

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A
MATCH* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

**LIA NANDA AGUSTINA
NPM 2113053077**



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

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

LIA NANDA AGUSTINA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro dengan jumlah 38 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 3 Adipuro.

Kata Kunci: hasil belajar, IPAS, *make a match*, media audio visual

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF THE MAKE A MATCH TYPE ASSISTED BY AUDIO VISUAL MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

LIA NANDA AGUSTINA

The problem of this research is the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS learning. The aim of this research is to determine the effect of the cooperative learning model of the make a match type assisted by audio-visual media in IPAS learning outcomes. The method used is a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sampling technique used non-probability sampling, specifically the saturated sampling technique. The population and sample in this study consisted of 38 fifth-grade students from SDN 3 Adipuro. Data collection techniques using test and non-test techniques in the form of observation sheets. The results of the study indicated that the use of the cooperative learning model of the Make a Match type assisted by audio-visual media has an effect on learning outcomes in IPAS learning for fifth-grade students at SDN 3 Adipuro.

Keywords: *audio visual media, IPAS, make a match, outcomes learning*

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A
MATCH* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

LIA NANDA AGUSTINA

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**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa

: Tia Nanda Agustina

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113053077

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

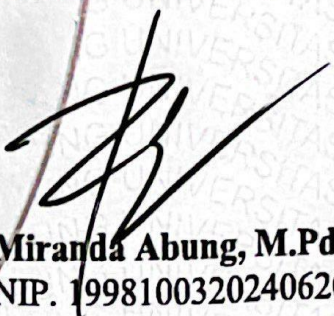
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

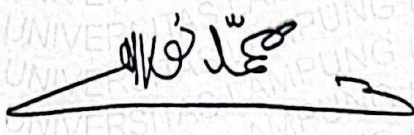
Dosen Pembimbing I


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019

Dosen Pembimbing II


Miranda Abung, M.Pd.
NIP. 199810032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

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

Fadhilah Khairani

Sekretaris

: **Miranda Abung, M.Pd.**

Miranda Abung

Penguji

: **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**

Prof. Dr. Sowiyah

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lia Nanda Agustina
NPM : 2113053077
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung 13 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Lia Nanda Agustina
NPM 2113053077

RIWAYAT HIDUP



Lia Nanda Agustina lahir di Waytuba, Kabupaten Waykanan, Provinsi Lampung, pada tanggal 05 Agustus 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Zulkifli dengan Ibu Netawati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDN 01 Perumnas Wayhalim Bandar Lampung lulus pada tahun 2015
2. SMPN 19 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018
3. SMAN 05 Bandar Lampung lulus 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 SNMPTN. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Kesugihan, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2022-2023 sebagai anggota bidang Ilmu Pendidikan.

MOTTO

“If You Can Dream It, You Can Do It ”

“ Ilmu pengetahuan adalah mesin waktu yang membawa kita ke masa depan.”

(Carl Sagan)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim...

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Orangtuaku Tercinta

Bapak Zulkifli dan Ibu Netawati yang menjadi alasan utama peneliti untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang peneliti lalui selama perkuliahan. Ayah dan Ibu terimakasih atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus dan ikhlas untuk membesarkan, merawat, dan memberi dukungan, serta selalu mendoakan peneliti.

Semoga ayah dan ibu selalu sehat dan hiduplah lebih lama lagi, ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidupku,

Kakakku Tersayang

Rian Adam. Kakak yang selalu membantu selama pendaftaran kuliah, serta selalu memberikan contoh yang baik. Terimakasih untuk semua yang baik yang telah diberikan dan telah menjadi kakak yang bisa dibanggakan.

Adikku Tersayang

Odi Apriliansyah. Terimakasih telah memberikan semangat melalui celotehan yang terkadang menjadi tawa, dan menjadi penyemangat bagi peneliti untuk menjadi kakak perempuan yang baik.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD ”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurhawahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung serta ketua penguji telah senantiasa memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Miranda Abung, M.Pd., sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukkan untuk tetap memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., sebagai Penguji Utama sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa pada proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
8. Ibu Desti Merika S.Pd. SD, M.Pd. selaku Kepala UPT SDN 3 Adipuro, Ibu Nopi Renggalia, S.Pd. dan Bapak Erlan Risnandi Praja, S. Pd. Wali kelas VA dan VB SDN 3 Adipuro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Teman satu kosan PMC, Diva, Uning, Yasmin, Nadia. Terimakasih sudah menemani hari-hari di kosan selama berkuliah.
10. Regu Tulip selama dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai kurang lebih empat tahun ini yaitu, Indah, Ara, Vinka, Pudel, Via, Dwi dan Fadilah. Mari kita terus berjuang untuk impian yang selalu kita rencanakan.
11. Terakhir yang tidak kalah penting, terimakasih kepada diri sendiri sudah bisa bertahan, berjuang melawan rasa malas serta mampu mengendalikan diri dari tekanan diluar keadaan yang tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan semaksimal mungkin dan sebaik mungkin. Apresiasi sebesar-besarnya pada diri sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro 13 Juni 2025



Lia Nanda Agustina
NPM 2113053077

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Prinsip-Prinsip Belajar	12
3. Teori Belajar.....	13
4. Pengertian Pembelajaran	15
5. Komponen-Komponen Pembelajaran	16
6. Pengertian Hasil Belajar.....	17
7. Macam-Macam Hasil Belajar.....	17
8. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
9. Pengertian IPAS	20
10. Tujuan Pembelajaran IPAS SD.....	21
11. Materi IPAS Indonesiaku Kaya Hayatinya.....	22
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	23
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	23
2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	24
3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	24
4. Prosedur Pembelajaran Kooperatif.....	26
5. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif	27
6. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	28
7. Karakteristik Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	29
8. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	30
9. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Make a Matc</i>	32
C. Media Pembelajaran Audio Visual	34
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	34

2. Fungsi Media Pembelajaran	34
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	35
4. Pengertian Media Audio Visual	36
5. Karakteristik Media Audio Visual	37
6. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	37
7. Media Video Pembelajaran	38
8. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual	39
D. Penelitian Relevan	40
E. Kerangka Pikir	41
F. Hipotesis Penelitian	41
III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	42
1. Jenis Penelitian	42
2. Desain Penelitian.....	42
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian	44
C. Prosedur Penelitian	45
1. Tahap Persiapan	45
2. Tahap Pelaksanaan	45
3. Tahap Penyelesaian	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian	46
1. Populasi Penelitian	46
2. Sampel Penelitian	46
E. Variabel Penelitian	47
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	48
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	48
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	48
1. Definisi Konseptual.....	48
2. Definisi Operasional.....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Teknik Tes.....	51
2. Teknik Non-Tes.....	52
H. Instrumen Penelitian	52
1. Uji Instrumen Tes dan Non-Tes	52
2. Uji Prasyarat Instrumen	58
I. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis	63
1. Uji Prasyarat Analisis Data	63
2. Uji Hipotesis.....	65
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Pelaksanaan Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	66
1. Hasil Belajar	66
2. Hasil Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	71
3. Hasil Uji Prasyarat	72

4. Hasil Uji Hipotesis	74
C. Pembahasan.....	77
D. Keterbatasan Penelitian.....	80
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Pembelajaran IPAS.....	5
2. Sintaks Model Kooperatif Tipe Make A Match.....	31
3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	44
4. Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro	46
5. Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro	47
6. Sintaks Model Kooperatif Tipe Make A Match.....	50
7. Kisi-Kisi Instrumen Tes	53
8. Kisi-Kisi Instrumen Non Tes	55
9. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	56
10. Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik	58
11. Klasifikasi Validitas	59
12. Data Rekapitulasi Hasil Validitas Pada Instrumen Tes.....	59
13. Indeks Reliabilitas.....	60
14. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	61
15. Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Instrumen Tes.....	61
16. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	62
17. Hasil Tingkat Kesukaran.....	62
18. Klasifikasi Uji N-Gain	64
19. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data dan Hasil Uji Hipotesis	67
20. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	69
21. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	71
22. Hasil Uji Normalitas	73
23. Annova	74
24. R.Square	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Hasil Literasi Sains Indonesia	4
2. Kerangka pikir penelitian	41
3. Nonequivalent Control Group Design	43
4. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	69
5. Wawancara Bersama Pendidik Kelas V	184
6. Pengamatan Kelas	184
7. Peneliti Menyampaikan Tata Cara Pengerjaan	185
8. Peserta didik mengerjakan soal yang akan divalidasi	185
9. Pengerjaan pretest kelas eksperimen.....	186
10. Pengerjaan pretest kelas kontrol.....	186
11. Pembelajaran 1 kelas eksperimen	187
12. Pembelajaran 1 kelas kontrol	188
13. Pembelajaran 2 kelas eksperimen	189
14. Pembelajaran 2 kelas kontrol	190
15. Pembelajaran 3 kelas eksperimen	191
16. Pembelajaran 3 kelas kontrol	192
17. Pengerjaan posttest kelas eksperimen	193
18. Pengerjaan posttest kelas kontrol	193

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	99
3. Surat Uji Coba Instrumen.....	100
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	101
5. Surat Izin Penelitian	102
6. Surat Balasan Izin Penelitian	103
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	104
8. Pedoman Wawancara	107
9. Nilai Sumatif Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas VA SDN 3 Adipuro	108
10. Nilai Sumatif Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas VA SDN 3 Adipuro	109
11. Modul Ajar Eksperimen.....	110
12. Modul Ajar Kontrol	118
13. Soal Instrumen Pretest dan Posttest	125
14. Jawaban Uji Coba Instrumen	134
15. Hasil Uji Instrumen Tes	136
16. Hasil Uji Validitas SPSS	137
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	141
18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	142
19. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal	143
20. Rekapitulasi Hasil Uji Kesukaran	144
21. Soal Pretest dan Posttest	145
22. Jawaban Pretest IPAS Keankeagaman Hayati	152
23. Jawaban Posttest IPAS Keankeagaman Hayati	154

24. Nilai Pretest dan Posttest.....	156
25. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest	157
26. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	160
27. Jawaban Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	162
28. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik	166
29. LKPD dan Jawaban LKPD	169
30. Uji Normalitas Pada Instrumen.....	176
31. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	178
32. Hasil Perhitungan Uji N-Gain.....	179
33. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	180
34. Bahan Ajar	181
35. Dokumentasi	184

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jenjang sekolah dasar, untuk melahirkan generasi yang berkualitas maka proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan memiliki keterampilan diluar pengetahuan akademis. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan diri setiap peserta didik agar terciptanya individu yang berkualitas (Ujud dkk., 2023). Fungsi utama pendidikan adalah untuk membantu peserta didik dalam membentuk jati diri atau menemukan pandangan hidup mereka sendiri. Artinya di dalam pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga sikap dan perilaku yang baik. Sejalan dengan itu menurut Mustoip (2023), menyatakan bahwa kurikulum yang berlaku saat ini berupaya mengembangkan kompetensi peserta didik tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk karakter yang kuat untuk membantu peserta didik mengembangkan nilai-nilai serta sikap yang positif dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-harinya.

Pendidikan di era saat ini terus mengalami perkembangan yang pesat, terutama dengan munculnya teknologi 5.0. Pendidikan di era Teknologi 5.0 fokus pada pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kompetensi dan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, kerjasama, berpikir kritis, dan berpikir secara sistematis (Hakiki dan Fadli 2021). Sejalan dengan hal tersebut menurut Elsola dan Hasanah (2023), proses pembelajaran pada abad 21 merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa aspek utama yaitu pengetahuan, sikap, keterampilan psikomotorik serta kemampuan dalam menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Upaya untuk menjawab tantangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks, dalam kurikulum merdeka ditekankan pentingnya memerdekakan pelaksana pendidikan dalam menyusun, mengembangkan dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi, dan kebutuhan peserta didik, dengan begitu para pelaksana pendidikan akan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif di dalam proses pembelajaran (Rahmadayanti dan Hartoyo 2022).

Hal ini berarti agar proses pembelajaran berhasil, pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mencapai ketercapaian hasil belajar yang sesuai dengan ketetapan yang telah ditentukan. Seperti yang dikemukakan oleh Nabillah dan Abadi (2019), hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman pembelajaran. Hasil belajar ini erat kaitannya dengan kegiatan belajar, karena proses belajar itu sendiri merupakan suatu rangkaian aktivitas yang mendukung tercapainya hasil tersebut (Hardiyanti et al 2018).

