajaran, 4) Peserta didik disuruh mencari pasangan soal dan jawabannya, 5) Membahas atau mengevaluasi hasil yang didapatkan peserta didik, 6) Pendidik memberi motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat belajar, 7) Penutup (Sutikno, 2019).

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

Kelebihan peserta didik tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan media yang digunakan, menjadikan peserta didik lebih aktif. Kekurangan: membutuhkan waktu cukup lama, kelas menjadi tidak kondusif, membutuhkan

biaya dalam membuat kartu pasangan menggunakan kertas (Aprido Simamora dkk., 2024).

Kelebihan dan kekurangan lain pada model pembelajaran *make a match* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:
 - a) Dapat menumbuhkan suasana belajar yang menarik dan produktif.
 - b) Pertanyaan dijawab langsung oleh peserta didik. Dikirimkan kepadanya atau diberikan kepadanya dengan kartu.
 - c) Siap untuk meningkatkan imajinasi belajar peserta didik.
 - d) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga dianggap mencapai taraf ketuntasan belajar.
 - e) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
 - f) Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis atau secara menyeluruh.
 - g) Dapat menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik, karena melalui mencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya
- 2) Kelemahan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:
 - a) Sangat memerlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan kegiatan tersebut
 - b) Sulit bagi pendidik mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan menarik.
 - c) Waktu yang tersedia harus dibatasi karena bagaimanapun, peserta didik dapat bermain-main banyak dalam proses belajar. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* yakni : Penerapan model *time token* hanya untuk mata pelajaran tertentu saja dengan jumlah siswa yang relative sedikit karena model pembelajaran ini memerlukan waktu yang banyak agar setiap siswa bisa berbicara mengenai pendapat mereka (Siregar dan Lumbanraja, 2023).

Penjelasan lain terkait kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan *make a match*
 - a) Pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan.

- b) Memudahkan pemahaman pesesrta didik terhadap materi pembelajaran.
 - c) Membangun sikap kerja sama yang bersifat positif antara sesama peserta didik.
- 2) Kekurangan *make a match*
- a) Berpotensi menciptakan suasana belajar yang tidak kondusif ketika kelas merupakan kelas besar. Jika jumlah peserta didik melebihi 30 orang, pendidik sebaiknya menyiapkan langkah antisipasi seperti membuat kesepakatan bersama agar tertib.
 - b) Tidak mudah menyiapkan kartu-kartu soal dan jawaban yang diperlukan pendidik dalam menerapkan *make a match*.
 - c) Alokasi waktu harus benar-benar dipertimbangkan karena ketika waktu tidak cukup dan pelaksanaan berjalan dengan terburu-buru, peserta didik akan susah berkonsentrasi (Vioреза dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah mampu meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa tanggung jawab, dan meningkatkan kreatifitas pendidik maupun peserta didik. Kekurangan dari model pembelajaran *make a match* membutuhkan waktu yang cukup banyak dan mampu menimbulkan keributan saat kegiatan pembelajaran dikelas sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak kondusif.

6. Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Powerpoint*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis situs web yang mampu diakses dengan mudah tanpa biaya menggunakan laptop atau handphone.

Salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan suatu aplikasi berupa media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga bisa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran lebih kondusif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* seperti *wordwall*. Penggunaan aplikasi ini digunakan sebagai *assessment for*

learning serta dapat dijadikan media pembelajaran interaktif (Maryanti dkk., 2022).

Wordwall merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat evaluasi bagi peserta didik, yang yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi (Zahro, 2022). *Wordwall* merupakan suatu situs pembelajaran yang didalamnya pendidik dapat membuat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk *games* (Maryanti dkk., 2022).



Gambar 1. Contoh Media *Wordwall*

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran yang tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran, namun dapat digunakan sebagai alat penilaian dan *game edukatif*. Penilaian menggunakan media *wordwall* mampu memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Dalam penggunaan media *wordwall* terdapat langkah-langkah yang dapat di ikuti. Adapun Langkah-langkah menggunakan aplikasi *wordwall* bagi pemula sebagai berikut.

- 1) Langkah 1: Membuat akun *wordwall*
 - a) Buka situs resmi *Wordwall* di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *Wordwall* di perangkat Anda.
 - b) Klik tombol "*Sign up*" atau "*Daftar*" untuk membuat akun baru.

- c) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun,
- 2) Langkah 2: Membuat aktivitas
 - a) Setelah masuk, klik tombol "*Create*" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru.
 - b) Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 3) Langkah 3: Mengisi konten aktivitas
 - a) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh peserta didik.
 - b) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
 - c) Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
 - d) Dapat menyesuaikan *opsi* dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.
- 4) Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas
 - a) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol *save* atau simpan untuk menyimpannya.
 - b) Terakhir akan diberikan beberapa pilihan untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan peserta didik , atau menyematkan aktivitas ke situs web atau *platform* pembelajaran lainnya (Herta et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* mampu memberikan kemudahan kepada pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media *wordwall* memiliki fitur yang mudah digunakan dan dilengkapi dengan warna dan gambar yang menarik untuk diperhatikan sehingga peserta didik fokus pada media pembelajaran tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Adapun pendapat lain mengenai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media *wordwall* yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media *wordwall*
 - a) Mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna.
 - b) Dapat memudahkan peserta didik memahami materi.
 - c) Dapat diakses oleh peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

- d) Aplikasi *wordwall* bersifat kreatif dan menarik
- 2) Kekurangan media *wordwall*.
 - a) Untuk mendesain media atau alat evaluasi butuh waktu yang lama.
 - b) Kendala jaringan internet karena penggunaannya memerlukan jaringan internet yang optimal (Sahanata et al., 2023).

Wordwall memiliki kelebihan dalam menyajikan fitur yang menarik, mudah digunakan, dan bersifat kreatif dan fleksibel. Selain itu, *wordwall* juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan waktu yang cukup lama (Maryanti dkk., 2022).

