

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 SUKABUMI**

(Skripsi)

Oleh

**SHAULA FEBRIAN KARTIKA WIDOWATI
NPM 2113053239**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SUKABUMI

Oleh

SHAULA FEBRIAN KARTIKA WIDOWATI

Masalah penelitian ini adalah model pembelajaran yang kurang bervariasi, kemudian rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik serta pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Sukabumi. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi dengan jumlah populasi 57 peserta didik dan sampel sebanyak 28 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Sukabumi.

Kata kunci: hasil belajar, model kooperatif tipe *Make a Match*, IPAS

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE MAKE A MATCH ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES GRADE V SD NEGERI 1 SUKABUMI

By

SHAULA FEBRIAN KARTIKA WIDOWATI

The research problem identified was the insufficient variation in learning models, the suboptimal learning outcomes in IPAS among students, and the educators' failure to implement the cooperative learning model known as Make a Match. The objective of this study was to ascertain the impact of the Make a Match cooperative model on the learning outcomes of IPAS for fifth-grade students at SD Negeri 1 Sukabumi. This research utilized a quantitative approach, employing a quasi-experimental method, with a research design based on a non-equivalent control group design. The sample comprised fifth-grade students from SD Negeri 1 Sukabumi, with a total population of 57 students and a sample size of 28 students. The sampling technique applied was purposive sampling. Data analysis was conducted using simple linear regression testing. The findings of the study indicated a significant effect of the Make a Match cooperative model on the learning outcomes of IPAS for fifth-grade students at SD Negeri 1 Sukabumi.

Keywords: learning outcomes, cooperative model of Make a Match type, natural science and social science.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 SUKABUMI**

Oleh

SHAULA FEBRIAN KARTIKA WIDOWATI

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 Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPAS
Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukabumi

Nama Mahasiswa : **Shaulya Febrian Kartika Widowati**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053239

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

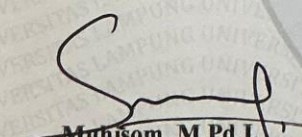
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Lokasi Penelitian : SD Negeri 1 Sukabumi

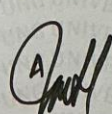
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

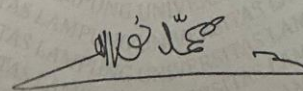
Dosen Pembimbing I


Muhsom, M.Pd.I.
NIK.231502850709101

Dosen Pembimbing 2


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK.231601891218201

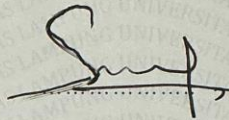
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

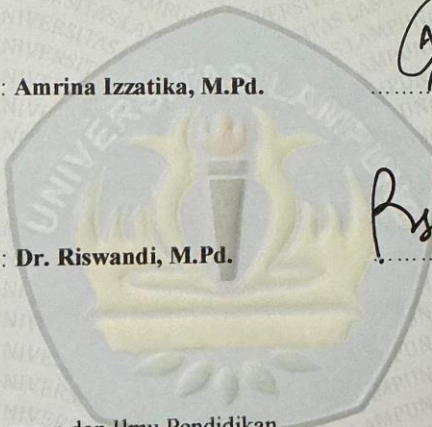
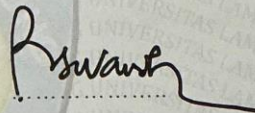
Ketua : **Muhisom, M.Pd.I.**



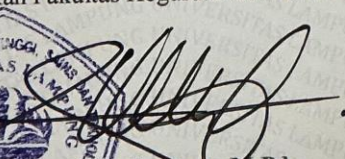
Sekretaris : **Amrina Izzatika, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Riswandi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Herybet Maydiantoro, M.Pd.
108705042014041001

Tanggal Lulus Ujian : **16 Juli 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

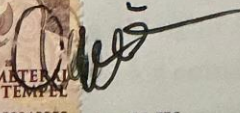
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shaula Febrian Kartika Widowati
NPM : 2113053239
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukabumi” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 16 Juli 2025
Yang memberi pernyataan


99DAMX450318052
Shaula Febrian K. W
NPM. 2113053239

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Shaula Febrian Kartika Widowati, dilahirkan di Kediri, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, Senin pada 24 Februari 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, pasangan dari Bapak Widodo dan Ibu Iin Darawiyanti.

Riwayat pendidikan formal yang ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 1 Pahoman Kecamatan Enggal Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Bandar Lampung Kecamatan Enggal Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Bandar Lampung Kecamatan Tanjung Karang Timur Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Tes SBMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024. Selain itu, pada tahun 2024 peneliti turut ikut melaksanakan Program Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Fajar Baru, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Fajar Baru, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Cari alasanmu sendiri. Alasan untuk tidak berubah meski harus bekerja keras bagai kuda dan diperlakukan bagai sampah. Jalan yang berat dan kasar ini terlalu sulit dijalani jika tanpa alasan”

(The Trauma Code: *Heroes on call*)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala Nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Sehingga Dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa Terselamatkan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta

Ayah Widodo dan Ibu Iin Darawiyanti, Terimakasih telah mengusahakan segalanya untuk anak pertamamu ini. Ibu, salah satu yang menjadi tempat keluh kesah peneliti sekaligus menjadi teman curhat peneliti, dan Ayah yang selalu memberikan dukungan dan semangatnya untuk anak kecilnya ini. Yah, Bu, Terimakasih atas doa hebat yang selalu kalian panjatkan untuk peneliti. Semoga Ayah dan Ibu sehat selalu dan selalu ada dalam lindungan Allah SWT, dan selalu ada dalam episode kehidupan peneliti. Peneliti meminta maaf belum bisa memberikan yang terbaik dan peneliti berharap suatu saat nanti Ayah dan Ibu bisa bangga dengan anak pertamanya ini.

Saudara Kandungku,

Adik-adikku Antares Prima, M. Rigel Saputra, dan Izzan Ankaa yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamaterku tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukabumi”, 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 telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi dan telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah senantiasa mendukung, memfasilitasi administrasi kegiatan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Riswandi, M.Pd., Dosen Pembahas dan Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik luar biasa yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Muhisom, M.Pd.I. Dosen pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Amrina Izzatika, M.Pd. Dosen Pembimbing II, Dosen Pembimbing Akademik serta sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Siti Nuraini, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Dosen serta Tenaga Keguruan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala SD Negeri 1 Sukabumi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Ega Sasrie Purba, S.Pd. Wali kelas VA dan Putri Lestari, S.Pd. Wali kelas VB yang telah membantu memberikan arahan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Sukabumi yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 dan kelas I (*exposi*).
14. Sahabat kesayanganku “BFF” yang telah menemani peneliti sejak SMA, Fatimah, Silvyani, Erisa, dan Annisa. Terima kasih telah memberikan semangat, saran yang luar biasa, dan dukungan berarti selama ini.
15. Sahabatku Ayu yang telah menemani sejak SMP dan Gracela yang telah menemani sejak SD. Terima kasih atas waktu-waktu yang kita lalui bersama walau tak selamanya indah.
16. Teman seperjuanganku “INTM” Dinda, Vira, Ariani, Atika, Silfani, Faith, Alfa, Richy. Terimakasih sudah memberikan canda tawa serta menemani dan membantu selama perkuliahan.