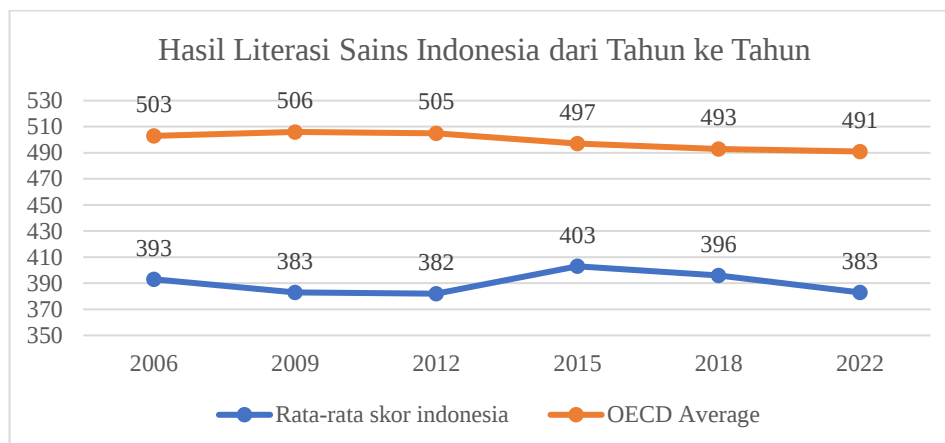
Upaya dalam mencapai hasil belajar yang baik pendidik harus mampu dalam mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran di dalam proses belajar. Menurut Pulungan dkk., (2020), salah satu persiapan yang harus dilakukan pendidik adalah memilih dan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Kharis (2019), untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif, sangat penting untuk memilih media dan model pembelajaran yang tepat, sederhana, serta mampu menyajikan materi dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Model pembelajaran yang diterapkan untuk melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yaitu memanfaatkan teknologi yang nantinya akan membantu dalam memperjelas

materi, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal (Gading dan Dian Kharisma 2017). Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan keaktifan belajar peserta didik, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik nya untuk belajar sambil bermain. Menurut Rosarian dan Dirgantoro (2020), pendekatan belajar sambil bermain ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang positif dan menarik, di mana peserta didik akan terlibat aktif dalam aktivitas atau interaksi yang mendukung proses pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang bisa dilakukan dengan belajar sambil bermain di sekolah yaitu pada mata pelajaran IPAS. Menurut Rahmayati dan Prastowo (2022), IPAS adalah mata pelajaran baru dari penerapan Kurikulum Merdeka yaitu mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V, dan VI, pada Kurikulum Merdeka kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, dalam konteks pendidikan dasar, IPAS tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi dihubungkan satu sama lain sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS dapat dicapai melalui proses literasi sains. Literasi sains berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi individu yang lebih peduli terhadap lingkungan dan mampu berkontribusi dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (Nurdiyanti dkk., 2024).

Kenyataan menunjukkan bahwa tingkat literasi sains di kalangan peserta didik Indonesia masih belum memenuhi standar yang diinginkan. Merujuk pada hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2022 Indonesia memperoleh skor rata-rata 383 dalam aspek sains, dimana Indonesia masih jauh di bawah rerata internasional yang ditetapkan oleh

lembaga OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*). Capaian sains pada tahun 2022 dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Literasi Sains Indonesia

Sumber : OECD (2023)

Tingkat literasi sains peserta didik di Indonesia yang rendah berdasarkan hasil PISA dari tahun ke tahun menjadi salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia. Rendahnya literasi sains peserta didik berkaitan dengan peran pendidik dalam mengajarkan literasi sains, seperti metode pengajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan jarang pemberian proyek atau tugas yang menghubungkan sains dengan kehidupan nyata (Syahrani dkk., 2024). Sejalan dengan hal tersebut menurut Yantining Sih dkk., (2022), mengemukakan bahwa pembelajaran sains yang selama ini diterapkan cenderung bersifat konvensional, yang berdampak pula pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dengan fokus pada penerapan pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan model dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian oleh Novita dkk., (2021) menyatakan bahwa penggunaan model dan pendekatan tertentu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi sains peserta didik.

Selain itu, peserta didik cenderung memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang berlangsung, dan penerapan model serta pendekatan tersebut dianggap efektif untuk peserta didik.

Kenyataannya dalam pembelajaran masih banyak pendidik yang belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran saat mengajar. Permasalahan terkait belum digunakannya model pembelajaran dan media pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar peserta didik ditemukan di salah satu sekolah dasar di Lampung Tengah yaitu SDN 3 Adipuro.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2024 di SDN 3 Adipuro, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V pada muatan IPAS semester ganjil masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan informasi hasil belajar sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Pembelajaran IPAS Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Peserta Didik	Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)		Jumlah (%)
		Jumlah Tercapai	Persentase (%)	Jumlah Tidak Tercapai	Persentase (%)	
V A	20	8	40,00	12	60,00	100,00
V B	18	9	50,00	9	50,00	100,00

Sumber: Dokumentasi Hasil Nilai Kelas V SDN 3 Adipuro

Tabel 1. menunjukkan penilaian sumatif tengah semester IPAS semester ganjil kelas V SDN 3 Adipuro, dapat diketahui masih terdapat peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SDN 3 Adipuro yaitu dengan persentase nilai 70,00. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik kelas V A dan V B SDN 3 Adipuro sebanyak 38 peserta didik, 21 peserta didik (55%) nilainya masi belum mencapai KKTP dan sisanya 17 peserta didik (45%) sudah di atas KKTP.

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan peneliti pada penelitian pendahuluan di SDN 3 Adipuro masih dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran tepatnya pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan secara langsung dan dokumentasi yang telah dilakukan pada tanggal 23 Oktober dan 05 November 2024 peneliti memilih SD Negeri 3 Adipuro sebagai tempat penelitian, karena ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) sehingga peserta didik kelas V belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (3) penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih jarang digunakan, (4) hasil belajar IPAS peserta didik kelas V belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. (5) Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual belum diterapkan.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik dikarenakan pada proses pembelajaran yang berlangsung belum menarik sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih menunjukkan dominasi peran pendidik sehingga peserta didik menjadi pasif. Kondisi ini mencerminkan pola interaksi yang kurang mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran cenderung terbatas, yang dapat disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang belum sepenuhnya bervariasi atau berorientasi pada kebutuhan belajar peserta didik. Akibatnya, pembelajaran yang terjadi belum sepenuhnya bermakna dan optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemandirian belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam pendekatan dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Beberapa permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik, salah satunya melalui penerapan model dan media dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dalam

penelitian yang dilakukan oleh Boka dkk., (2024), dijelaskan bahwa untuk memastikan peserta didik tetap terlibat dan termotivasi di dalam kelas, seorang pendidik perlu memiliki keahlian yang mendalam terkait materi yang diajarkan serta menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan menarik. Model pembelajaran menarik yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual. *Make a match* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk pendalaman materi, penggalan materi, dan *edutainment*, yang dilakukan dengan cara peserta didik mencari pasangan sambil mencari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Miftahul Huda, 2014).

Sejalan dengan hal tersebut menurut Suartini (2022), menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah metode kooperatif yang diterapkan dengan pasangan dalam kelompok, memungkinkan peserta didik bekerja sama menyelesaikan tugas. Model ini mendorong interaksi dan kolaborasi, memperdalam pemahaman, serta meningkatkan hasil belajar melalui berbagi pengetahuan dan pengalaman. Lebih lanjut pernyataan Ermita (2021), penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran bisa menjadi pilihan yang tepat bagi pendidik dalam memilih pendekatan yang sesuai, terutama untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Ramadhani (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku peserta didik secara keseluruhan.

Selain itu, seiring perkembangan teknologi di era digital saat ini, melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi semakin relevan. Sebagaimana dijelaskan pula dalam Suhelayanti dkk., (2023) para pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan hal-hal positif yang mendukung mereka dalam merancang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi lebih dalam. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara

dalam satu unit media yang membantu pendidik menyampaikan penjelasan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullah dan Maryati (2019), menyatakan bahwa kelas yang menerapkan media audio visual dalam proses belajar mengajar memperoleh hasil belajar yang positif. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yang berada di bawah rata-rata sekolah, yaitu 60,65. Setelah penerapan media audio visual, rata-rata nilai *posstest* peserta didik meningkat menjadi 85,48.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar. Menggabungkan model pembelajaran yang interaktif dan media yang menarik, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan ,maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (Teacher Center), sehingga peserta didik kelas V belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran,
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan,

3. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual belum diterapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah ini sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual (X)
2. Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Adipuro (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perlu adanya rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Adipuro? ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang sejalan dengan rumusan masalah di atas yaitu untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Adipuro.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait hasil

belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

1) Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih bersemangat dan tidak bosan dalam mengikuti proses belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif serta berdampak positif untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang maksimal.

2) Pendidik

Penelitian ini dapat membantu pendidik sebagai sumber informasi, serta bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dengan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang lebih inovatif demi tercapainya hasil belajar yang maksimal

3) Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 3 Adipuro

4) Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan, informasi dan masukan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian dengan variable yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh seseorang dalam bentuk suatu aktivitas tertentu. Menurut Ariani dkk., (2022), belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Sejalan dengan hal tersebut Festiawan (2020), belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021), yang mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Lebih lanjut menurut Ubabuddin (2019), mengungkapkan bahwa belajar adalah proses interaksi yang mengubah individu dari tidak tahu menjadi tahu melalui pengalaman dan pemahaman.

Merujuk dari pernyataan beberapa teori di atas, yang dimaksud dengan belajar merupakan suatu kegiatan yang direncanakan dan dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan pada dirinya baik secara fisik maupun mental dan bertransformasi dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dan dari pengalaman terbatas menjadi pengalaman yang lebih kaya.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Penting bagi pendidik untuk memahami prinsip-prinsip belajar yang dapat membantu dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Prinsip-prinsip belajar merupakan panduan yang akan membantu proses belajar menjadi lebih efektif (Setiawan 2017). Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan elemen penting yang perlu dipahami oleh setiap pendidik. Menurut Ramli dan Damopoliii (2024), secara umum, prinsip-prinsip ini mencakup kesiapan peserta didik, motivasi dan perhatian, partisipasi aktif, keterlibatan langsung dalam proses belajar, pengulangan materi, pemberian tantangan, serta perhatian terhadap perbedaan individu

Pendapat lain menurut Bhayangkara dan Raya (2022), menyatakan bahwa terdapat enam prinsip penting yang harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran, antara lain motivasi yang tinggi dari pendidik dan peserta didik, pengulangan sebagai sarana memperkuat pemahaman, perhatian yang terfokus pada proses belajar, keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, pengelolaan waktu yang terstruktur, serta perubahan perilaku peserta didik secara bertahap sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka prinsip-prinsip belajar berfungsi sebagai pedoman penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan antara lain kesiapan peserta didik, motivasi, partisipasi aktif, keterlibatan langsung, pengulangan materi, pemberian tantangan, dan perbedaan individu. Mengintegrasikan seluruh prinsip tersebut, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

3. Teori Belajar

Teori belajar merupakan gagasan atau prinsip yang menjelaskan cara proses belajar berlangsung. Penerapan teori belajar yang sesuai akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Beberapa teori belajar yang terkenal meliputi :