Kelebihan media *wordwall* bersifat fleksibel, dapat digunakan di berbagai tingkatan peserta didik. memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat di akses secara gratis dan kinestetik, keefektifan waktu dalam proses pengerjaan maupun penilaian, meningkatkan minat, antusias serta kompetitif peserta didik dan mengatasi rasa bosan dan monoton dalam proses evaluasi. Sedangkan kekurangan media *wordwall* yaitu bergantung pada kestabilan jaringan internet dan fasilitas gratis hanya bisa digunakan dalam pembuatan 5 *game* saja (Zahroh dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki kelebihan antara lain memiliki banyak fitur yang menarik sehingga dapat membuat media yang kreatif dan sebagainya. Sedangkan kekurangan menggunakan media *wordwall* antara lain harus membeli paket premium untuk fitur yang lebih menarik.

d. Pengertian *Powerpoint*

Powerpoint merupakan salah satu *software* yang dapat membantu pendidik dalam menyusun sebuah presentasi atau penyampaian yang lebih efektif, profesional, dan juga mudah (Wardana dan Djamaluddin, 2021). *Powerpoint* merupakan aplikasi komputer yang dikembangkan oleh *microsoft office* yang dirancang khusus

untuk menampilkan program multimedia secara menarik dan mudah dalam pembuatan dan penggunaan (Assulamy dkk., 2023). Aplikasi *powerpoint* banyak digunakan sebagai program presentasi paling populer dikalangan mahasiswa, perusahaan, pemerintahan dan sebagainya (Hendra dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas supaya lebih menarik dan efektif. Aplikasi *powerpoint* berada dibawah naungan *microsoft office* dan sangat populer digunakan untuk presentasi.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Powerpoint*

Powerpoint memiliki banyak kelebihan sehingga dapat populer dikalangan apapun, namun terdapat pula kekurangan pada aplikasi tersebut. Adapun kelebihan dan kekurangan *powerpoint* sebagai berikut.

1) Kelebihan *powerpoint*

- a) *Microsoft powerpoint* dilengkapi banyak tools untuk membuat sebuah presentasi yang bagus, seperti *image import*, *video import*, *animation import*, *text art*, dan sebagainya.
- b) Dapat menyajikan materi berupa teks, animasi, gambar, foto *audio* bahkan video sehingga lebih menarik minat belajar *audiens*.
- c) Dapat melakukan editing dari sebuah file presentasi secara bersamaan dari tempat komputer yang berbeda.
- d) Bahan presentasi dapat digunakan secara berulang.
- e) Sangat praktis digunakan

3) Kekurangan *powerpoint*

- a) Ketergantungan energi listrik.
- b) Membutuhkan ruangan yang memadai, proyektor dan laptop.
- c) Dibutuhkan keahlian untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi.
- d) Media pendukung memiliki harga yang relatif mahal seperti *speaker*, *proyektor*, dan laptop.

- e) Tergolong *software* yang cukup berat (Hendra dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* memiliki banyak kelebihan yang dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, *powerpoint* juga memiliki kekurangan seperti harus bergantung dengan laptop dan proyektor yang memiliki harga cukup mahal.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut.

Tabel 4. Penelitian Relevan

No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Dosmaria Siahann dkk	2024 Universitas Katolik Thomas Medan	Pengaruh Model Pembelajaran <i>make a match</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Sswa Kelas IV SD Negeri 101905 Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakam	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada materi “Wujud Zat dan Perubahannya” di kelas IV SD Negeri 101905 Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024 terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match (X) terhadap hasil belajar siswa (Y)	Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Siahann, dkk dengan penelitian yang dilaksanakan adalah terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran <i>make a match</i> , variabel terikat yaitu hasil belajar, dan fase kelas yaitu fase B kelas IV. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu tidak memiliki berbantuan media pembelajaran, mata pelajaran, materi pelajaran dan tempat sekolah yang diteliti.

No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
2.	Yasinta Asya Sya'ban i, Sukidin dan Tiara	2024 Universitas Jember	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada salah satu variabel bebas yaitu media pembelajaran <i>wordwall</i> , pada variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada model pembelajaran yang digunakan dan tempat sekolah yang diteliti.
3.	Gaya Tri Septia Damarik , Yanti Arasi Sidabutar, dan Sunggul Pasaribu	2022 Universitas HKBP Nomense Pematang Siantar	Pengaruh Model <i>Make a Match</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 4 Sub Tema 3 Barang dan Jasa di kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model <i>make a match</i> .	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel bebas yaitu model <i>make a match</i> , variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik dan fase kelas yaitu fase B kelas IV. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu

No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
			IV SD Swasta Hkbp Tomuan		pada tidak menggunakan media pembelajaran dan tempat sekolah yang diteliti.
4.	Eliza Nola Dwi Putri dan Taufina	2020 Universitas Negeri Padang	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe <i>make a match</i> berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik.	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel bebas yaitu model kooperatif tipe <i>make a match</i> dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu tidak menggunakan media <i>wordwall</i> dan kelas yang diteliti.
5.	Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani	2022 Universitas Muammadiyah Prof. Dr. Hamka	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Wordwall Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis <i>wordwall quiz</i> terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03.	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel bebas yaitu media interaktif <i>wordwall</i> dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dan kelas yang diteliti.

No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
6.	Arifin Siregar dan Rivaldo Lumban raja	2023 Universitas Negeri Medan	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>f Type Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> Sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> Berbantuan Media <i>Flashcard</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4 kelas IV SD Negeri 2 Harian, Desa Harian, Kecamatan Onanrunggu, Kabupaten Samosir T.A 2022/2023.	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel terikat yang menggunakan media <i>flashcard</i> dan tempat yang diteliti.
7.	Vindri Vivien Adinda Kornelis, Yohana Makaborang, dan Yohana Ndjoeroman	2024 Universitas Kristen Wira Wacana Sumba	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> dilengkapi Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta	Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>Make A Match</i> berbantuan <i>wordwall</i> dan <i>video animasi</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel X menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> dan menggunakan media <i>wordwall</i> dan pada variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik.

