

## **Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan *Kober* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02**

**Tsania Nur Hayati<sup>1</sup>, Wawan Shokib Rondli<sup>2</sup>, F Shoufika Hilyana<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

[202033153@std.umk.ac.id](mailto:202033153@std.umk.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta lapangan yang menunjukkan hal tersebut bahwa prestasi siswa dalam mata pelajaran IPAS di SDN Tlogoharum 02 masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02. Metode kuantitatif (*Quasi Experiment*) digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest – Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar negeri Tlogoharum 02 dan subjeknya berjumlah 24 siswa. Sampelnya adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T-test* dengan kriteria uji, jika nilai sig < taraf signifikansi maka  $H_0$  ditolak (sig < 0,05) dan  $H_a$  diterima. Dari hasil perhitungan SPSS 29.0 diperoleh hasil uji t dibawah 0,05 yaitu. 0,001 yang artinya jika nilai sig < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* (Kotak keberuntungan) berpengaruh terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran, Make a Match, IPAS.

**Abstract:** *This research is motivated by field facts which show that student learning achievement in science and science subjects at SDN Tlogoharum 02 is still low. The aim of this research was to test the effect of the Make A Match learning model assisted by Kober on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri Tlogoharum 02. Quantitative methods (Quasi Experiment) were used in this research. The research design used is One Group Pretest – Posttest Design. The population of this study were all students at SD Negeri Tlogoharum 02 and the subjects were 24 students. The sample was all fourth grade students at SD Negeri Tlogoharum 02. Data collection techniques used observation, interviews, documentation and tests. The data analysis technique uses Paired Sample T-Test. Based on hypothesis testing using the Paired Sample T-test with test criteria, if the sig value < significance level then  $H_0$  is rejected (sig < 0.05) and  $H_a$  is accepted. From the SPSS 29.0 calculation results, the t test results were below 0.05, namely. 0.001, which means if the sig value < 0.05 then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The Make A Match learning model assisted by Kober (Lucky Box) influences learning outcomes..*

*Keyword: Learning Model, Make a Match, IPAS.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tempat siswa menerima informasi melalui instruksi yang mereka terima.(Juliyanto et al., 2023) Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.(Amalia et al., 2022) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003: Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan pengendalian diri, kecerdasan, dan budi pekerti. , spiritualitas keagamaan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh bangsa, negara, masyarakat dan diri sendiri. Pendidikan sangat penting dalam mewujudkan bangsa yang bijaksana, setiap individu yang mengikuti pendidikan harus berperan dalam kemajuan. kualitas pendidikan.(Wijanarko, 2017)

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pengertian pendidikan“Pendidikan merupakan prasyarat tumbuh kembang anak dalam kehidupan. Artinya pendidikan mengarahkan seluruh kekuatan yang ada pada diri anak, agar mencapai rasa bahagia dan aman yang setinggi-tingginya sebagai manusia.” Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama, anak pertama kali mendapat bimbingan pendidikan dari kedua orang tuanya dan anggota keluarga lainnya.(Maharani et al., 2023) Pendidikan merupakan suatu proses humanime yang kemudian disebut memanusiatekan manusia.(Annisa, 2022) Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan dan menaikkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan.(Dalyono, 2012)

Di Indonesia, pendidikan tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, berilmu, cakap, mandiri, berakhlak mulia, sehat dan bertanggung jawab. Diperlukan perantara kurikulum. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.(Vhalery et al., 2022) Di Indonesia, pendidikan sekolah dasar masih memerlukan banyak pembenahan dari segi materi, tenaga pengajar, dan sarana prasarana sekolah yang relatif masih kurang.(Khoirul Ummah et al., 2023) Tidak hanya pendidik saja, guru juga mempunyai peran dalam kerjasama, kepemimpinan dan pengarahan, kepemimpinan dalam proses belajar mengajar.(Indah Wijayanti et al., 2022) ujian pendidikan adalah menciptakan suasana proses belajar aktif yang mengembangkan potensi peserta didik.Pengajaran dikembangkan sedemikian rupa sehingga mencakup aspek-aspek antara lain aspek efektif, psikomotorik, kognitif.(Prasetya et al., 2023)

Komponen pendidikan berkelanjutan menciptakan pengalaman belajar di mana siswa melibatkan siswa dan guru agar berinteraksi satu dengan lain untuk mendiskusikan sumber belajar guna menciptakan lingkungan pertukaran pengetahuan.(Qona'ah et al., 2023) IPAS adalah tentang integrasi sains dan ilmu sosial. mata pelajaran dalam satu yaitu (IPA dan IPS)(Madhakomala et al., 2022)

Dalam muatan kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS dipisahkan, namun tetap memperhatikan psikologi perkembangan anak usia SD/MI. Saat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan penelitian dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS) anak dengan mengintegrasikan mata pelajaran sains dan sosial, diharapkan dapat mengembangkan pemahaman tentang budaya yang berbeda dan memperkuat multi-pengajaran, kondisi sosial Indonesia dan sejarah dunia. Hal ini hampir sama dengan visi dan misi kurikulum belajar mandiri yang mengedepankan kesetaraan, pendidikan inklusif dan berwawasan global.IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. IPAS mencakup pembelajaran tentang alam dan masyarakat, yang meliputi pembelajaran tentang teknologi,

geografi, sejarah, alam, budaya, dan lingkungan hidup. Teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran sains dan sains adalah pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan teori konstruktivisme. (Wicaksana & Rachman, 2018)