17. Teman KKN ku khususnya “Kamar Bismillah” Dwi, Hening, Annisa, dan Dellyna. Terimakasih sudah menjadi salah satu tempat keluh kesah peneliti, selalu membantu, selalu mendengarkan dan memberi solusi yang baik.
18. Teman-teman virtual yang saya sayangi, walaupun jarak memisahkan namun tetap memberi dukungan dari jauh yang sangat berarti bagi peneliti.
19. Semua Pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
20. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Shaula Febrian. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan. Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada, apapun kurang dan lebihmu mari merayakannya sendiri.

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

Bandar Lampung, 16 Juli 2025
Yang memberi pernyataan

Shaula Febrian K.W
NPM. 2113053239

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar dan Pembelajaran	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Tujuan Belajar	10
3. Teori Belajar	10
4. Pengertian Pembelajaran	12
5. Tujuan Pembelajaran.....	13
6. Komponen pembelajaran.....	14
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	15
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	16
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	17
4. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	19
5. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	20
C. Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK).....	20
1. Pengertian Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)	20
2. Kelebihan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)	21
3. Kekurangan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK) ...	22
D. Hasil Belajar	23
1. Pengertian Hasil Belajar	23
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24

E. Pembelajaran IPAS	25
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	25
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	26
F. Penelitian yang Relevan	27
G. Kerangka Pikir.....	29
H. Hipotesis Penelitian	30
III. METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
D. Variabel Penelitian	33
E. Definisi Konseptual dan Operasional	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Instrumen Penilaian	36
H. Uji Persyaratan Instrumen Tes	41
I. Uji Prasyarat Analisis Data.....	46
J. Teknik Analisis.....	46
K. Uji Hipotesis Penelitian	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Data Hasil Belajar	49
B. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	58
1. Uji Normalitas	59
2. Uji Homogenitas	60
3. Deskripsi Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	61
C. Uji Hipotesis.....	61
D. Pembahasan.....	62
E. Keterbatasan Penelitian	65
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil STS mata pelajaran IPAS kelas V	2
2. Populasi peserta didik kelas V	32
3. Kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	36
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i>	40
5. Klasifikasi validitas	42
6. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen.....	42
7. Klasifikasi reliabilitas.....	43
8. Rekapitulasi hasil uji reliabilitas.....	43
9. Klasifikasi daya pembeda soal.....	44
10. Klasifikasi tingkat kesukaran soal	44
11. Kategori nilai aktivitas belajar	46
12. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	46
13. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	50
14. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	51
15. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	52
16. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	53
17. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	54
18. Rata-rata nilai <i>pretest posttest</i> kelas kontrol.....	55
19. Perbandingan data tes jelas eksperimen dan kontrol	56
20. Rekapitulasi hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol.....	58
21. Rekapitulasi hasil uji homogenitas <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol....	59
22. Rekapitulasi hasil uji homogenitas <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol...	59
23. Rekapitulasi aktivitas peserta didik.....	60

24. Hasil uji regresi linier sederhana	61
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian	30
2. <i>Nonequivalent control group design</i>	31
3. Diagram batang distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	50
4. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	42
5. Diagram batang distribusi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	54
6. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	55
7. Diagram batang rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	73
2. Surat balasan sekolah	74
3. Data nilai STS mapel IPAS VA dan VB.....	75
4. Modul ajar kelas eksperimen.....	80
5. Modul ajar kelas kontrol	84
6. LKPD kelas eksperimen dan kontrol	88
7. Bahan ajar	93
8. Media pembelajaran <i>Make a Match</i>	102
9. Hasil uji instrumen	106
10. Hasil uji validitas instrumen	107
11. Perhitungan uji reliabilitas instrumen	108
12. Perhitungan uji daya beda instrumen	109
13. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrumen	110
14. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	111
15. Dokumentasi <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik.....	116
16. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	118
17. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	120
18. Rekapitulasi hasil observasi.....	122
19. Perhitungan uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol.....	124
20. Perhitungan uji homogenitas <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	125
21. Perhitungan uji regresi linier sederhana	126
22. Dokumentasi penelitian.....	127

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat pendidikan dasar sering kali menjadi fokus utama bagi pendidik dan orang tua. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar, menghadapi berbagai tantangan dalam memahami konsep-konsep IPAS. Data dari berbagai sumber mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS masih tergolong rendah, yang terlihat dari hasil ujian dan evaluasi yang kurang memuaskan. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal dapat mencakup kurangnya minat dan motivasi peserta didik, sementara faktor eksternal dapat meliputi metode dan model pembelajaran yang kurang tepat, serta penerapan kurikulum yang belum optimal.

Pemerintah telah berupaya merancang kurikulum baru yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan dimana pembelajaran tidak lagi berfokus pada pendidik, melainkan pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu terus mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam jurnal La Hewi dan Soleh (2020) hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam kategori kemampuan membaca. Sementara itu, dalam penilaian kemampuan matematika dan sains, Indonesia berada di peringkat ke-73 dan ke-71 dari 79 negara peserta PISA. Capaian peringkat Indonesia dalam penilaian PISA telah menunjukkan konsistensi yang sama sejak negara ini pertama kali berpartisipasi pada tahun 2000 hingga 2018. Dengan hasil yang terus-menerus berada di peringkat bawah, hal ini menimbulkan anggapan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia tidak memenuhi standar global dan berada di bawah negara-negara lain di dunia. Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS juga ditemukan di SD Negeri 1 Sukabumi. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2024 di SD Negeri 1 Sukabumi, peneliti menemukan bahwa hasil sumatif tengah semester peserta didik kelas V pada muatan IPAS semester ganjil masih rendah. Tabel hasil sumatif tengah semester dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil STS mata pelajaran IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta didik	Ketercapaian			
		Tercapai (65-100)		Tidak Tercapai (0-64)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
VA	28	1	3,57%	27	96,43%
VB	29	0	0%	29	100%

Sumber: Dokumen Pendidik SD Negeri 1 Sukabumi TP 2024/2025

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil sumatif tengah semester muatan IPAS sebagian besar peserta didik kelas V pada pelaksanaan STS belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 65. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik di kelas V A yang tuntas hanya 3,57% dan yang tidak tuntas mencapai 96,43%. Pada kelas V B juga peserta didik yang

belum ada yang tuntas hanya dan peserta didik yang tidak tuntas mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada mata pelajaran IPAS.

Data yang diperoleh peneliti setelah melaksanakan penelitian pendahuluan pada bulan November 2024 adalah data hasil belajar peserta didik melalui dokumentasi, selain itu juga peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi yang memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih tergolong rendah dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang belum dioptimalkan, menjadi masalah yang signifikan. Seringkali, peserta didik merasa bosan dan lebih tertarik bermain sendiri, sehingga mereka tidak dapat fokus pada penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, pendidik belum memanfaatkan teknologi secara maksimal sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang termotivasi saat mengikuti proses belajar, dan hasil pembelajaran yang diperoleh belum optimal karena masih terlalu berfokus pada pendidik. Selain itu, peserta didik juga jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar kelompok, dan pembelajaran yang dilakukan tidak sering melibatkan permainan. Padahal, melalui permainan, peserta didik dapat merasa lebih senang dan bersemangat, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dapat mengakibatkan peserta didik menjadi pasif. Proses pembelajaran seperti ini dapat memengaruhi pola pikir peserta didik dan berpotensi mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya inovasi model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut harus memicu keaktifan peserta didik, menyenangkan dan mampu memahami materi. Peneliti memilih model dan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan hasil belajar IPAS yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan sebagai sumber penelusuran bahan ajar.