No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
			Didik		Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada sampel yang digunakan, mata pelajaran yang digunakan dan tempat penelitian.
8.	Pindari, Dina Anika, dan Wasia Supranto.	2025 Institut sains dan bisnis internasional sangkawang	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 92 Singkawang.	Setelah diterapkan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan <i>wordwall</i> terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada model dan media yang digunakan Perbedaan terdapat pada model pembelajaran karena penelitian ini tidak menggunakan model <i>make a match</i> dan pada mata pelajaran yang digunakan.
9	Monalisa dan Nurlizawati	2024 Universitas Negeri Padang	Penerapan Model Kooperatif <i>Make A Match</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa	Penerapan model kooperatif <i>make a match</i> berbantuan <i>wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas X.Fase E SMA Eka Sakti Padang tahun ajaran 2023/2024	Persamaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada variabel X menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan <i>wordwall</i> dan pada variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik Perbedaan pada penelitian adalah

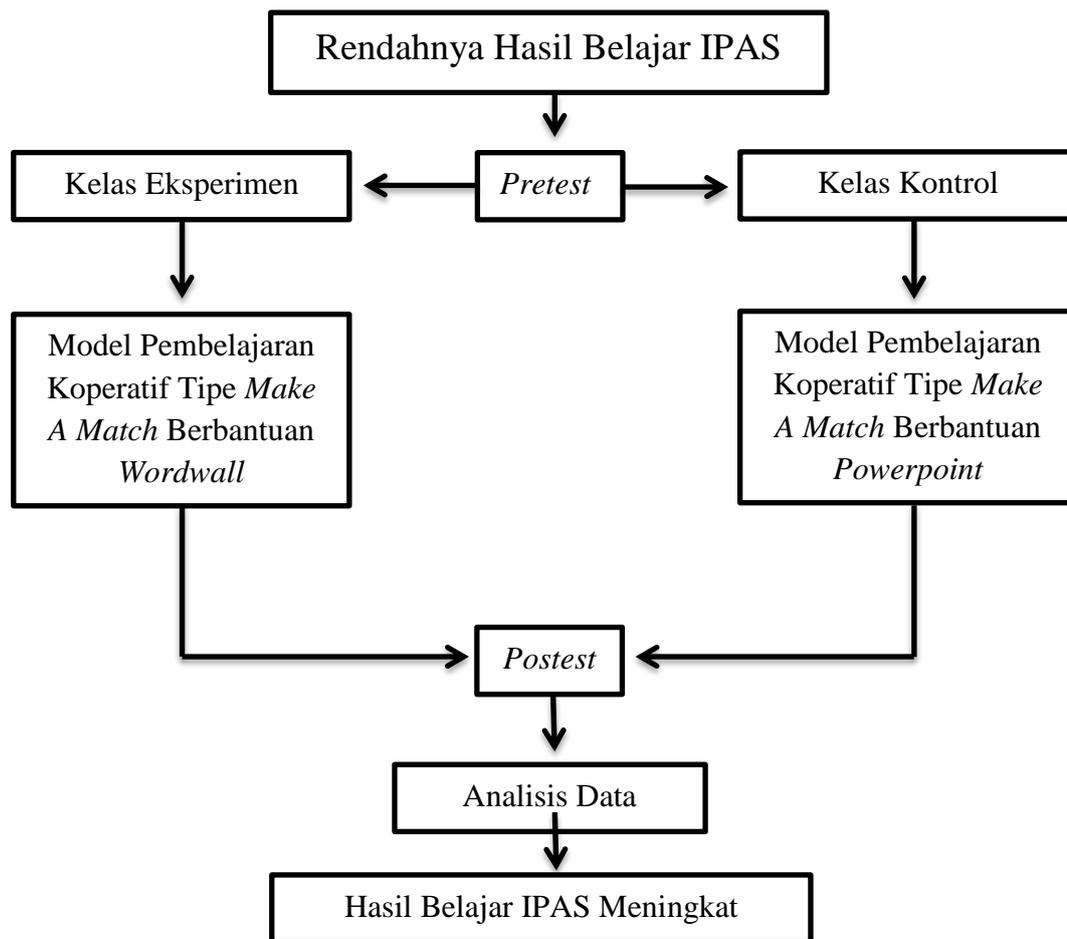
No	Penulis	Tahun dan Tempat	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
					terletak pada kelas yang digunakan dan tempat penelitian.
10	Anggreni Aswata dan I Md Tegeh	2018 Universitas Pendidikan Ganesha Indonesia	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan <i>powerpoint</i> terhadap Hasil Belajar IPA	Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan media PowerPoint dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas III SD di Gugus VIII Kecamatan Mengwi tahun pelajaran 2017/2018.	

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan suatu konsep dasar yang digunakan untuk menganalisis suatu perencanaan berupa sebuah gambaran pemikiran untuk memahami hubungan antara variabel-variabel yang terdapat di penelitian. Kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian (Syahputri dkk., 2023).

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* untuk kelas kontrol, sedangkan untuk variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat dipengaruhi melalui penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, Sehingga upaya yang dapat dilakukan dalam membuat kegiatan pembelajaran menarik adalah menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dan *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya. Berdasarkan uraian di atas, Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian Antar Variabel

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang berasal dugaan-dugaan penyebab masalah yang bersumber dari hasil penelitian serta pengalaman atau pengamatan peneliti (Heryana, 2020). Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dipaparkan, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

- a) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan wordwall terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

- b) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

- c) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya dibandingkan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data numerik untuk dianalisis secara statistik. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2019). Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

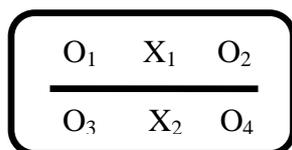
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2019).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh variabel (X) model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap variabel (Y) hasil belajar IPAS dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen yaitu kelas IV B akan diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV A akan diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*.

Bentuk desain penelitian *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Desain Penelitian.

Keterangan:

X₁ = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*.

X₂ = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*.

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen.

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen.

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol.

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol.

(Sugiyono, 2019).

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya yang berlokasi di Jl. Teuku Cik Ditiro No. 58, Beringin Raya, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung 35158.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 SD Negeri 2 Beringin Raya.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya, peserta didik kelas IV A yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 30 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian diawali dengan menentukan lokasi penelitian yaitu SDN 2 Beringin Raya dan melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 31 Oktober 2024 dengan menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengetahui jumlah peserta didik, hasil belajar peserta didik dan strategi pembelajaran yang biasa diterapkan oleh wali kelas. Setelah melakukan penelitian pendahuluan, peneliti mengidentifikasi masalah dan menetapkan kelas eksperimen (IV B) dan kelas kontrol (IV A).