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan perubahan perilaku peserta didik yang diukur melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Fithriyah (2024) dan Prasetyo (2023), teori ini, keduanya menyebutkan bahwa belajar dianggap sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya hubungan antara yang diberikan pendidik (stimulus) dan reaksi yang dihasilkan peserta didik (respon) semuanya harus bisa diamati dan diukur.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Jelita dkk., (2023), menyatakan bahwa rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon) membentuk teori kognitif, di mana stimulus adalah dorongan dari pendidik dan respon adalah reaksi peserta didik setelah menerima stimulus. Teori ini menekankan pentingnya pengukuran untuk menilai perubahan perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, teori belajar behavioristik menekankan pada pentingnya pengukuran dalam proses pembelajaran melalui interaksi stimulus dan respon untuk memastikan bahwa perubahan perilaku yang diinginkan benar-benar terjadi.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitif menyatakan bahwa peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan kemampuan kognitif mereka. Perspektif teori kognitif menurut Arifin (2021), belajar adalah proses yang melibatkan aktivitas mental individu yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses ini menghasilkan perubahan

dalam pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, serta nilai dan sikap yang relatif dan dapat berdampak. Sejalan dengan hal tersebut menurut Rosyid (2019), belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku. Belajar merupakan porses internal yang mencakup: ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain. Pendapat lain tentang belajar kognitif menurut Wisman (2020), menyatakan bahwa teori belajar kognitif fokus pada proses pembelajaran, bukan hanya hasilnya. Teori ini menekankan pentingnya pemahaman terhadap situasi dan cara berpikir untuk menyelesaikan masalah.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas, teori belajar kognitif menekankan bahwa proses pembelajaran lebih penting daripada hasil akhir. Pendekatan ini, peserta didik dianggap aktif dalam pembelajaran, menggunakan kemampuan kognitif mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan. Proses belajar dalam teori ini melibatkan aktivitas mental yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, serta nilai dan sikap.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori pendidikan yang menekankan pengembangan logika dan pemahaman konseptual peserta didik. Teori ini berpendapat bahwa setiap orang menciptakan pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Islam 2020). Konstruktivisme menurut Lestari (2024), adalah pendekatan pembelajaran yang memperluas teori belajar behavioristik dan kognitif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, karena dalam teori konstruktivisme, peserta didik secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Pendapat lain menurut Masgumelar dan Mustafa (2021), konstruktivisme sebaiknya diterapkan pada peserta didik yang sudah memiliki

kemampuan berpikir kritis. Pendekatan ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dirancang untuk membantu mereka menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Merujuk beberapa pendapat di atas, teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman pribadi dan pengembangan logika serta pemahaman konseptual. Pendekatan ini cocok untuk membuat peserta didik aktif dan mendukung pembelajaran penemuan serta pembelajaran bermakna.

Berdasarkan teori-teori pembelajaran yang telah dijelaskan, teori belajar yang paling cocok dengan penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menuntut peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi sosial dan kegiatan mencocokkan kartu (soal–jawaban). Media Audio Visual menjadi alat bantu yang memperkuat proses konstruksi makna secara konkret. Vygotsky menekankan interaksi sosial, yang sangat sesuai karena peserta didik saling membantu dalam kelompok. Piaget menekankan belajar sebagai proses aktif, bukan pasif.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam konteks pendidikan sering kali merujuk pada proses yang terjadi di dalam kelas atau lingkungan pendidikan. Menurut Festiawan (2020), pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mengajarkan ilmu, mengatur, dan menciptakan suasana belajar dengan berbagai cara, agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Pendapat lain menurut Yusuf dan Syurgawi (2020), pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Interaksi ini bisa terjadi melalui pendidik, teman sekelas, tutor, media pembelajaran, atau sumber belajar lainnya. Pendapat lain menurut Muhajirah (2020), secara umum pembelajaran diartikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik

untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Semakin tinggi kesadaran dan profesionalisme seorang pendidik dalam mengajar, semakin baik kualitas pembelajaran yang diterima oleh peserta didik, dan sebaliknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan meraih hasil terbaik. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kesadaran dan profesionalisme pendidik dalam melaksanakan tugas mengajar.

5. Komponen-Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari berbagai komponen-komponen yang membentuknya. Menurut Janah (2023), dalam kurikulum merdeka belajar terdapat beberapa komponen pembelajaran, antara lain modul ajar yang berlandaskan kurikulum saat ini, tujuan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, alur tujuan pembelajaran yang disiapkan pendidik, serta media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar di kelas. Sejalan dengan hal tersebut menurut Adisel dkk., (2022), dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, antara lain tujuan pembelajaran yang menggambarkan hasil yang ingin dicapai, sumber belajar yang mendukung proses belajar, strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan, media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendapat lain menurut Nazri dkk., (2022), mengungkapkan komponen-komponen pembelajaran diantaranya yaitu (1) Tujuan pembelajaran, (2) Materi kurikulum, (3) Pelaksanaan kurikulum, (4) Evaluasi kurikulum.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen-komponen belajar terdiri dari elemen-elemen penting yang saling berhubungan yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya terdapat sumber belajar, strategi

pembelajaran, materi pelajaran, evaluasi kurikulum, media pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan modul ajar.

6. Pengertian Hasil Belajar

Sementara itu, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Menurut Motoh dkk., (2022), hasil belajar peserta didik didasarkan pada perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Ulfah dan Opan Arifudin (2021), menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan ini biasanya diukur dalam bentuk angka atau nilai.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, hasil belajar adalah penilaian berupa angka yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik.

7. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi berbagai macam berdasarkan aspek yang diperoleh atau dicapai selama proses pembelajaran. Menurut teori Taksonomi Bloom dalam Andryannisa dkk., (2023), menyatakan hasil belajar dalam konteks studi tercapai melalui tiga ranah kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berfokus pada hasil belajar intelektual, yang meliputi enam aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan

sikap dan nilai, yang terdiri dari lima tingkat kemampuan: menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi nilai atau kompleks nilai. Sementara itu, ranah psikomotor mencakup keterampilan motorik, manipulasi benda, serta koordinasi neuromuskular, seperti menghubungkan dan mengamati. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran. Pendapat lain menurut Gagne dan Briggs dalam Wulandari dkk., (2023), menyatakan bahwa ada lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar, yaitu : Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Informasi verbal, Keterampilan motorik, dan Sikap.

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Maka hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal yang diberikan berdasarkan indikator Taksonomi Bloom yang akan mempermudah dalam menganalisis kesalahan peserta didik dalam menjawab tes. Penelitian ini akan menggunakan tingkatan Taksonomi Bloom dimulai dari menerapkan (C3) sampai mengevaluasi (C5) untuk mengukur hasil belajar peserta didik, adapun penjelasan mengenai tingkatan tersebut yaitu:

a. Menerapkan

Menerapkan adalah tingkatan taksonomi bloom yang merupakan kemampuan menggunakan metode dalam situasi tertentu. Pada tingkatan ini, peserta didik diminta untuk menggunakan informasi yang sudah dipelajari dalam situasi yang baru. Menerapkan adalah kemampuan seseorang untuk mengaplikasikan ide-ide umum, prosedur, metode, prinsip dan teori dalam kondisi atau situasi yang berbeda dan lebih nyata (Marta dkk., 2025). Peserta didik dituntut

untuk mengenal dengan baik permasalahan dan memilih cara yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut (Mahmudi dkk., 2022)

b. Menganalisis

Menganalisis merupakan kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antar bagian tersebut. Menurut Winarti & Istiyono (2020) jenjang kemampuan analisis mengharuskan peserta didik untuk menjelaskan suatu situasi atau keadaan dengan memecahnya menjadi bagian-bagian penyusunnya. Beberapa kata yang digunakan dalam tahap ini antara lain menyimpulkan, merangkum, menghubungkan, dan lainnya.

c. Mengevaluasi

Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menilai atau mengevaluasi informasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Kemampuan untuk menilai, memeriksa, dan bahkan mengkritik nilai materi untuk tujuan tertentu (Listiani & Rachmawati, 2022). Peserta didik melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan sisi positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar evaluasi (Mahmudi et al., 2022).

8. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) maupun dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Menurut Siregar (2024), menyatakan bahwa menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik, psikologis, intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi, serta faktor eksternal, seperti masyarakat, keluarga, sekolah, dan lingkungan non-sosial. Faktor-faktor ini, termasuk dukungan keluarga, metode pengajaran, dan kondisi lingkungan, berperan dalam mendukung atau menghambat proses belajar peserta didik.

Beragam faktor dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti menurut Ramadhanti (2024), menyatakan bahwa peserta didik yang

menyadari kekuatan dan kelemahannya dapat lebih baik mengontrol faktor-faktor tersebut. Faktor internal yang paling berpengaruh adalah kelelahan, yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik, sementara nutrisi yang baik dapat membantu menjaga fokus. Faktor eksternal yang berpengaruh besar adalah keluarga, terutama pola didik orang tua. Oleh karena itu, dukungan dari orang tua, sekolah, dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung peserta didik.

Sementara itu menurut Suratno et al., (2023) menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain disiplin studi, variasi dalam pengajaran, dan motivasi belajar. Disiplin studi mencakup kepatuhan terhadap peraturan, persiapan belajar, fokus pada kegiatan, dan penyelesaian tugas tepat waktu. Variasi dalam pengajaran, penggunaan media, alat peraga, serta interaksi antar peserta didik juga berperan penting. Selain itu, motivasi belajar, termasuk tekad untuk sukses, dorongan untuk belajar, dan harapan akan masa depan, sangat mempengaruhi hasil belajar, bersama dengan lingkungan belajar yang mendukung dan penghargaan dari pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan, sikap, fisik, mental, kebiasaan, bakat, minat, studi disiplin, motivasi keinginan untuk belajar serta variasi dalam pengajaran. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor di luar individu seperti, keluarga, sekolah dan masyarakat.

9. Pengertian IPAS

Pada kurikulum merdeka terdapat penggabungan mata pelajaran antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial atau disebut dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Menurut Anisah dkk., (2023), mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS hal tersebut

berdasarkan keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022. IPAS adalah integrasi ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, juga kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendapat lain Suhelayanti dkk., (2023), menyatakan bahwa IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Lebih lanjut menurut Meylovia dan Alfin Julianto (2023), menjelaskan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik tentang fenomena sekitar, untuk memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia, serta mencari solusi bagi tujuan pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah pendidikan yang menggabungkan berbagai subdisiplin ilmu alam dan sosial, seperti kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

10. Tujuan Pembelajaran IPAS SD

Pada proses pembelajaran, IPAS memiliki beberapa tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Kemendikbud (2022), Tujuan IPAS adalah agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, antara lain dengan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif dalam menjaga lingkungan, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk menyelesaikan masalah, memahami diri dan perubahan masyarakat, serta menyadari peran mereka sebagai anggota masyarakat dunia. Sejalan dengan hal tersebut menurut Agustina dkk., (2022), tujuan IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Adapun menurut Palupi dan Husamah (2023) menyatakan tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum

Merdeka adalah menumbuhkan minat, keterampilan inkuiri, dan pemahaman konsep melalui pendekatan scientific inquiry.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, tujuan IPAS adalah membantu peserta didik mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Peserta didik dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif dalam menjaga lingkungan, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri dan lingkungan sosial, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

11. Materi IPAS Indonesiaku Kaya Hayatinya

Indonesia merupakan Negara kepulauan, memiliki pulau yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Pulau-pulau tersebut memiliki keadaan alam yang berbeda-beda dan menampilkan kekhususan kehidupan di dalamnya. Hal inilah yang menyebabkan Indonesia memiliki keanekaragaman hayati. Keanekaragaman ini bisa meliputi jumlah atau frekuensi dari ekosistem, spesies, hingga gen di suatu tempat. Singkatnya, keanekaragaman hayati adalah keanekaragaman makhluk hidup yang terjadi karena perbedaan bentuk, ukuran, warna, tekstur, hingga sifat-sifatnya.

- Keanekaragaman Genetik: Variasi gen dalam satu spesies, misalnya variasi warna kulit pada manusia atau bentuk daun pada tanaman.
- Keanekaragaman Spesies: Berbagai jenis makhluk hidup yang ada di bumi, seperti berbagai spesies tanaman, hewan, dan mikroorganisme.
- Keanekaragaman Ekosistem: Berbagai jenis ekosistem di dunia, seperti hutan, laut, padang rumput, dan rawa.

Keanekaragaman hayati sangat penting karena mendukung keseimbangan ekosistem dan keberlanjutan hidup manusia yang memberikan banyak manfaat, seperti dalam pangan, obat-obatan, dan keseimbangan ekosistem. Semakin banyak ancaman yang menghadapinya, seperti kerusakan habitat, perubahan iklim, polusi, dan perburuan liar, yang menyebabkan hilangnya spesies dan degradasi ekosistem.