Pada model pembelajaran *Make a Match* peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan. Menurut Kurnia dan Septera (2019) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas kelompok yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan peserta didik dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik dan sekolah berfungsi lebih sebagai fasilitator pendidikan, sementara peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saat ini sebagian besar sekolah di Indonesia telah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah terobosan yang membantu pendidik dan kepala sekolah dalam mengubah proses belajar menjadi relevan, mendalam dan menyenangkan (Hehakaya and Pollatu, 2022). Kurikulum Merdeka mendukung kemajuan teknologi dengan menyediakan platform yang berkembang menjadi sebuah platform resmi yang disebut dengan “Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan”, platform ini dirancang untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan penggunaan teknologi serta pemahaman kurikulum oleh pendidik, diharapkan efektivitas pembelajaran dapat meningkat, serta dapat membantu

pendidik memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang semakin beragam. Ruang GTK ini sebelumnya bernama Platform Merdeka Mengajar, pergantian nama platform tidak mengubah kebijakan yang ada sebelumnya. Ruang GTK dibangun untuk menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka agar dapat membantu pendidik dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka (Kemdikbud, 2023). Platform Ruang GTK menyediakan perangkat ajar yang mencakup, modul ajar, RPP, bahan ajar, buku, dan modul proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sukabumi, Bandar Lampung, pada tahun pelajaran 2024/2025. Data yang diperoleh peneliti setelah melaksanakan penelitian pendahuluan pada bulan November 2024 adalah data hasil belajar peserta didik melalui dokumentasi, selain itu juga peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi yang memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih tergolong rendah dikarenakan model pembelajaran yang digunakan belum beragam, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi, dan belum optimalnya penggunaan Ruang GTK dalam pembelajaran.

Pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang termotivasi saat mengikuti proses belajar, dan hasil pembelajaran yang diperoleh belum optimal karena masih terlalu berfokus pada pendidik. Selain itu, peserta didik juga jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar kelompok, dan pembelajaran yang dilakukan tidak sering melibatkan permainan. Padahal, melalui permainan, peserta didik dapat merasa lebih senang dan bersemangat, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dapat mengakibatkan peserta didik menjadi pasif. Proses pembelajaran seperti ini dapat memengaruhi pola pikir peserta didik dan berpotensi mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berpendapat bahwa diperlukan solusi alternatif untuk mengatasi isu yang ada. Peneliti merencanakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong peserta didik untuk aktif, menyenangkan, berkolaborasi dengan teman, serta mempermudah pemahaman materi. Model pembelajaran yang dipilih peneliti untuk memenuhi kriteria tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Media pembelajaran yang penggunaannya belum optimal.
3. Hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi masih rendah dan belum mencapai KKTP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
2. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi pada muatan IPAS tahun pelajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang GTK yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang GTK.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Ruang GTK.

d. Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan tindakan manusia sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mengembangkan diri. Menurut Siregar dan Widyaningrum (2015) belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) dan melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan dalam mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut. Adapun menurut Kimble dalam Festiawan (2020) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen didalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) yang terjadi sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sanjaya (2008) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan belajar adalah proses yang dilakukan individu sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mengembangkan diri, yang melibatkan interaksi dengan lingkungan dan individu lain, serta melalui latihan atau pengalaman, yang mengakibatkan perubahan tingkah laku secara permanen dan meningkatkan kualitas diri.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hasil yang diinginkan yang ingin dicapai seseorang melalui proses pembelajaran. Menurut Syarifuddin (2011) Tujuan belajar adalah: (1) Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku. (2) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik. (3) Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya. (4) Dengan belajar dapat memiliki keterampilan. (5) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan belajar mencakup lima aspek utama, yaitu mengadakan perubahan tingkah laku, mengubah kebiasaan buruk menjadi baik, serta mengubah sikap negatif menjadi positif. Selain itu, belajar juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Secara keseluruhan, tujuan belajar adalah untuk meningkatkan kualitas diri individu melalui perubahan positif dan pengembangan pengetahuan serta keterampilan.

3. Teori Belajar

Teori-teori belajar mendefinisikan belajar sebagai proses yang berfokus pada apa yang terjadi selama proses belajar. Menurut Oktaya dan Panggabean (2022) teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Teori belajar selalu bertolak dari sudut pandang psikologi belajar. Untuk itu dalam pemahasan ini pemakalah akan mengulas mengenai teori belajar yang berhubungan dengan psikologi yang berpijak pada pandangan behaviorisme dan aplikasinya dalam pembelajaran. Menurut Herliani, dkk (2021) menyatakan macam-macam teori belajar sebagai berikut:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme menekankan pada perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini berpendapat bahwa perilaku manusia sangat terkait dengan rangkaian stimulus-respons. Behaviorisme menganggap bahwa perilaku adalah fokus utama dalam studi psikologi, dan percaya bahwa perilaku adalah aspek yang layak dipelajari karena dapat diamati secara langsung.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme melibatkan proses mental dan menekankan pentingnya proses berpikir yang kompleks dalam belajar. Teori ini muncul sebagai tanggapan terhadap temuan-temuan sebelumnya yang melihat belajar sebagai hubungan antara stimulus, respons, dan penguatan, atau sebagai proses pengondisian.

c. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanisme berasal dari perspektif psikologi yang melihat manusia sebagai individu utuh. Teori ini tidak hanya mempertimbangkan aspek yang terlihat, tetapi juga perilaku, emosi, dan citra diri. Humanisme berfokus pada tujuan pendidikan untuk "memanusiakan manusia," di mana keberhasilan belajar diukur dari kemampuan peserta didik untuk memahami diri dan lingkungan mereka. Teori ini mendorong peserta didik untuk mencapai aktualisasi diri secara bertahap dan lebih mengutamakan perspektif peserta didik dibandingkan pendidik.

d. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning) dan lebih fokus pada proses daripada hasil akhir. Teori ini mendukung pembelajaran mandiri, di mana peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari pengetahuan dengan bimbingan dari pendidik. Konstruktivisme juga menekankan pentingnya membangun pengetahuan baru secara berkesinambungan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan cara mereka sendiri, dan mendorong pemikiran kreatif serta imajinatif, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar behaviorisme. Teori ini digunakan oleh peneliti karena teori behaviorisme berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selama proses pembelajaran yaitu menekankan perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dari model pembelajaran *Make a Match* dan respons dari peserta didik. Fokusnya adalah pada hasil belajar yang dapat diamati dan diukur.

Menurut Rahayu dan Aisyah dalam Huda, dkk (2023) teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Hasil belajar dicapai melalui penguatan respons terhadap lingkungan belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar. Dalam teori ini, belajar berarti memperkuat hubungan, asosiasi, sifat, dan kecenderungan yang dapat mengubah perilaku. Teori belajar behavioristik dalam konteks pendidikan bertujuan untuk membentuk perilaku yang diinginkan. Pembelajaran behavioristik sering disebut sebagai pembelajaran stimulus-respons, di mana setiap perilaku peserta didik merupakan respons terhadap lingkungan, dan semua perilaku tersebut merupakan hasil dari proses belajar. Penerapan pembelajaran behavioristik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika dilaksanakan dengan baik. Teori ini tetap relevan dalam konteks pendidikan saat ini dan penerapannya banyak ditemukan di sekolah, karena dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Syafrin, dkk (2023) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan yang melibatkan pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Pembelajaran dapat dianggap sebagai sistem instruksional yang terdiri dari berbagai

komponen yang saling bergantung untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran berfungsi sebagai suatu sistem yang mencakup beberapa aspek, yaitu tujuan, materi, peserta didik, pendidik, metode, situasi, dan evaluasi, di mana semua aspek tersebut saling terhubung. Menurut Casnan, dkk (2022) Pembelajaran adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan disekitar peserta didik sehingga menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada peserta didik dalam proses belajar.