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan pedoman instrumen yang akan digunakan. Instrumen dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen validator. Setelah di validasi, peneliti melaksanakan uji instrumen di SDN 1 Beringin Raya pada tanggal 11 Februari 2025 untuk mengetahui instrumen tes dan instrumen non tes yang layak digunakan dalam kegiatan penelitian.

Setelah mengolah data hingga mendapatkan instrumen yang valid untuk digunakan dalam kegiatan penelitian, peneliti melaksanakan penelitian di SDN 2 Beringin Raya pada tanggal 18 Februari – 21 Februari dengan 2x pertemuan pada kelas eksperimen dan 2x pertemuan pada kelas kontrol. Kelas eksperimen (IV B) menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*, sedangkan kelas kontrol (IV A) menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*. Setelah mendapatkan data, peneliti menganalisis dan menyimpulkan hasil laporan penelitian berupa hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi tidak hanya orang saja melainkan dapat berupa obyek atau benda-benda alam lainnya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 60 peserta didik terdiri dari dua kelas, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Beringin Raya.

No.	Kelas	Jumlah peserta didik
1	IV A	30
2	IV B	30
Jumlah		60

Sumber: Absensi kehadiran.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan sebagian dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, sampel yang ditetapkan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Sampel pada penelitian ini terdiri dari 30 peserta didik dari kelas IV A sebagai kelas kontrol yang diberikan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* dan 30 peserta didik dari kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang diberikan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti lebih lanjut. Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari (Sugiyono, 2019). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* yang dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan uraian singkat, jelas dan padat pada setiap variabel. Adapun definisi konseptual pada setiap variabel sebagai berikut.

a. Model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* (X)

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dapat menyenangkan peserta didik dengan memasangkan antara pertanyaan dengan jawaban, baik secara berkelompok dengan batas waktu yang telah ditentukan. Model pembelajaran ini menekankan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar, kedisiplinan terhadap waktu, dan rasa tanggung jawab, sedangkan *wordwall* merupakan media pembelajaran multimedia interaktif yang berbentuk sebuah aplikasi digital. Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran, namun dapat digunakan sebagai alat penilaian dan *game edukatif*. Penilaian menggunakan media *wordwall* mampu memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan suatu penilaian atas kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dari proses kegiatan belajar yang telah dialami dan diperoleh dengan mencakup beberapa aspek meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar tidak hanya menjadi tolak ukur

keberhasilan bagi peserta didik di sekolah dalam kegiatan belajar, namun juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur bagi pendidik dalam keberhasilan mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan pembelajaran IPAS memiliki tujuan dalam meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dapat memberikan kemudahan dalam pengumpulan data supaya tidak terjadi keliruan dalam mendefinisikan objek atau variabel yang akan diteliti. Definisi operasional merupakan uraian singkat mengenai informasi tentang batasan variabel yang akan diteliti. Adapun definisi operasional pada setiap variabel sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan *Wordwall* (X)

Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* peserta didik diminta untuk mampu menyelesaikan masalah dengan mencocokkan antara jawaban dan pertanyaan yang telah diberikan oleh pendidik secara berkelompok.

Adapun sintaks model pembelajaran *make a match* berbantuan *Wordwall* sebagai berikut.

Tabel 6. Sintaks Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Wordwall*.

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan Kegiatan apersepsi. (Fase 1 <i>Present goals and sets</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Melakukan kegiatan apersepsi dengan tanya 	<ol style="list-style-type: none"> Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik Menyimak dan menanggapi apersepsi

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
		jawab untuk menuju materi yang akan dibahas.	dengan tanya jawab yang dilakukan pendidik
Kegiatan Inti	Pendidik menyajikan materi disertai diskusi atau tanya jawab dengan peserta didik. (Fase 2 present)	1 Menyampaikan Materi kepada peserta didik dengan bantuan buku cetak dan <i>wordwall</i> 2 Melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan.	a) Memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi. b) Mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik.
	Pendidik mengorganisasikan peserta didik kedalam beberapa kelompok (Fase 3 organize student into learning teams)	3. Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok 4. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya	a) Menyimak pendidik saat membagi kelompok b) Duduk bersama kelompok masing-masing
	Membantu tim untuk bekerja dan belajar untuk menyelesaikan tugas (Fase 4 assist team work and studently)	5. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD 6. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan <i>wordwall</i>	c) Peserta didik berdiskusi mengerjakan tugas LKPD bersama kelompoknya d) Peserta didik menyimak langkah-langkah pembelajaran <i>make a match</i> .

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
		<p>7. Pendidik memberikan kertas pertanyaan dan jawaban</p> <p>8. Pendidik memberikan arahan kepada kelompok yang telah selesai mencocokkan untuk maju kedepan kelas menggunakan <i>wordwall</i>.</p> <p>9. Pendidik memberikan motivasi kepada kelompok yang sedang maju , mengawasi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan mengingatkan peserta didik terkait waktu yang telah ditentukan</p>	<p>e) Peserta didik bekerjasama mencocokkan antara pertanyaan dengan jawaban</p> <p>f) Peserta didik bersama kelompok mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban yang telah didapatkan menggunakan <i>wordwall match up</i> yang telah ditayangkan oleh pendidik dengan batas waktu yang telah ditetakaan</p>

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
	Mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Fase 5 <i>test on the materials</i>)	10. Mengulas kembali hasil yang telah didapatkan oleh peserta didik pada setiap kelompok	g) Peserta didik menyimak ulasan dari pendidik dan memberikan tanggapan terkait hasil belajar yang telah didapatkan oleh setiap kelompok.
Kegiatan Akhir	Menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan memberikan penghargaan berupa motivasi dan semangat kepada peserta didik. (Fase 6 <i>improved recognition</i>)	1. Membantu peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. 2. Memberikan refleksi kepada peserta didik	a) Membuat kesimpulan bersama pendidik. b) Menanggapi refleksi yang ditanya pendidik

Sumber: Peneliti dari (Simamora, 2024) dan (Sutikno, 2019).