Keanekaragaman hayati adalah aset berharga yang harus dijaga kelestariannya untuk memastikan kelangsungan hidup kita dan generasi mendatang. Tanpa upaya pelestarian yang baik, kita berisiko kehilangan sumber daya alam yang sangat penting, yang bisa mengarah pada ketidakseimbangan alam dan krisis lingkungan. Kehilangan keanekaragaman hayati tidak hanya akan mempengaruhi makhluk hidup lainnya, tetapi juga kesejahteraan manusia. Oleh karena itu, pelestarian keanekaragaman hayati merupakan tanggung jawab bersama untuk menjaga alam tetap lestari. Untuk menjaga keanekaragaman hayati, beberapa upaya yang perlu dilakukan antara lain: melindungi spesies yang terancam punah, merawat dan menjaga habitat alami makhluk hidup, serta mengurangi polusi dan perusakan alam.

Materi keanekaragaman hayati sangatlah kompleks, materi ini memberikan tantangan bagi pendidik untuk membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Penggunaan model yang tepat dan media yang mendukung dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan tentang pentingnya keanekaragaman hayati, sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang dapat diterapkan untuk menyusun rencana pembelajaran, agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran interaksi sosial melalui kerja sama dalam kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota peserta didik (Miftahul Huda 2014). Sejalan dengan hal tersebut menurut Ayu dan Lestari (2022), pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil, di mana para peserta didik bekerja sama dalam satu kelompok untuk menyelesaikan masalah demi mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain menurut Sapmawati (2021),

pembelajaran kooperatif merupakan strategi di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu pendekatan, melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah bersama.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Tabrani dan Amin (2023), adapun tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan prestasi akademik, mendorong penerimaan terhadap keragaman individu, dan mengembangkan kemampuan sosial. Menurut Rizkyani (2023), model pembelajaran *Cooperative Learning* bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki hubungan kerja sama yang efektif dan kondusif dalam menyelesaikan masalah. Menurut Abdullah et al., (2023), pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, dimana peserta didik saling membantu, bekerja sama, dan belajar bersama.

Berdasarkan pendapat di atas , model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik, mendorong penerimaan terhadap keragaman individu, mengembangkan kemampuan sosial, melatih kerja sama yang efektif, dan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang mengedepankan kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik utama dari pembelajaran ini adalah interaksi aktif antara anggota kelompok yang saling mendukung untuk mencapai pemahaman bersama. Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif

menurut Baehaqi (2020), menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif meliputi pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang, di mana anggota saling berinteraksi dan bekerja sama. Meskipun bekerja dalam kelompok, setiap individu tetap bertanggung jawab atas sikap dan perilaku mereka, baik sebagai individu, anggota kelompok, maupun dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menyampaikan ide-ide mereka.

Sementara menurut Rusman dalam Sukmawati (2019), karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, pembelajaran dilakukan dalam bentuk tim atau kelompok. Kedua, manajemen pembelajaran kooperatif memiliki tiga fungsi utama, yakni perencanaan, organisasi, dan pengendalian. Ketiga, keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif bergantung pada prinsip kerja sama yang diterapkan dalam setiap aktivitas. Keempat, kemampuan untuk bekerja sama dikembangkan melalui kegiatan yang dilaksanakan dalam kelompok.

Pendapat lain oleh Semiz dan Antonijević (2022), mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu mengajarkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kolaborasi, merangsang interaksi tatap muka melalui diskusi dan saling membantu, serta mendorong tanggung jawab pribadi dan kelompok, termasuk evaluasi terhadap proses dan hasil kerja sama.

Berdasarkan pendapat di atas, karakteristik pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar anggota kelompok, dengan kesadaran bahwa mereka memiliki tujuan bersama yang ingin dicapai. Setiap orang tetap diminta untuk mempertanggungjawabkan materi yang dibahas dalam kelompok tersebut dengan begitu peserta didik akan terampil dalam berkomunikasi antar satu dengan yang lain dan dapat bertanggung jawab atas diri sendiri dan pada kelompok.

4. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif umumnya terdiri dari serangkaian langkah atau tahapan yang dirancang untuk mendorong interaksi aktif antara peserta didik, serta kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Miftahul Huda (2014) prosedur pembelajaran kooperatif yaitu : Tahap 1 : Persiapan Kelompok, Tahap 2 : Pelaksanaan Pembelajaran, Tahap 3 : Penilaian Kelompok

Sementara menurut Tabrani dan Amin (2023), menyatakan bahwa Prosedur atau langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu :

- a. Penyampaian Materi
- b. Belajar Bersama dalam Kelompok:
- c. Evaluasi:
- d. Penghargaan untuk Tim:

Pendapat lain dikemukakan oleh Raharjo et al., (2024), menjelaskan prosedur pembelajaran kooperatif yang meliputi tiga tahap, yaitu: pertama, kegiatan pembukaan yang diawali dengan salam, cek kehadiran, dan tinjauan pertemuan sebelumnya. Kedua, pemberian materi oleh pendidik diikuti dengan diskusi kelompok antara peserta didik untuk membahas topik yang dipelajari, dengan pendidik sebagai fasilitator. Ketiga, kegiatan penutup, di mana pendidik menyimpulkan materi, memberikan umpan balik, dan memastikan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, prosedur atau langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, dimulai dari pembuka, kemudian penjelasan materi, belajar bersama kelompok, terakhir pendidik menyimpulkan pembelajaran dan pemberian nilai skor serta *reward* untuk peserta didik yang tentunya akan meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok.

5. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa jenis tipe pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif diantaranya menurut Tabrani dan Amin (2023), terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, seperti STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) yang menilai peserta didik secara individu dalam kerja kelompok, *Jigsaw* yang membagi materi untuk dipelajari dan diajarkan oleh masing-masing anggota, serta GI (*Group Investigation*) yang melibatkan penyelidikan kelompok. *Make A Match* mendorong interaksi melalui pencocokan kartu tanya-jawab, sedangkan TGT (*Teams-Games-Tournament*) menggunakan turnamen permainan untuk evaluasi. SFE (*Student facilitator and Explaining*) melibatkan peserta didik sebagai fasilitator diskusi, dan TAI (*Team Assisted Individualization*) menggabungkan kerja individu dan kelompok.

Sejalan dengan hal tersebut Nurfaizah (2021), menyebutkan bahwa terdapat berbagai model pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah model STAD (*Student Achievement Division*), *Jigsaw*, Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), *Make A Match*, TGT (*Teams Games Tournaments*), dan Struktural. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Ayu dan Lestari (2022), menjelaskan model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu model *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, NHT (*Numbered Heads Together*), TGT (*Team Game Tournament*), dan CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*).

Berdasarkan penjelasan tentang berbagai model pembelajaran kooperatif, masing-masing model memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda. Peneliti dalam penelitian ini memilih untuk menerapkan model kooperatif tipe *make a match*, karena dianggap efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan memberikan pengalaman baru yang bermanfaat bagi mereka.

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

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena dapat dilakukan sambil bermain. Menurut Miftahul Huda (2014) *make a match* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment*, yang dilakukan dengan cara peserta didik mencari pasangan sambil mencari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Sejalan dengan hal tersebut menurut Fajrin dkk., (2024), model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses belajar. Pembelajaran ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, di mana peserta didik mencocokkan konsep-konsep pelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik. Untuk meningkatkan aktivitas peserta didik menurut Herfina dan Ammy (2023), model pembelajaran *make a match* merupakan model dimana peserta didik ditegaskan untuk bisa mencari pasangan mereka masing-masing dari kartu yang sudah diberikan. Sedangkan menurut pendapat Rahma dan Haviz (2022), menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang menggabungkan belajar dan bermain, di mana peserta didik mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Model ini melatih berpikir kritis, interaksi, dan diskusi antar peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dan santai dalam memahami materi serta lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, model pembelajaran tipe "*Make a Match*" merupakan model yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan. Model pembelajaran ini, mengajak peserta didik untuk mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman sekelompok, dan saling berdiskusi untuk menemukan pasangan yang benar.

7. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model *Make A Match* memiliki karakteristik yang menjadikannya efektif dalam pembelajaran seperti dijelaskan oleh Miftahul Huda (2014), pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Dalam prosesnya, peserta didik terlibat dalam aktivitas pencocokan kartu berisi soal dan jawaban, yang menuntut mereka untuk berdiskusi dan memverifikasi kecocokan informasi. Kegiatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik, tetapi juga dirancang agar menyenangkan dan menantang, sehingga mampu melatih kemampuan berpikir cepat secara interaktif.

Sedangkan menurut Rusman dalam Topandra dan Hamimah (2020), model pembelajaran *make a match* memiliki ciri khas yang mendorong peserta didik belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Model ini juga menumbuhkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif pada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pemahaman materi secara lebih mudah, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Wanti (2022), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari model lain. Model ini menggunakan media kartu soal dan jawaban, melibatkan aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, model ini juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, karakteristik model pembelajaran “*make a match*” menekankan pada konsep belajar sambil bermain. Peserta didik diminta untuk menemukan pasangan kartu yang dipegang oleh peserta didik lainnya.

8. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan cara belajar sambil bermain yang akan diterapkan sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Miftahul Huda (2014), langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* dimulai dengan penyampaian materi oleh pendidik dan pemberian bahan belajar untuk dipelajari di rumah. Selanjutnya, pendidik menyiapkan kartu berisi soal dan jawaban, lalu membagi peserta didik menjadi dua kelompok yang saling berhadapan. Kelompok A menerima kartu soal dan kelompok B kartu jawaban. Peserta didik kemudian diminta mencocokkan kartu mereka dalam batas waktu yang ditentukan. Jika pasangan cocok ditemukan, peserta didik melaporkannya kepada pendidik untuk dicatat. Setelah waktu selesai, peserta didik yang belum mendapat pasangan dikumpulkan terpisah. Setiap pasangan yang berhasil diminta mempresentasikan hasilnya, dan pendidik memverifikasi kebenaran pasangan tersebut sebelum melanjutkan ke pasangan berikutnya.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Wanti (2022) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* diawali dengan pengaturan tempat duduk peserta didik dalam formasi huruf U. Pendidik kemudian menyampaikan kompetensi dasar, memberikan materi, serta menjelaskan aturan permainan. Kartu berisi soal dan jawaban disiapkan, lalu pembelajaran dimulai dengan aba-aba dari pendidik. Peserta didik bergiliran maju untuk mengambil kartu dan bekerja sama mencari pasangan yang sesuai. Setelah menemukan pasangan, mereka membacakan soal dan jawaban di depan kelas untuk diverifikasi oleh pendidik. Pasangan yang berhasil akan memperoleh poin, dan kegiatan diakhiri dengan penguatan serta penyampaian kesimpulan oleh pendidik.

Sementara itu menurut Nikmah (2022), menyatakan langkah-langkah dalam model pembelajaran *make a match* dimulai dengan kegiatan pembukaan, dilanjutkan dengan inti pembelajaran di mana peserta didik

dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok soal dan kelompok jawaban. Peserta didik kemudian diminta mencocokkan pasangan soal dan jawaban dalam waktu tiga menit. Setelah itu, pasangan yang berhasil akan dipanggil untuk mempresentasikan hasilnya, dan pendidik memberikan konfirmasi atas kebenarannya. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diberi kesempatan menyampaikan kendala yang dihadapi. Di akhir sesi, dilakukan refleksi bersama antara pendidik dan peserta didik, disusul dengan penyampaian simpulan, motivasi, dan penutupan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat diterapkan dengan mengikuti sintaks yang ada. Peneliti akan menggunakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Miftahul Huda (2014).