Pendapat lain disampaikan oleh Suardi (2018) pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada setiap peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan efektif. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hidup seseorang dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung pertukaran informasi. Ini merupakan sistem instruksional yang mencakup komponen seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi, yang saling bergantung untuk membantu peserta didik belajar secara efektif. Pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

5. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya tujuan yang jelas, pendidik dapat lebih mudah karena memiliki panduan dan sasaran yang ingin dicapai selama kegiatan pengajaran. Menurut Shodiq (2019) tujuan pembelajaran adalah suatu

rumusan terencana yang harus dikuasai peserta didik agar proses belajarnya berhasil. Tujuan pembelajaran merupakan suatu gambaran yang wajib dimiliki peserta didik kemudian disampaikan dalam bentuk pernyataan sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang bisa diamati dan diukur.

Pendapat lain disebutkan bahwa menurut Robert F dalam Amanda (2019) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Sejalan dengan pendapat itu, Henry Ellington dalam Amanda (2019) juga mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran adalah aspek penting dalam proses belajar mengajar, berfungsi sebagai panduan dan sasaran bagi pendidik. Tujuan ini harus dikuasai peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dapat dinyatakan dalam bentuk yang terukur. Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran memberikan arah dan fokus bagi peserta didik dan pendidik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

6. Komponen pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah sekumpulan item yang saling terkait dan memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Pane dan Dasopang (2017) komponen dalam kegiatan pembelajaran saling terhubung dan berinteraksi dengan erat, sehingga jika salah satu komponen tidak terpenuhi, proses pembelajaran akan menjadi tidak efektif. Menurut Luthfi dan Nurmatin (2023) terdapat 7 komponen dalam pembelajaran di mana satu dengan yang lain saling terintegrasi, yaitu:

- a. Tujuan pendidikan dan pengajaran
- b. Peserta didik atau peserta didik
- c. Tenaga pendidikan khususnya pendidik
- d. Perencanaan pengajaran sebagai segmen kurikulum
- e. Strategi pembelajaran
- f. Media pengajaran
- g. Evaluasi pengajaran

Sejalan dengan itu, menurut Widhiasti, dkk (2022) komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, bahan ajar, media, metode, evaluasi, peserta didik, serta pendidik sebagai bagian integral dari proses pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa komponen belajar adalah sekumpulan elemen yang saling terkait dan berperan penting dalam proses belajar mengajar. Jika salah satu komponen tidak terpenuhi, proses pembelajaran dapat menjadi tidak efektif.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

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

Model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Menurut Andi dan Nining (2020), model ini melibatkan peserta didik yang mencari pasangan, di mana setiap peserta didik menerima sebuah kartu (yang bisa berisi soal atau jawaban) dan kemudian berusaha secepat mungkin untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Sementara itu, Veryawan (2022) menjelaskan bahwa model *Make a Match* adalah metode pembelajaran di mana peserta didik mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh pendidik di awal pelajaran, kemudian menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai atau sebaliknya. Sejalan dengan itu menurut Pangestu, dkk (2023) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* melatih pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, karena terdapat unsur bermain agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar, selain itu melatih kedisiplinan peserta didik untuk menghargai waktu belajar karena adanya batasan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam mencari pasangan kartu, di mana setiap peserta didik menerima kartu yang berisi soal atau jawaban dan berusaha secepat mungkin untuk menemukan pasangan yang sesuai. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat, tetapi juga melatih

pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya unsur permainan, peserta didik menjadi lebih terlibat dan tidak merasa bosan saat belajar, sekaligus melatih kedisiplinan mereka untuk menghargai waktu belajar karena adanya batasan waktu yang ditetapkan.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan-tujuan tertentu untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2013) yaitu untuk:

- a. Pendalaman materi
- b. Penggalan materi
- c. Sebagai selingan

Di samping itu, tujuan model pembelajaran *Make a Match* yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menjadikan peserta didik agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain dikehendaki oleh A'idah (2020) tujuan model pembelajaran *Make a Match* dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran karena model *Make a Match* dapat memotivasi siswa, kegiatan dan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam kerja sama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan itu Sucahyo (2022) mengungkapkan bahwa tujuan model pembelajaran *Make a Match* yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menjadikan peserta didik agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match*

pendidik harus mempersiapkan media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar yaitu pendidik harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran *Make a Match*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah untuk mendalami dan menggali materi, serta berfungsi sebagai selingan dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi, menjadikan mereka lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, *Make a Match* dapat memotivasi peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mendorong interaksi serta kerja sama antar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan minat belajar peserta didik meningkat. Sebelum melaksanakan pembelajaran, pendidik perlu mempersiapkan media dan materi yang sesuai dengan model ini.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Pembelajaran yang menggunakan model *Make a Match* memiliki langkah-langkah yang harus digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Andi dan Nining (2020) pembelajaran model *Make a Match* memiliki tahapan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang sesuai dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- d. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap

peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

f. Kesimpulan.

Menurut Veryawan (2022) langkah-langkah model pembelajaran tipe *Make a Match* sebagai berikut:

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soaldan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum bataswaktu diberi poin
- f. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartul temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu di kocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Sejalan dengan itu, menurut Akhirudin, dkk (2019) mengemukakan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make match* sebagai berikut:

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsepatau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan satu bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang di pegang.
- d. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Kesimpulan/penutup

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah, (1) Peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau soal sebelum waktu yang ditentukan habis. (2) Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya akan mendapatkan poin. (3) Kemudian, dilakukan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung.

4. Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan. Menurut Kurniasih (2015) strategi *Make a Match* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian peserta didik.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- e. Kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.

Sejalan dengan itu menurut Sari dkk (2020) Kelebihan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b. Kerjasama antar sesama peserta didik akan terwujud dengan dinamis.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta membuat materi pelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Selain itu, model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai ketuntasan secara klasikal. Proses pembelajaran juga diwarnai dengan kegembiraan, dan kerjasama antar

peserta didik terjalin dengan dinamis, menciptakan dinamika gotong royong yang merata di antara mereka.

5. Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan. Menurut kurniasih (2015) strategi *Make a Match* memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- a. Sangat memerlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan kegiatan.
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan peserta didik bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- d. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas kiri dan kenannya.

Sejalan dengan itu menurut Sari dkk (2020) Kekurangan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Diperlukan bimbingan pendidik untuk melakukan pembelajaran.
- b. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- c. Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah memerlukan bimbingan dari pendidik untuk pelaksanaan kegiatan, serta perlu membatasi waktu agar peserta didik tidak terlalu banyak bermain selama proses pembelajaran. Selain itu, pendidik harus mempersiapkan bahan dan alat yang memadai, dan suasana kelas yang gaduh dapat mengganggu ketenangan belajar di kelas lain.

C. Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)

1. Pengertian Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)

Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan merupakan suatu platform yang dapat diakses oleh pendidik. Sebelumnya aplikasi ini bernama platform merdeka mengajar. Namun perubahan nama pada aplikasi ini tidak mempengaruhi fitur yang ada di dalamnya. Peneliti menggunakan pengertian Platform merdeka mengajar sebagai pengertian Ruang GTK

karena isi platform ini masih sama. Menurut Kataren, dkk (2022) platform merdeka mengajar adalah platform teknologi yang disediakan untuk menjadi teman penggerak bagi pendidik dan kepala sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkarya.