Penggunaan media *wordwall* mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media *wordwall* dalam penelitian digunakan sebagai media penyampaian materi dan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dibuat sendiri oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes tertulis objektif dengan bentuk pilihan jamak sebanyak 20 butir soal. Tes tertulis dilakukan pada saat pemberian *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran sedangkan *posttest* diberikan setelah melakukan

kegiatan pembelajaran. Selain itu, penilaian dilakukan dengan mengamati peserta didik saat bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dengan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban sebagai pengukur aspek afektif dan psikomotorik untuk kinerja yang telah diselesaikan oleh peserta didik. Materi IPAS yang akan digunakan adalah Bab 6 “daerah tempat tinggalku”, topik A “bentang alam dilingkungan sekitar”. Dalam topik ini peserta didik akan mengenal karakteristik ragam bentang alam di lingkungan sekitar dan menyimpulkan kategori bentang alam di sekitar.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian harus dilakukan dengan baik dan benar supaya mendapatkan informasi data yang efektif dan relevan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes. Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS setelah diberi perlakuan model pembelajaran *make a match*. Teknik pengumpulan data diberikan sebelum penerapan model pembelajaran *make a match (pretest)* dan sesudah diberikan penerapan model pembelajaran *make a match (posttest)*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan prosedur yang digunakan untuk memperoleh data hingga hasil penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data penelitian, sebagai langkah untuk menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik (Fachrul, 2024). Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu instrumen tes dan non tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes pada penelitian digunakan sebagai aspek kognitif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tes yang akan dilaksanakan pada penelitian berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes tersebut akan dilaksanakan sebanyak dua kali saat sebelum kegiatan pembelajaran (*pretest*) dan sesudah kegiatan pembelajaran (*postests*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall*. Berikut kisi-kisi instrumen tes ranah kognitif peserta didik.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kognitif.

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Jumlah Soal
Mengenal karakteristik ragam bentang alam di lingkungan sekitar	Peserta didik mampu mendeteksi ragam bentang alam di lingkungan sekitar.	C4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Peserta didik mampu menelaah karakteristik ragam bentang alam.	C4	8, 9, 10, 11, 12, 13
	Peserta didik mampu memilih bentang alam yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.	C4	14, 15, 16, 17, 18
Menyimpulkan kategori bentang alam di lingkungan sekitar	Peserta didik mampu membandingkan jenis-jenis bentang alam seperti jenis danau, laut, dan sebagainya	C5	19, 20, 21, 22
	Peserta didik mampu mengkategorikan bentang alam.	C6	23, 24, 25
Jumlah			25

Sumber: Peneliti dari Taksonomi Bloom.

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian bertujuan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dan *powerpoint*.

Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Ranah Afektif.

No	Indikator	Persen (%)	Aspek yang diamati
1.	Setiap individu mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik	10%	Peserta didik aktif berdiskusi dengan pendidik
2.	Mampu bekerjasama dengan teman kelompok masing-masing dalam mendiskusikan masalah yang telah diberikan oleh pendidik	30%	Peserta didik berdiskusi bersama teman kelompok dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pendidik
			Membuat kesimpulan dari hasil diskusi
			Membantu teman kelompok yang kesulitan
3.	Dalam menyelesaikan masalah peserta didik mampu menyumbang ide atau menyatakan pendapat untuk menyelesaikan permasalahan	20%	Peserta didik ikut serta secara aktif dan menyatakan pendapat dalam kerjasama menyelesaikan masalah
			Percaya diri dalam menyampaikan pendapat
4.	Memahami masalah dengan menyesuaikan antara jawaban dan pertanyaan	20%	Peserta didik menyimak arahan yang diberikan oleh pendidik
			Bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya
5.	Saat kegiatan evaluasi peserta didik memperhatikan	20%	Mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan
			Peserta didik memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.

Sumber: Penulis dari Taksonomi bloom (2021)

Tabel 9. Kisi-Kisi Lembar Observasi Ranah Psikomotorik

No	Indikator	Persen (%)	Aspek yang diamati
1.	Menentukan dan mencocokkan masalah yang telah diberikan pendidik	20%	Keterampilan mengikuti arahan dalam merencanakan kesesuaian antara tabel pertanyaan dan jawaban
			Keterampilan mempersiapkan alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas
2.	Kemampuan dan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban	60%	Kemampuan dan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban
			Peserta didik mampu mengatasi permasalahan dalam

No	Indikator	Persen (%)	Aspek yang diamati
			mengerjakan tugas dengan kondusif
5.	Kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan presentasi.	20%	Peserta didik mempresentasikan hasil yang telah dikerjakan di depan kelas dengan baik sesuai hasil yang telah dikerjakan dalam LKPD.

Sumber: Peneliti dari Taksonomi Bloom (2021).

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas memiliki peran penting untuk mengetahui apakah instrumen tes yang digunakan dalam penelitian tersebut valid. Instrumen tes yang valid memiliki makna bahwa alat yang digunakan dalam mendapatkan data tersebut sudah baik dan benar. Instrumen tes yang dinyatakan valid berarti memiliki kesesuaian antara data yang dihasilkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian ini soal yang akan diuji berupa 25 butir soal pilihan jamak untuk ranah kognitif, 10 aspek pernyataan untuk ranah afektif, dan 5 aspek pernyataan untuk ranah psikomotorik. Dalam mengukur validitas, metode yang digunakan yaitu *pearson correlation* berbantuan *Microsoft Excel* dengan rumus *pearson product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y.

N = Jumlah responden.

$\sum X$ = Skor item .

$\sum Y$ = Skor total.

Sumber: (Muncarno, 2017).

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dinyatakan valid, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dinyatakan tidak valid.

Tabel 10. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r).

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60– 0,0799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	sangat rendah

Sumber: (Muncarno, 2017).

Uji validitas yang digunakan pada ranah kognitif sebanyak 25 butir soal pilihan jamak berupa *pretest* dan *posttest*, terdapat 20 butir soal pilihan jamak yang dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian sebagai berikut.

Tabel 11. Validitas *Pretest* Ranah Kognitif.