Tabel 2. Sintaks Model Kooperatif Tipe Make A Match

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Kegiatan Awal		
a. Persiapan	Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban serta persiapan materi menggunakan media audio visual.	
b. Penyampaian Tujuan Pembelajaran	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik yang akan dipelajari serta penyampaian instruksi tentang cara permainan <i>make a match</i> , yaitu mencocokkan kartu soal dan jawaban berdasarkan materi yang telah disampaikan.	Peserta didik menyimak dengan baik
2. Kegiatan Inti		
a. Menyajikan Informasi	Pendidik memberikan pemahaman awal tentang materi melalui media audio visual	Peserta didik menyimak tayangan video tentang materi yang akan dipelajari dengan baik.
b. Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar	Pendidik membagi dua kelompok yaitu kelompok A dan B	Peserta didik yang sudah dibagi sesuai kelompok berdiri berhadapan

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	Pendidik membagi kartu soal pada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B	Peserta didik menerima kartu yang sudah dibagikan
c. Permainan <i>Make A Match</i>	Pendidik memberi instruksi kepada peserta didik untuk mulai mencocokkan kartu soal dan jawaban yang telah dipegang. Pendidik mengawasi dan menyampaikan jika sudah ditemukan pasangan segera melaporkan kepada pendidik. Pendidik akan mengumumkan apabila waktu telah selesai	Peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai dan berdiskusi dengan teman untuk berbagi pemahaman. Peserta didik menghadap ke pendidik jika sudah menemukan pasangan kartu nya. Peserta didik berhenti melakukan aktivitas nya, dan peserta didik yang belum menemukan pasangannya akan memisahkan diri.
d. Persentasi	Pendidik memanggil satu pasangan untuk mempresentasikan hasil pencocokkan sampai seterusnya	Peserta didik lain menyimak teman yang sedang persentasi
e. Evaluasi	Pendidik memvalidasi kebenaran pasangan soal dan jawaban setelah persentasi selesai	Peserta didik mendengarkan dan menanggapi kebenaran pasangan soal dan jawaban tersebut.
3. Kegiatan Penutup		
a. Kesimpulan	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Sumber : Adaptasi Miftahul Huda (2014)

9. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar tentu memiliki kelebihan serta kekurangan. Kelebihan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Miftahul Huda (2014) model *make a match* memiliki kelebihan seperti meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar, menciptakan suasana menyenangkan, serta melatih keberanian dan kedisiplinan peserta didik. Namun, kelemahannya meliputi kebutuhan persiapan yang matang,

potensi rasa malu saat berpasangan, kurangnya perhatian saat presentasi, dan risiko kebosanan jika digunakan terlalu sering.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Hermawan (2024), menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan, antara lain menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, mendorong kerja sama dinamis antar peserta didik, serta menumbuhkan sikap gotong royong dan kepedulian. Materi disampaikan dengan cara menarik melalui permainan, sehingga meningkatkan perhatian, semangat kolaborasi, dan menghindari kejenuhan. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Namun, model ini juga memiliki kekurangan, seperti kebutuhan arahan dan bimbingan dari pendidik agar peserta didik tetap fokus, pembatasan waktu agar pembelajaran efektif, serta persiapan alat dan bahan yang memadai untuk kelancaran kegiatan.

Sementara itu menurut Simamora dkk., (2024) model *make a match* memiliki kelebihan seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif, membantu penyampaian materi, serta meningkatkan partisipasi peserta didik secara efektif. Namun, model ini juga memiliki kekurangan, antara lain memakan waktu lama, sulit dikendalikan, memerlukan persiapan kartu yang kreatif, dan berisiko peserta didik kurang memahami materi karena fokus pada permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan model *make a match* membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena belajar sambil bermain dengan mencocokkan kartu. Selain itu, adapun kekurangan dari model pembelajaran *make a match* yaitu pendidik perlu memberikan arahan dan bimbingan karna jika tidak kelas akan gaduh, waktu kegiatan harus dibatasi, karna jika tidak akan banyak waktu yang terbuang sia-sia.

C. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran, pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang aktif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi. Menurut Fadilah (2019), media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pendidik secara terstruktur, sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Sementara itu menurut Hasan dkk., (2021), media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai alat bagi pendidik untuk mendukung keberhasilan proses belajar dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Zahwa dan Syafi'i (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang aktif dengan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi secara efektif. Media ini dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik, berfungsi sebagai alat bantu dan sarana penyampaian informasi yang mendukung keberhasilan proses belajar dan meningkatkan minat peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi.

Menurut Rowntree dalam Fadilah dkk., (2023), media pembelajaran memiliki enam fungsi utama, yaitu meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar, mengulang materi agar lebih mudah diingat, merangsang rasa ingin tahu, mengaktifkan partisipasi peserta didik, memberikan umpan balik untuk mengecek pemahaman, serta menyediakan latihan untuk evaluasi belajar.

Adapun menurut Ani Daniyati dkk., (2023), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan. Media juga berfungsi untuk memanipulasi objek agar peserta didik lebih mudah memahaminya tanpa perlu melihat objek asli, mengingat keterbatasan ruang dan waktu. Sementara itu menurut Aditya et al., (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang membuat proses belajar mengajar lebih efisien, sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta sebagai media pemberi motivasi kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang nantinya proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan aktif sehingga memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Menurut Silahuddin (2022), secara umum ada empat jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Sejalan dengan hal tersebut menurut Pagarra H dan Syawaludin (2022), media pembelajaran secara sederhana dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu media visual seperti grafik, papan tulis, dan model 3D; media audio yang mengandalkan pendengaran seperti rekaman suara dan radio; media audio visual yang menggabungkan suara dan gambar seperti video dan animasi; serta

multimedia yang mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan video untuk penyampaian informasi yang lebih menarik dan lengkap. Sedangkan menurut Suryadi (2020), menyatakan bahwa media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak

Berdasarkan penjelasan tentang jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual. Media ini menggabungkan pendengaran dan penglihatan, sehingga efektif untuk menyampaikan informasi yang kompleks atau dinamis melalui video yang berisi materi.

4. Pengertian Media Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi adalah media audio visual. Menurut Setiyawan (2021), media ini menggabungkan elemen visual dan audio dalam satu unit, yang membantu pengajar menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini memanfaatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan. Sementara menurut Sujono (2022), dalam konteks pembelajaran, media audio visual adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui indera pendengaran dan penglihatan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Serungke dkk., (2023), media audio-visual merupakan alat perantara yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga dapat menciptakan situasi yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, media audio-visual adalah media yang menyajikan gambar yang dilengkapi dengan suara untuk menyampaikan pesan, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

5. Karakteristik Media Audio Visual

Setiap media pembelajaran tentu memiliki karakteristik, begitu pun dengan media audio visual memiliki karakteristiknya. Menurut Setiyawan (2021), media audio visual memiliki karakteristik menggabungkan gambar dan suara dalam satu media yang membantu pengajar menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hidayah et al., (2022), media audio visual memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu bersifat linier, menyajikan visual yang dinamis, digunakan sesuai panduan pembuat, mewakili bentuk fisik gagasan nyata atau abstrak, dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi *behaviorisme* dan kognitif, serta lebih berfokus pada pendidik dengan keterlibatan peserta didik yang relatif rendah. Sejalan dengan hal tersebut menurut Atminingsih dkk., (2019), menyatakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik berupa tampilan gambar bergerak yang disertai suara, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh, serta dilengkapi fitur *slow motion* untuk memperjelas proses atau peristiwa tertentu.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, media audio visual menyajikan visual yang dinamis yang memberikan penampilan gambar lengkap dengan suara yang merangsang indera pendengaran dan penglihatan peserta didik yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Penggunaan media dalam pembelajaran semakin populer karena dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Seperti halnya media lain, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Menurut Setiyawan (2021) media audio visual memiliki kelebihan seperti mampu menarik perhatian peserta didik, menyajikan informasi langsung dari sumbernya, dapat diputar ulang sehingga efisien dalam penggunaan waktu, serta memungkinkan pendidik mengatur volume dan kejernihan gambar. Namun,

kekurangannya antara lain penyampaian informasi yang cenderung satu arah, kurangnya detail visual yang memadai, serta biaya perangkat yang cukup tinggi dan kompleksitas penggunaannya.

Menurut Azzahra dkk., (2022), menjelaskan terkait kelebihan dan kelemahan media audio visual yaitu sejumlah kelebihan seperti mampu mengatasi batasan ruang dan waktu, menyampaikan pesan yang mudah diingat, menjelaskan konsep abstrak secara konkret, serta meningkatkan motivasi dan imajinasi peserta didik. Namun, kelemahannya antara lain komunikasi yang bersifat satu arah, biaya produksi tinggi, memerlukan operator terampil, dan lebih menekankan pada materi daripada proses pembelajaran. Sedangkan menurut Annisa (2022), media audio visual memiliki keunggulan berupa interaktivitas dan fleksibilitas, serta mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Namun, kelemahannya terletak pada perlunya keterampilan teknis dalam pengoperasian dan biaya yang relatif tinggi.

Berdasarkan paparan mengenai kelebihan dan kekurangan media audio visual di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media audio visual, pendidik perlu memperhatikan segala aspek dengan sebaik mungkin agar manfaat yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

7. Media Video Pembelajaran

Video merupakan alat atau media penyampaian informasi berupa gambar beserta suara yang termasuk media audio visual. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi untuk selalu memperhatikan pelajaran (Nurwahidah dkk., 2021). Sejalan dengan hal tersebut menurut Aliyyah dk., (2021) media video merupakan alat yang dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran, karena media ini menyajikan informasi dengan kombinasi suara dan gambar (audio-visual) yang menarik.

8. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media audio visual merupakan alat yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media audio visual, menurut Tangkearung dkk., (2023), langkah penggunaan media audio visual meliputi beberapa tahap, yaitu: pendidik menyiapkan materi dan media yang relevan terlebih dahulu, menyesuaikan durasi video dengan waktu pembelajaran, memastikan perangkat dan kondisi kelas siap, serta mengadakan sesi tanya jawab setelah pemutaran media untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.

Sementara itu dalam jurnal Bramantha (2022), tahapan pembelajaran menggunakan media audio visual mencakup persiapan dengan menyusun rencana dan menyiapkan media, pelaksanaan dengan penyampaian materi melalui media serta selingan ice breaking untuk menjaga fokus peserta didik, dan diakhiri dengan pemberian soal. Sejalan dengan hal tersebut menurut Serungke dkk., (2023) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media audio visual mencakup tahap persiapan oleh pendidik, tahap pelaksanaan yang memastikan media sesuai tujuan dan bebas gangguan, serta tahap tindak lanjut untuk memperkuat pemahaman dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Tangkearung dkk., (2023), yang dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media audio visual dapat menggunakan langkah persiapan , tindak lanjut, serta menambahkan perhitungan waktu. Adanya perhitungan durasi maka pembelajaran akan lebih efisien dalam penggunaan waktu. Selain itu, apabila pembelajaran direncanakan dengan waktu yang tepat, maka tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut juga akan lebih besar.

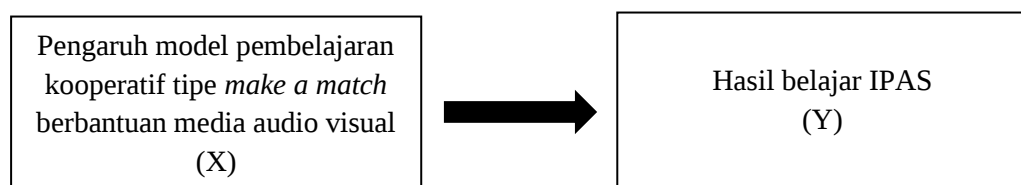
D. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

1. Putri dan Taufina (2020)
Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kooperatif tipe *make a match* mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPS.
2. Asis et al., (2021)
Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas yang meningkat.
3. Atma (2022)
Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB di kelas IV SDN 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017.
4. Maruti et al., (2023)
Hasil penelitiannya menunjukkan penerapan model *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.
5. Alan dkk., (2024)
Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* berbantu media audio visual.
6. Aprialda dkk., (2024)
Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media Wordwall sebelum dan sesudah perlakuan.
7. Widaswari dan Andita (2024)
Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik Kelas V SD.

E. Kerangka Pikir

Penelitian ini tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro. Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor (internal) yang berasal dari dalam diri peserta didik, serta faktor (eksternal) yang berasal dari luar dirinya. Beberapa faktor yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual. Model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan aktivitas belajar peserta didik menjadi aktif dan menyenangkan karena dilakukan belajar sambil bermain. Adapun gambar kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka pikir penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu : “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2024/2025.”

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan penafsiran data berdasarkan angka yang berbentuk statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan), terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan pola *Non-equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan model pembelajaran yang sebanding yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Kedua kelompok akan menjalani *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sama. Pada tahap awal, kedua kelompok akan menjalani *pretest* untuk mengkonfirmasi kinerja awal. Pada tahap selanjutnya, pelaksanaan penelitian kelompok eksperimen akan mendapat perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

berbantuan media audio visual, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan pendidik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media gambar. Setelah proses pembelajaran selesai, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan tes akhir (*posttest*).