Platform Merdeka Mengajar dibangun untuk menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka agar dapat membantu pendidik dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka (Kemdikbud, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Aulia, dkk (2023) Platform merdeka mengajar merupakan wadah yang tepat untuk meningkatkan kompetensi, inovasi, dan kreatifitas pendidik sekolah dasar khususnya. Sebab, di dalam platform merdeka mengajar telah disediakan beragam fitur yang dapat membantu pendidik dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang kurikulum merdeka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa platform merdeka mengajar adalah platform teknologi yang mendukung pendidik dan kepala sekolah dalam mengajar dan belajar. Dirancang untuk membantu implementasi Kurikulum Merdeka, platform ini menyediakan referensi dan fitur untuk meningkatkan kompetensi, inovasi, dan kreativitas pendidik.

2. Kelebihan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)

Menurut Sanusi (2022) kelebihan dari aplikasi Platform Merdeka Mengajar mencakup fitur Kumpulan Konten Populer dan Video Inspirasi. Kumpulan Konten Populer menyajikan koleksi proyek yang mendukung penguatan profil pelajar Pancasila, termasuk berbagai video untuk pemahaman serta contoh modul proyek. Sementara itu, Video Inspirasi berisi berbagai video terkait Kurikulum Merdeka yang telah dikurasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Selain itu, platform ini juga menawarkan fasilitas bagi pendidik untuk mengelola kelas dan mendapatkan informasi terkini tentang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan Kurikulum Merdeka. Dalam pengelolaan kelas, pendidik dapat menambah kelas, mengelola murid, serta menambah dan menilai asesmen. Di sisi lain, pendidik juga dapat mengakses informasi terbaru mengenai perlombaan,

webinar, berita, serta peraturan atau kebijakan pendidikan yang relevan dengan Kurikulum Merdeka.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Dewi (2024) platform merdeka mengajar dapat dijadikan sebagai sumber bahan oleh pendidik dalam mengajar. Para pendidik akan mendapatkan kemudahan dengan tersedianya perangkat ajar pada platform ini. Asesmen murid juga tersedia dalam bentuk analisis diagnostik, literasi dan numerasi yang sesuai dengan setiap tahap perkembangan peserta didik. Berbagai perangkat ajar yang disediakan PMM Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, modul proyek, buku pegangan dan penilaian peserta didik. Tidak hanya dapat diakses secara *online* tetapi juga dapat diunduh dan dibaca secara *offline*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan platform merdeka mengajar adalah memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Terdapat juga kumpulan konten populer dan video inspirasi yang mendukung penguatan profil pelajar Pancasila serta Kurikulum Merdeka. PMM juga memudahkan pendidik dalam pengelolaan kelas, penilaian, dan akses informasi terkini tentang pendidikan. Selain itu, platform ini menyediakan perangkat ajar lengkap seperti RPP, modul proyek, dan penilaian peserta didik yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.

3. Kekurangan Ruang Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK)

Menurut Marisana, dkk (2023) Platform Merdeka Mengajar (PMM) memiliki beberapa kelemahan dalam proses penggunaannya, terutama terkait dengan tingkat keterampilan pendidik dalam mengoperasikan platform tersebut. Banyak pendidik yang masih merasa kurang percaya diri dan tidak cukup mahir dalam menggunakan PMM, sehingga hal ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk melakukan sosialisasi yang lebih intensif mengenai cara penggunaan PMM. Sosialisasi ini tidak hanya perlu dilakukan sekali, tetapi harus berkelanjutan dan mencakup berbagai metode,

seperti pelatihan langsung, webinar, dan penyediaan materi panduan yang mudah dipahami. Dengan demikian, diharapkan para pendidik dapat lebih memahami dan menguasai penggunaan PMM, sehingga tujuan awal dari implementasi platform ini dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan juga sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para pendidik dalam belajar dan beradaptasi dengan teknologi baru ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan platform merdeka mengajar meliputi Platform Merdeka Mengajar (PMM) menghadapi kelemahan dalam penggunaan karena kurangnya keterampilan pendidik. Banyak pendidik merasa tidak percaya diri, yang menghambat efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi ini, diperlukan sosialisasi dan pelatihan berkelanjutan, serta dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan, agar tujuan implementasi PMM dapat tercapai dengan baik.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan atau kegagalan suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani pengalaman belajar selama proses pembelajaran. Menurut Asriyanti dan Janah (2019) Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nainggolan dkk (2022) hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya terhadap proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. 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.

Berdasarkan pendapat para ahli yang di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif muatan IPAS yang diambil dari sumatif tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Menurut Anitah dalam Rizkulila dan Pangestika (2021) hasil belajar dapat dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan fisik serta kebiasaan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik, lingkungan nonfisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program dan disiplin sekolah, program dan sikap pendidik, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Djaali dalam Afifatusholihah (2022) secara umum, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor eksternal (dari luar diri peserta didik) dan faktor internal (dari dalam diri peserta didik). Faktor internal mencakup kesehatan, kecerdasan, minat, motivasi, dan metode belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kondisi sekitar.

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan fisik, dan kebiasaan peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup

lingkungan fisik, nonfisik, sosial budaya, keluarga, program dan disiplin sekolah, sikap pendidik, pelaksanaan pembelajaran, serta teman sekolah. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

E. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Menurut Prihatini, dkk (2024) IPAS adalah bidang studi yang mengeksplorasi tentang organisme hidup dan objek tak hidup di alam serta interaksi mereka, mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Pendapat lain disampaikan oleh Andreani dan Gunansyah (2023) IPAS adalah adopsi dari pembelajaran IPA dan IPS yang digabungkan dalam satu mata pelajaran seperti K13. Digabungkannya IPA dan IPS ini karena materi keduanya yang saling berkaitan dengan kehidupan manusia.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pamungkas, dkk (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan bentuk pelaksanaan penerimaan ilmu pengetahuan Alam dan juga Sosial. IPAS adalah salah satu bentuk ciptaan baru yang terjadi pada kurikulum saat ini, dimana pembelajaran IPAS mengintegrasikan antara Pengetahuan Alam dan Pengetahuan Sosial. Peserta didik dalam hal ini dituntut untuk memahami pengetahuan secara Alam dan Sosial disaat yang bersamaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPAS adalah bidang studi yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial, mengeksplorasi organisme hidup, objek tak hidup, serta interaksi di antara keduanya, termasuk kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk memahami kedua aspek tersebut secara bersamaan, menciptakan pemahaman yang holistik.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS sendiri memiliki tujuan. Menurut Suhelayati, dkk (2023) mata pelajaran IPAS pada peserta didik SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016), Salah satu tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri pada peserta didik, yang meliputi kemampuan melakukan observasi, eksperimen, dan analisis data. Melalui observasi, peserta didik dapat mencatat informasi penting mengenai fenomena alam dan sosial, sedangkan eksperimen memberikan kesempatan bagi mereka untuk menguji hipotesis dan memahami metode ilmiah. Proses analisis data memungkinkan peserta didik untuk menarik kesimpulan yang didasarkan pada bukti, serta mengembangkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu dan skeptisisme. Dengan keterampilan inkuiri ini, peserta didik dipersiapkan untuk menghadapi tantangan global yang kompleks, seperti perubahan iklim dan isu sosial, sehingga mereka menjadi peneliti aktif yang mampu menjelajahi dan memahami lingkungan di sekitar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan berpikir kreatif serta kritis pada peserta didik, termasuk nilai-nilai kejujuran, toleransi, dan nasionalisme. Selain itu, IPAS juga fokus pada pengembangan keterampilan inkuiri, di mana peserta didik dilatih untuk melakukan observasi, eksperimen, dan analisis data. Melalui proses ini, peserta didik dapat mencatat informasi penting, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan berbasis bukti, sehingga mereka siap menghadapi