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Validitas	Keterangan
1	0,396	0,419	Valid	Dapat digunakan
2	0,396	0,404	Valid	Dapat digunakan
3	0,396	0,526	Valid	Dapat digunakan
4	0,396	0,568	Valid	Dapat digunakan
5	0,396	0,816	Valid	Dapat digunakan
6	0,396	0,760	Valid	Dapat digunakan
7	0,396	0,506	Valid	Dapat digunakan
8	0,396	0,267	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
9	0,396	0,494	Valid	Dapat digunakan
10	0,396	0,573	Valid	Dapat digunakan
11	0,396	0,005	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
12	0,396	0,493	Valid	Dapat digunakan
13	0,396	0,558	Valid	Dapat digunakan
14	0,396	0,288	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
15	0,396	0,511	Valid	Dapat digunakan
16	0,396	0,508	Valid	Dapat digunakan
17	0,396	0,445	Valid	Dapat digunakan
18	0,396	0,461	Valid	Dapat digunakan
19	0,396	0,521	Valid	Dapat digunakan

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Validitas	Keterangan
20	0,396	0,262	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
21	0,396	0,412	Valid	Dapat digunakan
22	0,396	0,476	Valid	Dapat digunakan
23	0,396	0,491	Valid	Dapat digunakan
24	0,396	0,582	Valid	Dapat digunakan
25	0,396	0,020	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 20 soal valid yang dapat digunakan dan 5 soal tidak valid yang tidak dapat digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan validitas soal *pretest* dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 200.

Tabel 12. Validitas *Posttest* Ranah Kognitif.

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Validitas	Keterangan
1	0,396	0,641	Valid	Dapat digunakan
2	0,396	0,535	Valid	Dapat digunakan
3	0,396	0,513	Valid	Dapat digunakan
4	0,396	0,673	Valid	Dapat digunakan
5	0,396	0,414	Valid	Dapat digunakan
6	0,396	0,584	Valid	Dapat digunakan
7	0,396	0,760	Valid	Dapat digunakan
8	0,396	0,641	Valid	Dapat digunakan
9	0,396	0,514	Valid	Dapat digunakan
10	0,396	0,391	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
11	0,396	0,054	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
12	0,396	0,472	Valid	Dapat digunakan
13	0,396	0,532	Valid	Dapat digunakan
14	0,396	0,500	Valid	Dapat digunakan
15	0,396	0,518	Valid	Dapat digunakan
16	0,396	0,233	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
17	0,396	0,590	Valid	Dapat digunakan
18	0,396	0,483	Valid	Dapat digunakan
19	0,396	0,532	Valid	Dapat digunakan
20	0,396	0,247	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
21	0,396	0,590	Valid	Dapat digunakan
22	0,396	0,274	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
23	0,396	0,423	Valid	Dapat digunakan
24	0,396	0,487	Valid	Dapat digunakan
25	0,396	0,483	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 20 soal valid yang dapat digunakan dan 5 soal tidak valid yang tidak dapat digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan validitas soal *posttest* dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 201.

Tabel 13. Validitas Ranah Afektif.

No	r _{tabel}	r _{hitung}	Validitas	Keterangan
1	0,396	0,441	Valid	Dapat digunakan
2	0,396	0,469	Valid	Dapat digunakan
3	0,396	0,581	Valid	Dapat digunakan
4	0,396	0,551	Valid	Dapat digunakan
5	0,396	0,443	Valid	Dapat digunakan
6	0,396	0,392	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
7	0,396	0,482	Valid	Dapat digunakan
8	0,396	0,359	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
9	0,396	0,466	Valid	Dapat digunakan
10	0,396	0,400	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 8 aspek valid yang dapat digunakan dan 2 aspek tidak valid yang tidak dapat digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan validitas aspek afektif dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 202.

Tabel 14. Validitas Ranah Psikomotorik.

No	r _{tabel}	r _{hitung}	Validitas	Keterangan
1	0,878	0,939	Valid	Dapat digunakan
2	0,878	0,928	Valid	Dapat digunakan
3	0,878	0,915	Valid	Dapat digunakan
4	0,878	0,221	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
5	0,878	0,917	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 8 aspek valid yang dapat digunakan dan 2 aspek tidak valid yang tidak dapat digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan validitas aspek afektif dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 203.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat pengukur konsistensi instrumen tes. Instrumen tes dapat dikatakan reliabilitas apabila sudah melalui tahap uji reliabilitas secara berulang dengan menghasilkan data yang tetap atau relatif sama (*reliabel*), sehingga instrumen tes tersebut sudah dapat dipercaya. Reliabilitas merujuk kepada ketepatan pengukuran tetapi tidak memadai untuk menentukan validitas yang diperoleh, reliabilitas hanya menyediakan ketepatan yang memungkinkan validitas (Utami, Y., Rusmana, P, M., 2023). Pengujian dalam uji reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus *alpha Cronbach* dengan berbantuan *Microsoft Excel*. Adapun rumus *alpha cronbach* adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{n-1} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas tes.
- n = Banyaknya butir soal.
- 1 = Bilangan Konstan.
- $\sum a_b^2$ = Skor tiap item.
- a_1^2 = Varian total.

kaidah pengujian dengan $\alpha = 0,05$,

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dinyatakan reliabel, namun

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 15. Klasifikasi Reliabilitas.

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	sangat rendah

Dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah di validasi, kemudian di uji reliabilitas sebagai berikut

Tabel 16. Reliabilitas Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.

Aspek	Nilai Acuan	Cronbach's Alpha	Reliabilitas	Keterangan
Kognitif <i>Pretest</i>	0,396	0,843	Reliabel	Sangat Tinggi
Kognitif <i>Posttest</i>	0,396	0,866	Reliabel	Sangat Tinggi
Afektif	0,396	0,525	Reliabel	Cukup
Psikomotor	0,878	0,889	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa reliabilitas aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dinyatakan reliabel. Perolehan data tersebut dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 204.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal digunakan untuk melihat perbedaan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda soal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} - PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal.

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

JA = Jumlah peserta kelompok atas.

JB = Jumlah peserta kelompok bawah.

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar .

Tabel 17. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Negatif	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto, 2018).

Penghitungan uji daya pembeda soal menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, sehingga dapat diketahui masing-masing soal memiliki daya pembeda yang berbeda-beda sebagai berikut.