Peneliti akan membandingkan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan pengaruh pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik antara kedua kelas tersebut. Menurut Sugiyono (2020), desain penelitian *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Sumber : Sugiyono. (2020)

Gambar 3. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

X1 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual

X2 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *jigsaw*

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Adipuro Lampung Tengah , yang beralamatkan di LK. Donomulyo, Desa/Kelurahan Adipuro, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan bernomor 10423/UN26.13/PN.01.00/2024 oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sampai dengan selesainya penelitian ini. Penelitian pendahuluan telah dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik kelas V A dan V B SDN 3 Adipuro pada bulan oktober 2024. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Hari/Tanggal	Kegiatan
Kelas V	26 Februari 2025	Uji instrumen soal di SDN 1 Simbarwaringin
VA (Kelas Eksperimen)	Jumat 07 Maret 2025	Peneliti melakukan <i>pretest</i> kepada peserta didik
	Senin 10 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan pertama dengan model kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan media audio visual
	Selasa 11 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan kedua dengan model kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan media audio visual
	Rabu 12 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan ketiga dengan model kooperatif tipe <i>make a match</i> berbantuan media audio visual
	Jumat 14 Maret 2025	Peneliti melakukan <i>posstest</i> kepada peserta didik
VB (Kelas Kontrol)	Jumat 07 Maret 2025	Peneliti melakukan <i>pretest</i> kepada peserta didik
	Senin 10 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan pertama dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> berbantuan media gambar
	Selasa 11 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan kedua dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> berbantuan media gambar
	Rabu 12 Maret 2025	Pembelajaran pertemuan ketiga dengan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> berbantuan media gambar
	Jumat 14 Maret 2025	Peneliti melakukan <i>posstest</i> kepada peserta didik

Sumber: Peneliti (2025)

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan selama penelitian. Prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi saat penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik di kelas V.
- b. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- c. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kontrol, yaitu peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro yang berjumlah 38 peserta didik. Kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang dan kelas V B dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 orang.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen tes dan nontes penelitian.
- e. Melakukan pengujian instrumen penelitian berupa soal yang telah disusun di SDN 1 Simbarwaringin.
- f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen mana yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pertemuan 1.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk 3 kali pertemuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang akan dilaksanakan pada 3 kali pertemuan.
- c. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada pertemuan 3.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 3 Adipuro.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2020), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 4. Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	12	8	20
V B	12	6	18
Jumlah			38

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SDN 3 Adipuro

2. Sampel

Sampel merupakan sebagai bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2020), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Amin dkk., (2023), menyatakan bahwa teknik sampling jenuh digunakan apabila semua anggota populasi akan digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik

sampling jenuh karena jumlah populasi kecil, maka seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro yang berjumlah 38 peserta didik.

Peneliti akan mengambil sampel penelitian berdasarkan nilai terendah untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen yang didapatkan oleh peserta didik berdasarkan hasil penilaian sumatif tengah semester yang masih dibawah KKTP. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SDN 3 Adipuro yaitu dengan persentase nilai 70,00. Dari jumlah peserta didik kelas V A dan V B SDN 3 Adipuro sebanyak 38 peserta didik, terdapat 21 peserta didik (55%) nilainya masih di bawah KKTP dan sisanya 17 peserta didik (45%) sudah di atas KKTP. Untuk kelas V A memiliki persentase jumlah yang tercapai ada 40% dan tidak tercapai 60% sedangkan kelas V B terdapat 50% yang tercapai dan 50% tidak tercapai. Maka dari itu kelas yang akan mendapatkan perlakuan (peserta didik kelompok eksperimen) adalah kelas V A, karena persentase nilai hasil belajar peserta didik kelas V A yang tidak tuntas KKTP lebih tinggi dibandingkan kelas V B, sehingga kelas V B akan menjadi kelas kontrol.

Tabel 5. Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 3 Adipuro

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	12	8	20
V B	12	6	18
Jumlah			38

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SDN 3 Adipuro

E. Variabel Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki variabel. Menurut Sugiyono (2020), variabel merupakan segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual (X)

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro (Y)

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi dari sebuah variabel yang maknanya abstrak dan dapat dimaknai secara subjektif. Definisi konseptual pada penelitian ini yaitu:

- a. Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Audio Visual
Model pembelajaran kooperatif “*Make a Match*” dengan berbantuan media audio visual merupakan model pembelajaran *make a match* merupakan model yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan. Model ini memberikan peserta didik kartu yang berisikan soal dan jawaban, tugas peserta didik mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman sekelompok, dan saling berdiskusi untuk menemukan pasangan yang benar. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik maka digunakan alat bantu dalam pembelajaran berupa media audio visual. Media audio-visual adalah media yang menyajikan gambar yang dilengkapi dengan suara untuk menyampaikan pesan, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual merupakan rangkaian

pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar adalah penilaian berupa angka yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Pada penelitian ini memfokuskan pada ranah pengetahuan yang meliputi kemampuan peserta didik dalam menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah saat dalam pengambilan data dan memperjelas ruang lingkup dari variabel penelitian. Definisi operasional akan dijelaskan dalam variabel penelitian sebagai berikut.

a. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar pada penelitian ini berfokus pada kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPS dikarenakan pada semester genap materi yang diambil fokus pada mata pelajaran IPS dengan indikator : (1) menjelaskan dan mengklasifikasikan keanekaragaman hayati dan persebarannya, (2) mengidentifikasi dan menyebutkan ciri-ciri flora dan fauna endemik di Indonesia, serta habitat spesies tanaman tersebut, (3) mengidentifikasi dan menerapkan cara bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam, (4) mengorganisasi pengetahuan untuk menghasilkan solusi baru atau inovasi dalam mengatasi masalah. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah perlakuan digunakan untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta didik menggunakan soal yang menekankan pada ranah kognitif, C3, C4, dan C5 yang didasarkan pada Taksonomi Bloom.

- b. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media audio visual (X)

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media audio visual sebagai alat bantu dalam penyampaian materi berupa pesan gambar (visual) dan suara (audio), sehingga bisa mempermudah pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik. Dalam pengimplementasiannya, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual ini menggunakan langkah-langkah tertentu agar mendapatkan hasil. Langkah-langkahnya meliputi:

Tabel 6. Sintaks Model Kooperatif Tipe Make A Match

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Kegiatan Awal		
a. Persiapan	Pendidik menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban serta persiapan materi menggunakan media audio visual.	
b. Penyampaian Tujuan Pembelajaran	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan topik yang akan dipelajari serta penyampaian instruksi tentang cara permainan <i>make a match</i> , yaitu mencocokkan kartu soal dan jawaban berdasarkan materi yang telah disampaikan.	Peserta didik menyimak dengan baik
2. Kegiatan Inti		
a. Menyajikan Informasi	Pendidik memberikan pemahaman awal tentang materi melalui media audio visual	Peserta didik menyimak tayangan video tentang materi yang akan dipelajari dengan baik.
b. Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar	Pendidik membagi dua kelompok yaitu kelompok A dan B Pendidik membagi kartu soal pada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B	Peserta didik yang sudah dibagi sesuai kelompok berdiri berhadapan Peserta didik menerima kartu yang sudah dibagikan
c. Permainan <i>Make A Match</i>	Pendidik memberi instruksi kepada peserta didik untuk mulai	Peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai dan berdiskusi

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	mencocokkan kartu soal dan jawaban yang telah dipegang. Pendidik mengawasi dan menyampaikan jika sudah ditemukan pasangan segera melaporkan kepada pendidik Pendidik akan mengumumkan apabila waktu telah selesai	dengan teman untuk berbagi pemahaman. Peserta didik menghadap ke pendidik jika sudah menemukan pasangan kartu nya. Peserta didik berhenti melakukan aktivitas nya, dan peserta didik yang belum menemukan pasangannya akan memisahkan diri.
d. Persentasi	Pendidik memanggil satu pasangan untuk mempresentasikan hasil pencocokkan sampai seterusnya	Peserta didik lain menyimak teman yang sedang persentasi
e. Evaluasi	Pendidik memvalidasi kebenaran pasangan soal dan jawaban setelah persentasi selesai	Peserta didik mendengarkan dan menanggapi kebenaran pasangan soal dan jawaban tersebut.
3. Kegiatan Penutup		
a. Kesimpulan	Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Sumber : Adaptasi dari Miftahul Huda (2014)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes ini biasanya berbentuk soal-soal yang harus dijawab oleh responden. Menurut Susanto (2023), tes adalah serangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban dari responden dengan tujuan untuk menilai tingkat kemampuan atau mengidentifikasi aspek tertentu dari seseorang yang menjalani tes. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang berupa soal pilihan ganda. Tes yang

diberikan pada *pretest* dan *posttest* merupakan soal yang sama, hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

2. Teknik Non-Tes

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Menurut Hadi dalam Sugiyono (2020:203), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran, kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di SDN 3 Adipuro.

b. Dokumentasi

Dokumen-dokumen tersebut bisa berupa arsip, catatan, laporan, foto, rekaman, atau bahan tertulis lainnya yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik, selain itu untuk memperoleh gambar/foto saat pelaksanaan penelitian di SDN 3 Adipuro.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Instrumen Tes dan Non Tes

a. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan

bagaimana hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk pertanyaan pilihan ganda dengan kompetensi dasar dan indikator kemampuan kognitif peserta didik. Soal-soal tersebut akan diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi instrumen soal yang akan diuji cobakan dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Soal dipakai
Menjelaskan dan Mengklasifikasi keanekaragaman hayati dan persebarannya	1. Mengonsepan keanekaragaman hayati (genetik, spesies, ekosistem)	C3	(1)	1,2,3,4,5,6
	2. Menggambarkan persebaran keanekaragaman hayati di Indonesia dan dunia		(2,3)	
	3. Menentukan faktor-faktor yang memengaruhi persebaran keanekaragaman hayati (iklim, geografis, dll.)		(4,5)	
	4. Membuktikan jenis keanekaragaman hayati yang ada di daerah tropis		(6)	
Mengidentifikasi dan menyebutkan ciri-ciri flora dan fauna endemik di Indonesia, serta habitat spesies tanaman tersebut.	1. Mengidentifikasi ciri-ciri flora dan fauna endemik Indonesia	C3	(7,8)	8,9,10,11,12
	2. Menjelaskan keunikan flora dan fauna Indonesia		(9,10)	
	3. Mengklasifikasi jenis flora dan fauna yang hanya ditemukan di Indonesia, serta faktor yang		(11, 12)	

Indikator	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Soal dipakai
	mempengaruhi keberadaannya			
Mengidentifikasi da menerapkan cara bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam	1. Menganalisis Dampak Pemanfaatan Sumber Daya Alam terhadap Lingkungan dan Masyarakat	C4	(13, 14)	14,15,16
	2. Menelaah Cara bijak Pengelolaan Sumber Daya Alam yang Ada dan Memberikan Rekomendasi		(15)	
	3. Menganalisis Praktik Pengelolaan Sumber Daya Alam yang Berkelanjutan dan Mengusulkan Inovasi		(16)	
Mengorganisasi pengetahuan untuk menghasilkan solusi baru atau inovasi dalam mengatasi masalah	1. Mengembangkan solusi untuk mengurangi kerusakan akibat hilangnya keanekaragaman hayati (konservasi, reboisasi)	C5	(17, 18)	20
	2. Mengusulkan solusi inovatif untuk melestarikan spesies langka dan terancam punah		(19, 20)	
Jumlah			20	15

Sumber : Analisis Data Peneliti

b. Instrumen Non Tes

Observasi yang digunakan pada penelitian untuk menganalisis serta mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2018) skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi

seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Kisi-kisi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Non Tes

Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1. Penyajian Informasi Materi berbantuan media audio visual	Penyajian materi diterima dengan baik	1) Aktif dan penuh antusiasme dalam menanggapi instruksi pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. 2) Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan 3) Aktif dalam mencatat dan merangkum materi yang ditampilkan.	Observasi	Checklist
2. Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar	Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok	1) Peserta didik mendengarkan dan memahami aturan permainan	Observasi	Checklist
3. Permainan (Make A Match) Mencocokkan Kartu	Permainan berlangsung dengan aktif dan kondusif	1) Berpartisipasi aktif mencari pasangan kartu yang sesuai. 2) Peserta didik mencocokkan kartu dengan tepat berdasarkan pasangan yang sesuai.	Observasi	Checklist
4. Persentasi Hasil	Mempresentasikan hasil pencocokan kartu.	1) Peserta didik percaya diri dalam mempersentasikan hasil yang didapat. 2) Kemampuan menjelaskan alasan	Observasi	Checklist

Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
		pencocokan kartu		
5. Evaluasi dan Kesimpulan	Mengidentifikasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran setelah mendengarkan presentasi dan diskusi	1) Peserta didik memperhatikan peneliti memvalidasi kebenaran materi pembelajaran secara singkat 2) Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	Observasi	Checklist

Sumber : Adopsi Peneliti berdasarkan (Musyawir dkk., 2022)

Tabel 9. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas Peserta Didik	Kategori			
	1	2	3	4
1. Aktif dan penuh antusias dalam menanggapi instruksi pendidik	Peserta didik Tidak aktif, tidak antusias dalam mengikuti instruksi pendidik.	Peserta didik memberikan respons hanya sesekali atau sedikit tidak terlalu antusias.	Peserta didik cukup sering merespons dengan antusias yang baik	Peserta didik sangat antusias, menunjukkan perhatian penuh terhadap instruksi, dan berpartisipasi aktif dalam setiap instruksi yang diberikan.
2. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan	Peserta didik tidak memperhatikan video, perhatiannya teralihkan sepenuhnya.	Peserta didik mengamati video tetapi dengan kurang fokus dan sering teralihkan perhatian.	Peserta didik mengamati video dengan cukup baik, meskipun perhatian mereka sedikit teralihkan beberapa kali.	Peserta didik sangat fokus, mengamati setiap bagian video dengan penuh perhatian, dan dapat menjelaskan isi video setelah selesai.
3. Aktif dalam mencatat dan merangkum	Peserta didik tidak mencatat atau	Peserta didik mencatat sedikit, tidak merangkum	Peserta didik mencatat dan merangkum materi	Peserta didik mencatat dan merangkum materi

Aktivitas Peserta Didik	Kategori			
	1	2	3	4
materi yang ditampilkan.	merangkum materi	materi.	dengan cukup baik.	dengan sangat baik dan detail.
4. Peserta didik mendengarkan dan memahami aturan permainan	Peserta didik tidak mendengarkan atau memahami aturan permainan	Peserta didik mendengarkan, tetapi tidak sepenuhnya memahami aturan.	Peserta didik mendengarkan dan memahami aturan dengan baik.	Peserta didik mendengarkan dan memahami aturan dengan sangat baik.
5. Berpartisipasi aktif mencari pasangan kartu yang sesuai	Peserta didik tidak berpartisipasi dalam mencari pasangan kartu.	Peserta didik berpartisipasi sedikit, kurang aktif mencari pasangan kartu.	Peserta didik berpartisipasi dengan cukup aktif dalam mencari pasangan kartu.	Peserta didik sangat aktif dalam mencari pasangan kartu dengan antusias.
6. Peserta didik mencocokkan kartu dengan tepat berdasarkan pasangan yang sesuai	Peserta didik tidak mencocokkan kartu dengan benar, banyak kesalahan.	Peserta didik mencocokkan kartu dengan beberapa kesalahan.	Peserta didik mencocokkan kartu dengan sebagian besar benar.	Peserta didik mencocokkan kartu dengan tepat, cepat, dan tanpa kesalahan.
7. Peserta didik percaya diri dalam mempersentasikan hasil yang didapat	Peserta didik tidak percaya diri, ragu-ragu saat presentasi.	Peserta didik kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil.	Peserta didik cukup percaya diri saat mempresentasikan hasil.	Peserta didik sangat percaya diri, tampil dengan penuh keyakinan saat mempresentasikan hasil.
8. Kemampuan menjelaskan alasan pencocokan kartu	Peserta didik tidak dapat menjelaskan alasan pencocokan kartu dengan jelas.	Peserta didik menjelaskan dengan alasan yang kurang jelas atau tidak tepat..	Peserta didik menjelaskan alasan pencocokan kartu dengan cukup baik.	Peserta didik menjelaskan alasan pencocokan kartu dengan sangat jelas dan tepat.
9. Peserta didik memperhatikan peneliti memvalidasi kebenaran materi pembelajaran	Tidak memperhatikan saat peneliti memvalidasi materi.	Kurang memperhatikan saat peneliti memvalidasi materi.	Memperhatikan dengan cukup baik saat peneliti memvalidasi materi.	Sangat memperhatikan saat peneliti memvalidasi materi
10. Peserta didik	Tidak dapat	Menyimpulkan materi	Menyimpulkan materi	Menyimpulkan materi

Aktivitas Peserta Didik	Kategori			
	1	2	3	4
menyimpulkan materi pembelajaran	menyimpulkan materi yang dipelajari.	dengan beberapa kesalahan.	dengan cukup baik.	dengan sangat baik dan komprehensif

Sumber : Adopsi Peneliti berdasarkan (Musyawir dkk., 2022)

1) Persentase Data Observasi Peserta Didik

Selama proses kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*, observer menilai aktivitas peserta didik. Data observasi aktivitas peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

F = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2021)

Tabel 10. Kriteria penilaian aktivitas peserta didik

Persentase Aktivitas (%)	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat kurang aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2021)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Sukendra dan Atmaja (2020), validitas adalah indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pengukuran atau benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal, menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, lalu atur format pada *VariableView* sesuai dengan karakteristik data yang akan diuji. Setelah itu, masukkan data pada menu *Data View*.
- 2) Untuk memperoleh nilai r hitung, klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- 3) Kemudian pindahkan semua item variabel ke kotak *Variables*. Pada *Correlation Coefficients*, beri tanda centang (✓) pada pearson, kemudian klik OK.

Kriteria pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 11. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Data analisis butir soal instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 12. dibawah ini.

Tabel 12. Data Rekapitulasi Hasil Validitas pada Instrumen Tes

No	Nomor Butir Soal	Keterangan
1	1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,14,15,16,20	Valid
2	7,13,17,18,19	Tidak Valid

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 12, dapat dilihat bahwa dari 20 soal yang diujikan pada uji coba instrumen penelitian, setelah dihitung menggunakan program IBM SPSS *Statistics* didapatkan hasil uji validitas yaitu untuk soal nomor 7,13,17,18, dan 19 merupakan soal yang tidak valid sehingga tidak digunakan dalam kegiatan penelitian. Data uji coba instrumen validitas lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 137. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan soal yang valid untuk *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan ketepatan atau keakuratan dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Menurut Sugiyono (2018), menyatakan suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya kebenarannya. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan data pada *Variable View* dan *Data View*. Selanjutnya pilih *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
- 2) Tampilan *Reliability Analysis* akan muncul.
- 3) Kemudian seluruh data variabel pindahkan pada kolom sebelah kanan, lalu pilih model *Alpha*. Setelah itu klik OK.
- 4) Nilai reliabilitas dapat dilihat pada kolom *Reliability Statistics*.

Jika nilai koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* > rtabel maka dikatakan reliabel, atau sebaliknya.

Tabel 13. Indeks Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat Kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto dalam Novia (2020)

Hasil pengujian reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* pada instrumen tes pada mata pelajaran IPAS menunjukkan nilai sebesar 0,810. Hal tersebut berarti bahwa instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan kriteria sangat kuat. (Lampiran 18, Hal 142)

c. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal yaitu indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Menurut Zainul dalam FatimahdanAlfath (2019), daya beda butir soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dari kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal dengan bantuan SPSS sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, lalu atur format yang akan diuji pada *Variable View* dan masukkan data pada *Data View*.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
- 3) Pilih menu *Statistics* beri tanda centang (✓) pada kolom *Descriptive for Item*, *Scale* dan *Scale if Item Deleted*. Lalu klik *Continue*. Setelah itu klik OK untuk menampilkan hasil.

Tabel 14. 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)

Hasil pengujian daya beda soal pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Instrumen Tes

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Tidak Baik	7,13,19	3
2	Jelek	17,18	2
3	Cukup	2,3,6,11,12,16,20	7
4	Baik	1,4,5,8,9,10,14,15	8
5	Baik Sekali	-	0

Berdasarkan tabel 15, hasil analisis uji daya pembeda soal menunjukkan bahwa terdapat 3 soal dalam kategori tidak baik, 2 soal yang masuk dalam kategori jelek, 7 soal termasuk dalam kategori cukup dan 8 soal berada dalam kategori baik. Sementara itu, tidak ada soal yang tergolong dalam kategori baik sekali (Lampiran 19, Hal 143).

d. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menentukan tingkat kesukaran soal yang akan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal tersebut. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghitung tingkat kesukaran menggunakan bantuan SPSS dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, lalu atur format yang akan diuji pada *Variable View* dan masukkan data pada *Data View*.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics*.
- 3) Pilih menu *Frequencies*, kemudian pindahkan ke dalam kolom *variable* lalu klik *statistics* dan beri tanda centang pada opsi *mean*.
- 4) Klik *Continue*, lalu OK maka akan tampil hasil nya.

Tabel 16. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Hasil uji tingkat kesukaran pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Sukar	2	1
2	Sedang	3,4,6,8,11,12,14,15,16,20	10
3	Mudah	1,5,9,10	4

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil analisis uji taraf kesukaran soal yang digunakan menunjukkan bahwa terdapat 1 soal dalam kategori sukar, 10 soal termasuk dalam kategori sedang, dan 4 soal berada dalam kategori mudah (Lampiran 20, Hal 144).

I. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 melalui uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai $> \alpha = 0,05$, maka data dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai $< \alpha = 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berikut langkah-langkah uji normalitas menggunakan bantuan SPSS.

- 1) Buka aplikasi SPSS, input data skor yang telah diperoleh.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics*, kemudian klik *Explore*.
- 3) Letakkan variabel hasil belajar pada kolom *Dependent List* dan variabel kelas di *Factor List*.
- 4) Lalu klik *Plots*, beri tanda centang pada opsi *Normality Plots with Test*.
- 5) Klik *Continue*, lalu OK maka akan tampil hasil nya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan memakai bantuan program SPSS versi 26 dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, masukkan data skor yang telah diperoleh.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.

- 3) Variabel hasil belajar pada kolom *Dependent List*, kemudian variabel kelas ke dalam kolom *Factor List*.
- 4) Klik *Plots*, lalu *Levene's Test*, *Continue* dan OK maka akan tampil hasil nya.

Interpretasi hasil uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan α dengan taraf angka yang diperoleh. Jika angka sig. yang diperoleh $> \alpha (0,05)$, maka varians setiap sampel dianggap homogen. Sebaliknya, jika angka sig. $< 0,05$, maka varians dianggap tidak homogen.

c. Uji *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, rumus *N-Gain* menggunakan SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, masukkan data skor *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Transform* $\rightarrow$ *Compute Variable* kemudian isi kolom *Target Variable* dengan nama *N-Gain* pada kolom *Numeric Expression*, lalu OK.
- 3) Selanjutnya pilih menu *Analyze* $\rightarrow$ *Descriptive Statistics* $\rightarrow$ *Descriptives*.
- 4) Pindahkan variabel *N-Gain* ke dalam kolom *variables*, lalu OK maka akan tampil hasil nya.

Tabel 18. Klasifikasi Uji *N-Gain*

Uji <i>N-Gain</i>	Keterangan
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis Regresi Linier Sederhana. Regresi linear sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel independent (X) dan variabel dependent (Y) yang akan diuji apakah ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual (X) terhadap hasil belajar IPAS (Y) peserta didik kelas V SD. Adapun untuk pengujian ini menggunakan bantuan program SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, masukkan data variabel independen dan dependen yang telah diperoleh.
- 2) Selanjutnya pilih menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*
- 3) Kemudian variabel independen ke dalam kolom *Independent* dan variabel dependen pada kolom *Dependent*.
- 4) Selanjutnya pilih menu *Statistics* lalu beri tanda centang pada opsi yang diperlukan → *Estimates* → *Confidence Intervals*.
- 5) Setelah itu *Continue*, lalu OK maka akan tampil hasil nya.