tantangan global dan menjadi peneliti aktif yang memahami lingkungan di sekitar mereka.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Sugiharto dkk, (2024) berdasarkan artikel yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Peserta didik Kelas V di SDN 2 Tlogomas Kota Malang” telah melakukan penelitian di SD Tlogomas 2 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siklus I menghasilkan 62,5% (kurang) di pertemuan I dan 75% (cukup) di pertemuan II, sedangkan pada siklus II, persentase meningkat menjadi 87,5% (sangat baik) di pertemuan I dan 93,75% (sangat baik) di pertemuan II. (2) Peningkatan hasil belajar IPS dengan model ini pada siklus I pertemuan I mencapai 46% dengan nilai rata-rata 72,70%. Pada siklus II, persentase ketuntasan di pertemuan I meningkat menjadi 76,92% (rata-rata 81,15%) dan di pertemuan II menjadi 84,61% (rata-rata 86,92%). Kesimpulannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Tlogomas 2 Kota Malang.
2. Rahmania dan Haryanto (2019) berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA” telah melakukan penelitian di SDN Tonda. Hasil Penelitian Menunjukkan, model pembelajaran tipe *Make a Match* menjadi salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran IPA. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 53,33% menjadi 86,67% pada siklus II dengan ketidaktuntasan

berturut-turut 46,67% menjadi 13,33%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Tonda Kabupaten Bima.

3. Haruna dan Darwis (2020) berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas V di Gugus 3 Kecamatan Prajejan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2023/2024” telah melakukan penelitian dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat dampak dari penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya hasil perhitungan pada uji-t yang diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,640$ dan $t_{tabel} = 2,048$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di Gugus 3 Kecamatan Prajejan, Kabupaten Bondowoso”. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti lebih efektif dan lebih signifikan dalam meraih hasil belajar yang optimal.
4. Ningrum dan Nugraheni (2025) berdasarkan artikel yang berjudul “Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*” telah melakukan penelitian dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap siklus dengan rincian ketuntasan hasil belajar klasikal berturut dari siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 56%, 67%, dan 89%. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dengan rincian secara berturut-turut dari siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 70, 78, dan 82. Target yang ditentukan adalah sebanyak 75% dan dapat dikatakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a*

Match dengan menggunakan berbagai media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran sangat penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa fokus dan tujuan penelitian dapat terarah dengan jelas. Menurut Sugiyono (2018) kerangka pikir merupakan sebuah model konseptual yang berfungsi sebagai dasar teori yang berkaitan dengan berbagai faktor dalam penelitian. Setiap penelitian memerlukan kerangka pikir untuk memberikan penjelasan secara teoritis dan untuk menguraikan alasan di balik adanya hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS salah satunya disebabkan oleh model pembelajaran yang belum beragam. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses belajar, mengakibatkan peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas. Menurut Rosyidah (2021) model pembelajaran *Make a Match* telah terbukti efektif. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan membaca, interaksi sosial, dan hasil belajar peserta didik di berbagai tingkat pendidikan, termasuk bagi anak disleksia. Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

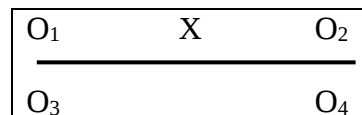
H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti ini adalah pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2018) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut menjalani tes awal (*pretest*) dengan menggunakan soal tes yang sama. Kelompok kelas eksperimen menerima perlakuan khusus melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sedangkan kelompok kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan, mereka kemudian menjalani tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi kondisi mereka setelah perlakuan tersebut. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent control group design*

Keterangan:

- O₁ : Pengukuran awal kelas eksperimen
- O₂ : Pengukuran akhir kelas eksperimen
- X : Pemberian perlakuan
- O₃ : Pengukuran awal kelas kontrol
- O₄ : Pengukuran akhir kelas kontrol

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukabumi, Gg. Masjid No.77, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 1 Sukabumi yang berjumlah 57 orang.

Tabel 2. Populasi peserta didik kelas V

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VA	17	11	28
VB	12	17	29
Jumlah			57

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi TP 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Sugiyono (2019) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam menentukan sampel penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VA karena dilihat berdasarkan hasil belajar, sudah banyak peserta didik yang tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VA karena masih banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya atau masih tergolong rendah.

D. Variabel Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki variabel. Menurut Sugiyono (2019:69) variabel penelitian adalah sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang dianggap sebagai penyebab munculnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yang dilambangkan dengan (X).

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang diteliti adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD, yang dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah metode interaktif yang melibatkan peserta didik dalam mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban atau konsep terkait. Pertama, pendidik menyiapkan materi dan membuat kartu yang seimbang antara soal dan jawaban. Peserta didik kemudian dibagikan kartu dan diminta untuk mencari pasangan yang cocok dalam waktu yang ditentukan. Setelah mencocokkan, peserta didik yang berhasil akan mendapatkan poin, diikuti dengan diskusi kelas di mana setiap pasangan menjelaskan hasil pencocokan mereka. Aktivitas ini diakhiri dengan kesimpulan dan umpan balik dari pendidik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
- Hasil belajar merujuk pada semua keterampilan dan pencapaian yang diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai berdasarkan hasil ujian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Menyampaikan materi
 - 2) Membentuk kelompok untuk mendalami materi
 - 3) Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan membuat kartu yang seimbang antara soal dan jawaban
 - 4) Melemparkan pertanyaan kepada peserta didik
 - 5) Memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan
 - 6) Melakukan evaluasi

- Hasil belajar yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hasil belajar diperoleh dari nilai hasil peserta didik mengerjakan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator ranah kognitif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Selain pentingnya penggunaan metode yang sesuai, pemilihan teknik pengumpulan data yang relevan juga sangat diperlukan. Penggunaan teknik yang tepat dalam pengumpulan data dapat membantu memperoleh informasi yang objektif. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah proses mengamati secara langsung objek penelitian untuk mengidentifikasi aktivitas yang berlangsung. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan metode terstruktur yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sukabumi.

2. Tes

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau latihan yang dirancang untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tujuan dari penggunaan tes adalah untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif terkait penguasaan materi pembelajaran. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui tes yang diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan di akhir pembelajaran (*posttest*).

3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat penting dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Riduwan (2014), dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data langsung dari lokasi penelitian, yang mencakup buku-buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan data penelitian. Dalam penelitian ini,

teknik pengumpulan data melalui dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan gambar atau foto yang merekam kegiatan selama proses penelitian.

G. Instrumen Penilaian

1. Instrumen Tes

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena baik di bidang alam maupun sosial yang sedang diamati. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan non-tes. Bentuk tes yang diberikan berupa pilihan ganda dengan total 20 soal. Sebelum soal tersebut diserahkan kepada peserta didik, perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu terhadap validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan soal.