Tabel 18. Daya Pembeda Masing-masing Soal *Pretest*.

No	D	Kategori
1	0,87	Baik Sekali
2	0,53	Baik
3	0,42	Baik
4	0,37	Cukup
5	0,76	Baik Sekali
6	0,77	Baik Sekali
7	0,37	Cukup
9	0,26	Baik
10	0,45	Baik
12	0,37	Cukup
13	0,52	Baik
15	0,30	Cukup
16	0,28	Cukup
17	0,21	Cukup
18	0,51	Baik
19	0,54	Baik
21	0,42	Cukup
22	0,53	Baik
23	0,53	Baik
24	0,45	Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori baik sekali, 10 butir soal dengan kategori baik, dan 7 butir soal dengan kategori cukup. Hasil perolehan data tersebut dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 210.

Tabel 19. Daya Pembeda Masing-masing Soal *Posttest*.

No	D	Kategori
1	0,45	Baik
2	0,37	Cukup
3	0,42	Baik
4	0,54	Baik
5	0,44	Baik
6	0,45	Baik
7	0,76	Baik Sekali
8	0,45	Baik
9	0,29	Cukup

No	D	Kategori
12	0,36	Cukup
13	0,42	Baik
14	0,45	Baik
15	0,29	Cukup
17	0,76	Baik Sekali
18	0,60	Baik
19	0,46	Baik
21	0,42	Baik
23	0,28	Cukup
24	0,22	Cukup
25	0,45	Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 2 butir soal dengan kategori baik sekali, 12 butir soal dengan kategori baik, dan 6 butir soal dengan kategori cukup. Hasil perolehan data tersebut dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 211.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Dalam membuat instrumen soal yang baik adalah tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Uji tingkat kesukaraan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran.

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar.

JS = Jumlah seluruh peserta didik.

Tabel 20. Klasifikasi Ttingkat Kesukaran Soal.

Besar Tingat Kesukaran	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018).

Perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, sehingga dapat diketahui masing-masing soal memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda sebagai berikut.

Tabel 21. Tingat Kesukaran Masing-masing Soal *Pretest*.

No	P	Kategori
1	0,6	Sedang
2	0,64	Sedang
3	0,28	Sukar
4	0,72	Mudah
5	0,52	Sedang
6	0,6	Sedang
7	0,52	Sedang
9	0,6	Sedang
10	0,6	Sedang
12	0,48	Sedang
13	0,28	Sukar
15	0,6	Sedang
16	0,68	Mudah
17	0,44	Sedang
18	0,52	Sedang
19	0,68	Sedang
21	0,28	Sukar
22	0,44	Sedang
23	0,8	Mudah
24	0,6	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 14 butir soal dengan kategori sedang, dan 3 butir soal dengan kategori mudah. Hasil perolehan data tersebut dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 208.

Tabel 22. Tingat Kesukaran Masing-masing Soal *Posttest*.

No	P	Kategori
1	0,45	Baik
2	0,37	Cukup
3	0,42	Baik
4	0,54	Baik
5	0,44	Baik
6	0,45	Baik\
7	0,76	Baik Sekali
8	0,45	Baik
9	0,29	Cukup
12	0,36	Cukup
13	0,42	Baik

No	P	Kategori
14	0,45	Baik
15	0,29	Cukup
17	0,76	Baik Sekali
18	0,60	Baik
19	0,46	Baik
21	0,42	Baik
23	0,28	Cukup
24	0,22	Cukup
25	0,45	Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 15 butir soal dengan kategori sedang, dan 2 butir soal dengan kategori mudah. Hasil perolehan data tersebut dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 209.

J. Teknik Analisis Data

1. Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun rumus menghitung penilaian kognitif sebagai berikut.

$$N = \frac{RM}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai soal individu.

RM = Jumlah skor item yang dijawab benar.

SM = Skor maksimum.

100 = Bilangan tetap.

Sumber: (Purwanto, 2016).

Tabel 23. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.

Persentase	Kriteria
>80%	Baik Sekali
70-80%	Baik
60-70%	Cukup
50-60%	Kurang Baik

Persentase	Kriteria
<50%	Kurang Baik Sekali

Sumber: (Trianto, 2013)

2. Penilaian Afektif

Penilaian afektif diberikan untuk mengetahui dan mengembangkan sikap maupun karakteristik peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar afektif dapat dilakukan dengan cara observasi dan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan skor skala liker

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Kurang setuju : 2

Tidak setuju : 1

Tabel 24. Kriteria Keberhasilan Nilai Aspek Afektif

Kriteria	Presentase
93 – 100	Sangat setuju
84 – 92	Setuju
75 – 83	Kurang setuju
< 75	Tidak setuju

Sumber: (Taufiq Qurrachman, 2022)

3. Penilaian Psikomotorik

Penilaian psikomotorik dilakukan untuk melihat dan meningkatkan keterampilan peserta didik selama mengerjakan tugas yang telah diberikan pendidik selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar psikomotorik dapat dilakukan dengan cara observasi dan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan skor skala liker

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Kurang setuju : 2

Tidak setuju : 1

Tabel 25. Kriteria Keberhasilan Nilai Aspek Afektif

Kriteria	Presentase
93 – 100	Sangat setuju
84 – 92	Setuju
75 – 83	Kurang setuju
< 75	Tidak setuju

Sumber: (Taufiq Qurrachman, 2022)

4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk melihat keefektifikan perlakuan yang telah diterapkan oleh penelitian kepada kelas eksperimen. Untuk mengetahui peningkatan atau pengaruh hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Tinggi : $0,7 < N-Gain < 1$

Sedang : $0,3 < N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

Sumber: (Arikunto, 2013).

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* (X^2) sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-Kuadrat.

f_o = Frekuensi yang diperoleh.

f_h = Frekuensi yang diharapkan.

Sumber: (Muncarno, 2017).

Distribusi untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan berdistribusi normal, namun jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dan mengetahui berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan rumus uji-fisher sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: (Muncarno, 2017).

Taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika, $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan data bersifat homogen, namun jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan data bersifat tidak homogen.

L. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian merupakan cara untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan kelas kontrol emnggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*, maka uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t sebagai berikut.