Kriteria Uji :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh antara kelompok yang diuji, dengan taraf $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_0 : Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro.

H_a : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Adipuro.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 3 Adipuro. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis regresi linier sederhana yang diperoleh Fhitung pada instrumen tes sebesar 39,720 dengan nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 3 Adipuro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model *make a match* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pengetahuan dan belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dipadukan dengan media audio visual sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran, khususnya

pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep secara visual dan interaktif. Metode ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

3. Kepala Sekolah

Dukungan dari kepala sekolah terhadap penerapan model pembelajaran inovatif sangat diperlukan. Penyediaan fasilitas yang memadai dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan maksimal.

4. Peneliti Lanjutan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas populasi dan lokasi penelitian yang berbeda untuk mengetahui konsistensi pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik, mengaplikasikan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda. Persiapan materi serta pengaturan waktu yang lebih baik juga perlu diperhatikan agar penelitian mendatang dapat memberikan hasil yang lebih optimal, disarankan juga agar penelitian selanjutnya memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat dinilai secara menyeluruh serta mengatasi keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., SY, N., & Hita, I. P. A. D. 2023. Analysis of Online Learning Media on Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69. <https://doi.org/10.47668/jrrei.v1i2.799>
- Abdullah, D., & Maryati, T. 2019. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 185–196. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Adisel, Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. 2021. The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654–661. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Alan, M. Y., Nitte, Y. M., & Benu, A. Y. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Make A Match Berbantu Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPTD SD Inpres Labat Kota Kupang. 5(4), 234–251.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.

<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>

- Andryannisa, M., Wahyudi, A., & Sayekti, S. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. 2023. Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Pengggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
<https://scholar.google.com/scholar?cluster=11272730357741778694&hl=en&oi=scholar>
- Annisa, N. 2022. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN No.69 Galesong I Takalar Using Audio Visual Media To Improve Student Learning Outcomes In Grade V SDN No.69 Galesong I Takalar. *Pinisi Journal Of Education*, 2(1), 1–21.
- Aprialda, G., Solihat, A., & Gumilar, R. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar*. 12(1), 247–258.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jp.v12i1.10419>
- AR, H. S. 2022. Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42.
<https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In N. Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arifin, S. 2021. Teori Kognitif Dalam Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(02), 88–98. <https://doi.org/10.30651/td.v10i2.14826>
- Arikunto, S. 2020. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT.

Rineka Cipta

- Asis, A., Achmad, W. K. S., & Suarlin. 2021. The Effect of Cooperative Learning Model Type Make A Match on Social Science Subject Learning Outcomes of Fourth Grade Students of SD Inpres Mangasa I Rappocini Sub-district Makassar. (*IJEST*) *International Journal Of Elementary School Teacher*, 1(2), 162–174. <https://doi.org/10.5937/IJESTxxx>
- Atma, R. W. J. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 6(4), 817–826. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2178>
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. 2019. “Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung.” *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2), 141–148.
- Ayu, I., & Lestari, I. 2022. Cooperative Learning Model in English Teaching. *International Linguistics and TESOL Journal*, 1(1), 14–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55637/>
- Azzahra, W., Alfiana, W., & Setiabudi, D. 2022. Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 60–66. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.150>
- Baehaqi, M. L. 2020. Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Bhayangkara, U., & Raya, J. 2022. *Prinsip Pembelajaran Dalam Al- Qur ' an*. 4(1), 82–109. <https://doi.org/10.55759/zam.v4i1.36>.
- Boka, L. K., Mbuik, H. B., Tanggur, F. S., & Nahak, K. E. N. 2024. Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDK St. Yoseph 4 Naikoten Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 673–685. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.562>
- Bramantha, H. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Masa Pandemi Di Lingkungan Sekolah Dasar Kabupaten Situbondo. *Prosiding Seminar Nasional Unars*, 1(1), 242–247.

- Elsola, D. A. N., & Hasanah, D. 2023. Penerapan Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 3, 1262-1270.
- Ermita, E. 2021. Make a-match: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 429–436. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1286>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadilah, N. U. 2019. *Media Pembelajaran*. Kemenag RI.
- Fajrin, F., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. 2024. Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 289–298. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74398>
- Fatimah, L., & Alfath, K. 2019. Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2).
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman. <https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:%22Belajar%20Dan%20Pendekatan%20Pembelajaran%22>
- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153–160. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11608>
- Hakiki, M., & Fadli, R. 2021. *Buku Profesi Kependidikan*. <https://doi.org/10.31-237/osf.io/u4xas>

- Hardiyanti, Alam, S., & Sabillah, B. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran The Power Of Two Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Panaikang 1 Kecamatan Panakukkang Kota Makassar. *Selecta Education Journal*, 1(1), 68. <https://doi.org/https://ojs.pgsdunimerz.id/sej/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Herfina, Y., & Ammy, P. M. 2023. The Effect of the Student Facilitator and Explaining Learning Model on the Mathematics Learning Outcomes of Harapan Mekar Middle School Students in Medan. *EDUCTUM: Journal Research*, 2(1), 19–24. <https://doi.org/10.56495/ejr.v2i1.315>
- Hermawan, A. 2024. Konsep Model Pembelajaran Make a Match Dalam Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Siswa Di SD Negeri Curug 1 Kota Bogor. *EDUKHA: Jurnal Penelitian Dan ...*, 5(1), 9–15. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/Edukha/article/view/17081>
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v2i1.5275>
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Islam, P. A. 2020. Teori Belajar Humanistik, Konstruktivistik, dan Teori Belajar Sosial, serta Penerapannya dalam Kegiatan Pembelajaran. *Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta*, 39–67. <https://www.studocu.com/id/document/universitas-pembangunan-nasional-veteran-yogyakarta/pendidikan-agama-islam/kb-2-modul-2/46631062>
- Janah, M., Safrizal, & Zulhendri. 2023. Analisis Komponen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Studi Khusus Di SD X Kota Batusangkar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 26–37. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd>
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial->

ipas/

- Kharis, S. dalam. 2019. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 173–180.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/19387/11458>
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. 2024. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10622–10628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5476>
- Listiani, W., & Rachmawati, R. 2022. Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marta, M. A., Purnomo, D., Islam, dkk. 2025. *Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran*. 3.
- Maruti, E. S., Andriani, W., Irawan, N., & Sari, E. 2023. Make a Match with Question Box Media for Improving the Thematic Learning Outcomes of Elementary School. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 6(1), 43–51.
<https://doi.org/10.31764/ijeca.v6i1.13537>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
<https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. 2022. Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>

- Muhajirah, M. 2020. Basic of Learning Theory. *International Journal of Asian Education*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.23>
- Mustoip, S. 2023. Analisis Penilaian Perkembangan Dan Pendidikan Karakter Di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i3.470>
- Musyawir, & Ismail. 2022. *Model-Model pembelajaran inovatif* (Sarwandi (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663. Prosiding Sesiomadika.
- Nazri, E., Azmar, & Neliwati. 2022. Komponen-komponen Kurikulum Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1289–1298. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2160>
- Nikmah, S. 2022. Make a Match Type Cooperative Learning to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Educational Analytics*, 1(2), 81–96. <https://doi.org/10.55927/jeda.v1i2.1146>
- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>
- Novia, T., Wardani, A., Canda, C., Nurdi, N., & Nurmasyitah, N. 2020. Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal UTS Fisika Kelas X SMA Swasta Muhammadiyah 4 Langsa. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 3(01), 19–22. <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v3i01.2256>
- Novita, M., Rusilowati, A., Susilo, S., & ... 2021. Meta-analisis literasi sains siswa di Indonesia. *UPEJ Unnes Physics ...*, 10(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/55667%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/55667/21297>
- Nurdiyanti, N., Saugi, W., & Nurhikmah, N. 2024. *Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Di Madrasah Ibtidaiyah*. 4(June), 96–112.
- Nurfaizah, N. 2021. Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Islamic EduKids*, 3(1), 26–43. <https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3443>

- Nurrita, T. 2018. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. 2021. Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- OECD. 2023. PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education. In *Perfiles Educativos*. PISA, OECD Publishing. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2024.183.61714>
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.
- Palupi, M. A., & Husamah. 2023. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sdn Sumbersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8155>
- Prasetyo, C. M. A. 2023. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(2), 971–977. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2436>
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. 2020. Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>
- Putri, E. N. D., & 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>
- Putri, E., & Taufina. 2020. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Raharjo, M., Saliha, K., & Amin, F. H. 2024. The Implementation Of Cooperative Learning Method In Teaching English At Indonesian Junior High School. *International Journal of Business, English, and Communication*, 2(3), 95–100.

- 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), 58–65. <https://doi.org/10.31958/jies.v2i2.5593>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Ramadhani, M. I. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2237–2244. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>
- Ramadhanti, D. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 25(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>
- Ramli, R., & Damopolii, M. 2024. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3). *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 91–99. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1136>
- Rizkyani, A., Hermawan, I., & Aini Farida, N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Membentuk Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 247–256. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7058>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. 2020. Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Rosyid, M. F., Baroroh, U., & Masalah, A. L. B. 2019. *Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 9(1), 96.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sapmawati, T. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(01), 42–45. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1271>

- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. 2020. Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.
<https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Semiz, M., & Antonijević, R. 2022. Developing an Assessment Scale for the Characteristics of Cooperative Learning in Language Teaching. *Croatian Journal of Education*, 24(1), 189–234.
<https://doi.org/10.15516/cje.v24i1.4230>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. ., Rahmadani, S., & Arian, R. 2023. Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
<https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Setiawan. 2017. Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue November).
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Setiyawan, H. 2021. Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Setyawan, D. A. 2021. Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. [https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data.pdf](https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku%20Petunjuk%20Praktikum%20Uji%20Normalitas%20dan%20Homogenitas%20Data.pdf)
- Silahuddin, A. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Simamora, A., Panjaitan, M., Manalu, A. F., Siagian, A., Simanjuntak, T., Silitonga, I., Siahaan, A., M, M., Silaban, W., & Sibarani, I. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif-Ebook* (M. P. Dr. Lisbet Novianti Sihombing (ed.)). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. <https://uhn timer.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook.pdf>
- Siregar, H. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791/532>

- Suartini, K. P., Rati, N. W., & Suranata, K. 2022. Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh terhadap Motivasi Belajar IPA. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 120–133. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40186>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penulisan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. 2020. Instrumen Penelitian. In T. Fiktorius (Ed.), *Mahameru Press*. Mahameru Press. <https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>
- Sukmawati, H. 2019. Metode Pembelajaran Kooperatif (COOPERATIVE LEARNING). *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(2), 164–170.
- Suratno, Ekawarna, Rachmad, & Suardi. 2023. Factors Affecting the Economics Learning Outcomes: Discipline Character, Learning Motivation, and Teaching Variations. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(2), 242–250. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i2.51164>
- Suryadi, A. 2020. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid II*, Jilid I, 121. Jawa Barat.: CV Jejak.
- Susanto, S. 2023. Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.31004/jtjk.v1i1.22>
- Syahriani, S., Irfan, M., & Syawaluddin, A. 2024. *Analisis Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Tinggi Di SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*. 1(3), 340–347.
- Tabrani, & Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Tangkearung, S. S., Panggalo, I. S., & Bauung, E. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Kelas III SDN 4 Rantepao. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*, 6(1), 21–28. <https://doi.org/10.47178/cx5pbh97>
- Topandra, M., & Hamimah. 2020. Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. 2023. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfah, & Opan Arifudin. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Wanti, N. I. 2022. Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086>
- Widaswari, D ., & Andita, C. D. 2). 2024. Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v7i1.8224>
- Winarti, & Istiyono, E. 2020. Taksonomi Hingher Order Thinking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika. In *Widya Sari Press Salatiga* (Vol. 1).
- Wisman, Y. 2020. Cognitive Learning Theory And Implementation In Learning Process. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://dx.doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, T., Cahyani, A., Enivita, Y., & Marini, A. 2023. Studi Literatur: Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 919–930. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5722/4475>

- Yantiningsih, N. M. S., Suastra, N. ., & Sanjaya, D. . 2022. Pengembangan Instrumen Literasi Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sd. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 13–23.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.531
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. 2020. Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29.
<https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>