Tabel 3. Kisi-kisi soal *pretest-posttest*

Tujuan Pembelajaran	Lingkup Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Pilihan Ganda	Jumlah Soal
Menguraikan pengertian rantai makanan dan jaring-jaring makanan.	Rantai Makanan dan Jaring-jaring makanan	Peserta didik dapat memberikan definisi yang tepat tentang apa itu rantai makanan dan menjelaskan komponen-komponennya (produsen, konsumen, dan dekomposer).	C1	1-2	2
		Peserta didik dapat memberikan definisi yang jelas tentang jaring-jaring makanan dan menjelaskan bagaimana jaring-	C2	3-4	2

Tujuan Pembelajaran	Lingkup Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Pilihan Ganda	Jumlah Soal
		program lingkungan dan pendidikan			
Membuat alur rantai makanan dan jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.		• Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan komponen utama dalam rantai makanan, yaitu produsen, konsumen (primer, sekunder, dan tersier), serta dekomposer. • Peserta didik dapat menganalisis bagaimana perubahan lingkungan (seperti pencemaran atau perubahan iklim) dapat mempengaruhi rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam ekosistem.	C1 C4	17-20	4
Mengetahui hasil analisis hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.		• Peserta didik dapat memberikan contoh spesifik dari ekosistem tertentu (misalnya, hutan, laut, padang rumput) dan menjelaskan hubungan antar makhluk hidup	C1	21-25	5

Tujuan Pembelajaran	Lingkup Materi	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Pilihan Ganda	Jumlah Soal
		dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan di dalamnya. • Peserta didik dapat menganalisis bagaimana aktivitas manusia (seperti deforestasi, pencemaran, dan urbanisasi) mempengaruhi hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan.	C4		

Sumber: Peneliti

2. Instrumen Non Tes

Sedangkan instrumen non-tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam memahami pendidikan melalui gambar selama proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match*. Penilaian terhadap aktivitas peserta didik dalam memasang gambar dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (*checklist*) sesuai dengan aspek-aspek yang diamati. Adapun salah satunya yaitu dengan rubrik.

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta indikator-indikator ketercapaian KD agar peserta didik dapat mencapai KKTP.	Peserta didik menyimak penjelasan tujuan pembelajaran serta indikator guna mencapai KKTP	Peserta didik acuh dan tidak mendengarkan penjelasan	Peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, dan mencatat kepentingan tujuan pembelajaran	Peserta didik mendengarkan penjelasan dan mencatat serta aktif bertanya guna mengetahui lebih dalam tujuan pembelajaran ⁱ
Pendidik menyediakan gambar dan kolom yg relevan yang akan dipasangkan	Peserta didik memperhatikan gambar-gambar dan kolom yang disajikan pendidik	Peserta didik acuh dan tidak memperhatikan gambar yang disajikan	Peserta didik memperhatikan gambar-gambar yang disajikan pendidik	Peserta didik memperhatikan dan bertanya gambar-gambar tersebut	Peserta didik memperhatikan dan bertanya serta aktif dalam pembelajaran
Pendidik mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 7 peserta didik	Peserta didik mematuhi pembagian kelompok dan mengikuti arahan dan menyelesaikan secara bersama	Peserta didik menyatakan keberatan atau menolak untuk bergabung dalam kelompok yang telah dibentuk	Peserta didik mengikuti kelompok tetapi tidak aktif berdiskusi atau berkontribusi dalam tugas kelompok	Peserta didik berpartisipasi secara aktif, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama	Peserta didik memahami dan menyelesaikan secara bersama dengan efektif
Tiap kelompok peserta didik mendapat 1 topik persoalan yang harus dipasangkan pada kolom yang benar.	Peserta didik mengikuti arahan mengerjakan topik persoalan dan menyelesaikan secara bersamaan.	Peserta didik menyatakan keberatan atau menolak untuk mengerjakan topik persoalan dalam kelompok yang telah dibentuk	Peserta didik mengikuti kelompok tetapi tidak aktif berdiskusi atau berkontribusi dalam tugas kelompok	Peserta didik berpartisipasi secara aktif, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama	Peserta didik memahami dan menyelesaikan secara Bersama dengan efektif

Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai alasan mereka dalam menentukan gambar yang telah dipasangkan	Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik dalam menentukan gambar yang telah dipasangkan	Peserta didik acuh dan tidak menjawab pertanyaan pendidik	Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik	Peserta didik menjawab pertanyaan dan memahami pertanyaan tersebut	Peserta didik menjawab pertanyaan dan memahami serta aktif dalam pembelajaran
Pendidik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik mengenai kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari	Peserta didik acuh dan tidak memperhatikan kesimpulan yang disampaikan pendidik.	Peserta didik memperhatikan kesimpulan yang disampaikan pendidik	Peserta didik memperhatikan serta merangkum kesimpulan pembelajaran yang telah disampaikan pendidik	Peserta didik memperhatikan serta merangkum dan aktif dalam pembelajaran

H. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas merupakan salah satu karakteristik yang menunjukkan bahwa tes hasil belajar berkualitas. Menurut Sugiyono (2019), validitas berarti bahwa instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *product moment*, yang dinyatakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara
 variabel X dan YN = Jumlah sampel
 $\sum X$ = Jumlah butir soal

$$\Sigma Y = \text{Skor total}$$

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

Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

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

Sumber: Arikunto (2018)

Validitas soal tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden 28 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 25 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan *software IBM SPSS versi 25*. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor soal	Validitas	Jumlah soal
1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25	Valid	20
4, 7, 12, 16, 20	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas data perhitungan validitas instrumen hasil belajar diperoleh 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid, 20 butir soal tersebut yang akan digunakan peneliti sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal dinyatakan tidak valid dikarenakan beberapa faktor yaitu seperti

peserta didik kurang memahami soal sehingga peserta didik kesulitan dalam menjawab, peserta didik kurang teliti dalam menjawab soal.

2. Uji Reabilitas

Validitas instrumen tidak menjamin reliabilitasnya. Instrumen yang reliabel adalah yang dapat menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Pada penelitian ini, reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2018), yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

- (r_{11}) = Reabilitas instrumen
- (n) = Banyaknya butir soal
- (S_i^2) = Skor tiap-tiap item
- (S_t^2) = Varian total

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

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

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas

<i>Reability statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,984	25

Sumber: Peneliti 2025

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal diperlukan untuk membedakan kemampuan masing-masing peserta didik. Menurut Arikunto (2018), daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang

berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

Rumus daya pembeda soal dapat dituliskan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

J_A : Jumlah peserta kelompok atas

J_B : Jumlah peserta kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 9. 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)

4. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang berkualitas adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit. Peneliti menggunakan rumus yang diusulkan oleh Arikunto (2018:233) untuk menghitung tingkat kesulitan soal sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

J_s : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar

0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran yang dilakukan oleh peneliti, terdapat 9 soal dengan interpretasi sedang dengan tingkat kesukaran 0,31-0,70. Sedangkan 16 soal lainnya diinterpretasikan mudah dengan tingkat kesukaran 0,71-1,00.

I. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari kedua kelas, yang berupa nilai hasil belajar, berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data, digunakan rumus *Chi Kuadrat* yang diusulkan oleh Muncarno (2017) sebagai berikut:

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

Keterangan:

χ^2 : *Chi kuadrat*
 f_o : Frekuensi yang diobservasi
 f_h : Frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, perhitungan homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus Uji-F yang diusulkan oleh Muncarno (2017) sebagai berikut:

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

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data bersifat homogen, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

J. Teknik Analisis

1. Analisis Data Aktivitas Belajar

Peneliti memanfaatkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match selama proses pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_s = Nilai soal

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 11. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

2. Analisis Data Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selama kegiatan pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar adalah sebagai berikut:

$$s = \frac{r}{n} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai soal individu

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 12. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

Persentase (%)	Kriteria
≥ 80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang baik
≤ 50	Sangat kurang

Sumber: Trianto (2011)

K. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sukabumi pada Tahun Pelajaran 2024/2025, dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017:105), regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel terikat (dependent variable)
 X = variabel bebas (independent variable)
 a = Konstanta
 b = Koefisien regresi atau angka arah

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2024/2025.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Permasalahan dalam penelitian ini yang pertama, model pembelajaran yang kurang bervariasi, kedua rendahnya hasil belajar IPAS kelas V peserta didik yang dapat dilihat dari hasil sumatif tengah semester ganjil tahun 2024/2025 dan yang terakhir pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 1 Sukabumi. Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik ketika sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match pretest* dan ketika sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* berupa *posttest*. Dibuktikan dengan hasil uji regresi, diperoleh FF_{hitung} sebesar $1245,564 > F_{tabel} 4,45$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sukabumi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan model kooperatif tipe *Make a Match*, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, dalam memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Kepala sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A'idah, L. N. 2020. Pengaruh Model Make a Match Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III di MI Tarbiyatul Islamiyah Rejotangan Tulungagung. Available at: <http://repo.uinsatu.ac.id/14633/>
- Afifatusholihah, A.D. 2020. 'Pengaruh Metode Mengajar Pendidik Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips', *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), pp. 12–20. Available at: <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i1.1010>
- Andi, Kaharuddin dan Nining, Hajinieti. 2020. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Pusaka Almaida, Gowa.
- Akhiruddin. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa. Cahaya Bintang Cemerlang,
- Andreani, D. and Gunansyah, G. 2023. 'Persepsi Pendidik tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka', *Jpgsd*, 11(9), pp. 1841–1854.
- Annisa & Wakijo 2019. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match', *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 01(01), pp. 41–46. Available at: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/pro.v7i1.2043>
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Asriyanti, F.D. and Janah, L.A. 2019. 'Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta didik', *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), pp. 183–187. Available at: <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>
- Aulia, D., Murni, I. and Desyandri, D. 2023. 'Peningkatan Kompetensi Pendidik Sekolah Dasar melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM)', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), pp. 800–807. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1310>
- Budaya, S. et al. 2024. 'PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS

- PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN', 30(1), pp. 1–16. Available at: <https://doi.org/10.33503/paradigma.v29i3>
- Dewi, S.E., Santoso, A. and Dewi, R.S.I. 2024. 'Analisis Penggunaan Platform Merdeka Mengajar Pendukung Optimalisasi Merdeka Belajar Jenjang Sekolah Dasar', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), p. 350. Available at: <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3096>
- Festiawan, R. 2020. 'Belajar dan pendekatan pembelajaran', Universitas Jenderal Soedirman, pp. 1–17. Available at: <https://sinelitabmas.unsoed.ac.id/google-doc/3836607/belajar-dan-pendekatan-pembelajaran>
- Firmansyah, I. and Triwahyuni, H. 2022. 'Definisi Pembelajaran Nasution', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), pp. 31–38
- Haruna, N.H. and Darwis, M. 2020. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Publikasi Pendidikan*, 10(3), p. 223. Available at: <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15159>
- Hasil, M. and Peserta didik, B. 2020. 'Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sd', *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), pp. 19–24. Available at: <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Hehakaya, E. and Pollatu, D. 2022. 'Problematisasi Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka', *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), pp. 394–408. Available at: <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/617>
- Hewi, L. and Shaleh, M. 2020. 'Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 4(01), pp. 30–41. Available at: <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Huda, M., Fawaid, A. and Slamet 2023. 'Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran', *Agustus*, 1(4), pp. 64–72. Available at: <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ketaren, A. et al. 2022. 'Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan Aswinta', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), pp. 10340–10343. Available at: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10030>

- Kurnia, H. and Septera, G. 2019. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Academy of Education Journal*, 10(02), pp. 109–121. Available at: <https://doi.org/10.47200/aoej.v10i02.277>
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surakarta: Kata Pena.
- Luthfi, Nurmatin Rifyal dan Suci. 2023. *Landasan Belajar Dan Mengajar*. CV Pustaka Turats Press: Jawa Barat.
- Magister, P. et al. 2021. 'Program magister pendidikan matematika fakultas ilmu tarbiyah dan kependidikan universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang 2021'.
- Marisana, D., Iskandar, S. and Kurniawan, D.T. 2023. 'Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Pendidik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 7(1), pp. 139–150. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Moh. Suardi. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muncarno. 2017. *Statistika Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nainggolan, D.H. et al. 2022. 'Elektriese: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 12(01), pp. 1–6.
- Ningrum, S.S., Nugraheni, N. and Semarang, U.N. 2025. 'Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya nasional melalui pembelajaran kooperatif tipe Make a Match', 08(01), pp. 134–142
- Nurrita, T. 2024. 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik', *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), pp. 73–80. Available at: <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Oktaya, I. and Panggabean, E.M. 2022. 'Ketepatan dan Efektivitas Penggunaan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika dengan Model Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka Belajar', *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*, 01(1), pp. 10–14.
- Pamungkas, A.A. and Madiun, U.P. 2024. 'Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Peserta didik Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas', 5.
- Panduan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Pane, A. and Darwis Dasopang, M. 2017. 'Belajar Dan Pembelajaran', FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2), pp. 333–352. Available at: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangestu, D. et al. 2023. 'Effect of Applying the Make a Match Type Cooperative Learning Model on Thematic Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students', Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 9(2), p. 151. Available at: <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.12860>
- Prihatini, N.W. et al. 2024. 'Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar', 5(4), pp. 4429–4435
- Riduwan. 2014. Inovasi Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rizkulila, I., Mujiyem Sapti and Rintiz Rizkia Pangestika 2021. 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Pada Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas Iv Sdn Wonosari Ngombol Purworejo Tahun Pelajaran 2019/2020', PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini, 4(1), pp. 43–51. Available at: <https://doi.org/10.37567/prymerly.v4i1.508>
- ROHIMAT, S., Sanusi, S. and Munthahanah, M. 2022. 'Diseminasi Platform Merdeka Mengajar Untuk Pendidik Sma Negeri 6 Kota Serang', ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v4i2.2035>
- Sanjaya, W. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Shodiq, S.F. 2019. 'Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0', At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 2(02), pp. 216–225. Available at: <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Siregar, E. and Widyaningrum, R. 2015. 'Belajar Dan Pembelajaran', Mkdk4004/Modul 01, 09(02), pp. 193–210.
- Sucahyo, M. 2022. 'Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match di Sekolah Dasar', Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10.
- Sugiyono. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D. Alfabeta, Bandung.
- Suhelayanti, Syamsiah et al. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis, Medan.

- Syafrin, Y. et al. 2023. 'Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), pp. 72–77. Available at: <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Syarifuddin. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prena Media Group, Jakarta.
- Veryawan. 2022. Model Pembelajaran Make a Match, Konsep Diri, Dan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Insan Cendekia Mandiri*, Solok.
- Widhiasti, A. et al. 2022. 'Analysis of learning components in implementation of educational process in schools', 1(2), pp. 219–234.
- Yanti Amanda, Y. 2019. 'Kemampuan Pendidik Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran PPKN Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukoharjo', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699.