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- x_1 : Nilai rata-rata variabel 1.
- x_2 : Nilai rata-rata variabel 2.
- S_1^2 : Standar Deviasi variabel 1.
- S_2^2 : Standar Deviasi variabel 2.
- n_1 : Jumlah peserta didik.
- n_2 : Jumlah peserta didik.

Sumber: (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_a diterima, sedangkan jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini sebagai beirkut.

Hipotesis Pertama

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya

Hipotesis Kedua

H_a :Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

H_o :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpointl* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya

Hipotesis Ketiga

H_a :Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya

H_o :Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan *powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan wordwall terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik yang meningkat dan hasil uji hipotesis 1 menggunakan uji-t dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,978 > 1,684$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint* juga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik yang meningkat dan hasil uji hipotesis 2 menggunakan uji-t dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7,639 > 1,684$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Perbedaan pengaruh pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dengan *powerpoint* dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis 3 menggunakan uji-t dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,560 > 1,684$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Perolehan hasil hipotesis 3 dan peningkatan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* lebih memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *powerpoint*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik kelas IV SDN 2 Beringin Raya.

1. Peserta Didik

Peserta didik lebih aktif dan fokus dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* dan *powerpoint*.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media yang menarik perhatian peserta didik seperti *wordwall* dan *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyarankan pendidik untuk menerapkan model pembelajaran *make a match* dan media *wordwall* atau *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta mendukung pendidik dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

4. Peneliti Lanjutan

Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *wordwall* atau *powerpoint*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H.W., & Munahefi, N. 2024. Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Prisma*, 7, 731–738. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>.
- Andayani, T. 2019. *Penerapan Pendekatan Eclectic Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas VIII (Studi Kasus di SMP N 1 Tambakrejo)*. SKRIPSI. 1–83. <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/623/>.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Journal pgsd*, 11(9), 1841–1854. <https://jptam.org/index.php/jptam>.
- Annisa, L., & Wakijo, W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 1 Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 77–83. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2043>.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Assulamy, H. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dan Scratch Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Sistem Komputer. *Journal on Education*, Vol 06(No 01), 9490. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakart Selatan: UHAMKA Press.
- Djamaludin, A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Fajariah, M., Herpratiwi., & Pamungkas, A. 2024. The Effect of Picture and Picture Learning Model on Learning Outcomes of IPAS Subjects of Fourth Grade Students in SDN 3 Rajabasa Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 368. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i3.11903>.

- Gunawan., Ritonga, A. A. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Sulawesi Utara: Raja Grafindo Persada.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hendra., Afriyadi, H., Tanwir. H. N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P, Asyhar, A. D. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herpratiwi. 2016. *Buku Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herpratiwi, Erni, Astuti, N., & Qomario. 2019. The implementation of a thematic team games tournament-Cooperative learning in the fifth grade of elementary school in lampung province. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(11), 192–205. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/18809>.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>.
- Heryana, A. 2020. Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif. Skripsi, *Universitas Esa Unggul*, 1–16.
- Hutabarat, D. S., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. 2023. Penerapan Teori Pembelajaran Robert M.Gagne Pada Proses Belajar Matematika SMA. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 58–65. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i2.287>.
- Irawan, P. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Lampung.
- Jannah, F., Irtifaq, T., Fathuddin, P. F. 2022. Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Jurnal Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65. <https://doi.org/10.55606/ay.v6i2>.
- Jaya, F. 2019. *Buku Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>.
- Kemendikbud. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kornelis, V.V., Makaborang, Y., & Ndjoeroeman, Y. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Wordwall dilengkapi Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 472–480. <https://e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/5030>.
- Magdalena, I., Fajriyati I, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. 2020. Ranah Kognitif. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. *Assesment for learning, educandy & wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Monalisa, M., & Nurlizawati, N. 2024. Penerapan Model Kooperatif Make A Match Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X Fase E SMA Eka Sakti Padang. *Journal Of Education And Pedagogy*, 385-392. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.263>.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nirawan, D. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nopitasari, M., & Khoiri, Q. 2024. Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i2.193>.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>.
- Putri, E., & Taufina, T. 2020. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>.
- Pindari, A, M., Dina, S., Wasis. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 92 Singkawang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol 10 (1)*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01>.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. 2023. *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Rahma, A., & Haviz, M. 2022. Implementation of Cooperative Learning Model with Make A Match Type on Students Learning Outcomes in Elementary

- School. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 2(2), 58.
<https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5593>.
- Riyanti, N. N., Abdullah, M. H. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. 2023. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>.
- Sanjaya, N. A., & Khasanah, Z. N. 2024. Bimbingan dan Konseling dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, . 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v5i1.8799>.
- Savira, A., & Gunawan, R. 2022. Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
- Siahaan, D., Sinaga, R., Shepu, A., Remigius, A., & Pinem, I. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Aquinas*. 7(2), 1.
<http://eprints.umg.ac.id/id/eprint/10430>.
- Siregar, A., & Lumbanraja, R. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flascard sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(2), 217.
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46833>.
- Simamora, B., & Aprido, D. 2024. *Model-Pembelajaran-Kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sri, H. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>.

- Sulistio, A., & Haryanti, N. 2018. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Media Aksara.
- Sutikno, M. S. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*. Lombok: Holistica.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/>.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prena Media Group.
- Ulnatifah, R., Anjarini, T., & Khaq, M. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pancasila dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Jono. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–92. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13012>.
- Usman, Herawati, H., Ramli, N., & Laksana, S. W. 2019. *Cooperative Learnings dan komunikasi interpersonal*. Selawesi Selatan: Dirah.
- Utami, Y., & Rusmana, P. M. 2023. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.
- Vioreza, N., Marhamah, Oktaviana, E., Nugroho, B. T. A., Solihat, E., Hasanah, N., & Arisona, R. D. 2020. *Model & Metode Pembelajaran*. Surabaya: Media Publishing.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. In *Paper Knowledge*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., Leli, M., Shinta, N. R. A., Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. 2024. *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Kaaffah Learning Center.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan, Kemendikbud.

- Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., & Rogibah. 2023. *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Zahro, N. A. Q. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.
<https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1268>.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. 2024. Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139.
<https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>.