Perubahan kurikulum akan mengubah beberapa aspek materi pembelajaran yang dipahami siswa, salah satunya adalah penerapan materi IPAS. Keistimewaan kurikulum Merdeka saat ini adalah pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Perubahan kurikulum mempengaruhi guru dalam penerapan IPAS. Salah satu pengembangan kurikulum adalah IPAS yang menggabungkan materi IPA menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS yang menyelidiki alam yang sangat penting bagi kondisi lingkungan atau masyarakat, sehingga disarankan untuk mengajarkannya secara integratif. Pembelajaran IPA merupakan kajian terpadu antara IPA dan IPS. Kelebihan mempelajari IPA adalah kita mengetahui segala sesuatu tentang lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam, sedangkan kelebihan mempelajari IPS adalah kita dapat menilai sikap dan keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan dan kompetensi keterampilan sosial yang berguna bagi kita, untuk mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari dulu hingga saat ini agar kita bisa bangga sebagai bangsa Indonesia. (Wicaksana & Rachman, 2018)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan serta dalam interaksi sosial peserta didik untuk mengembangkan karakter dalam pengembangan potensi yang bermanfaat bagi masyarakat, diri, bangsa dan negara. (Maharani et al., 2023) Keberhasilan akademik pada pendidikan formal tidak lepas dari kerjasama peserta didik dan guru. Metode pembelajaran menentukan keberhasilan pembelajaran. Metode pengajaran yang tidak tepat berdampak pada proses pembelajaran yang kurang maksimal berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model, strategi untuk menciptakan pembelajaran bermakna, dan mampu mengkolaborasikan berbagai lingkungan belajar yang sesuai berdasarkan materi yang diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Fitriani et al., 2021)

Hasil belajar siswa merupakan keterampilan diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Belajar adalah proses seseorang berusaha mencapai perubahan perilaku yang relatif permanen. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan pembelajaran, guru menetapkan tujuan pembelajaran. (Widyastuti, 2018)

Berdasarkan observasi pada hari Senin tanggal 6 November 2023 dan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 November 2023 di SD Negeri Tlogoharum 02 khususnya pada kelas IV. Dalam pembelajarannya guru tidak menggunakan model pembelajaran, melainkan sumber visual. Media visual merupakan gambar yang berhubungan guru menyampaikan pesan kepada siswa. Media visual dapat memberikan pengalaman nyata dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Namun di kelas IV masih banyak siswa yang pasif ketika pembelajaran dengan bantuan media visual, karena gambar hanya menekankan persepsi sensorik mata, lingkungan belajar kurang efektif untuk pembelajaran karena tidak cukup luas dalam kelompok besar. Rendahnya prestasi akademik siswa disebabkan oleh beberapa hal yaitu rendahnya prestasi siswa dalam belajar menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi akademik siswa. Tidak adanya variasi penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan.

Hasil belajar siswa yang rendah berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai dan nilai siswa kurang optimal. Hasil belajar siswa kelas IV banyak yang masih dibawah KKM.

Beragamnya model pembelajaran yang digunakan guru membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Penyebabnya adalah kurangnya guru dalam penerapan model pembelajaran, aktivitas siswa dalam belajar menurun. Cara mengatasi permasalahannya yaitu menggunakan inovasi model dan media yang kreatif agar dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi pada saat pembelajaran.(Farikhah et al., 2023) Penggunaan model pembelajaran inovatif merupakan solusi yang membantu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, agar meningkatkan hasil belajar siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

Berusaha meningkatkan mutu belajar mengajar melalui model *Make A Match*, karena siswa diharapkan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kekompakan, kerjasama tim atau kelompok, dan berpikir tingkat tinggi. keterampilan Penerapan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi memimpin kegiatan kelompok kecil. Dengan demikian, Peran guru yang monoton berkurang dan siswa menjadi lebih kreatif dan aktif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, salah satunya pembelajaran *kooperatif* atau *Make A Match*. Menurut Soekamto, model pembelajaran adalah suatu kerangka acuan konseptual yang menguraikan secara sistematis tata cara penyelenggaraan kegiatan pembelajaran tertentu dan dimaksudkan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.(Hermayanti et al., 2023)

Model Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran pendidik dari yang berpusat pada guru menjadi memimpin siswa dalam kelompok kecil(Yulia et al., 2020) Penerapan model pembelajaran yang tidak tepat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, guru harus mempunyai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan tepat sasaran.(Hidayatur Rohmah et al., 2023)

Leorna Curran mengembangkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada tahun 1994. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan. Pencocokan pertanyaan atau jawaban yang benar. dan siswa yang menemukan pasangannya sebelum batas waktu mendapatkan poin. Salah satu kelebihan model ini adalah siswa menemukan pasangan dalam mempelajari konsep mata pelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan untuk siswa segala usia dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

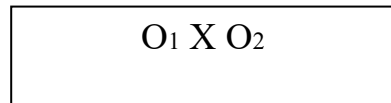
Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah sebagai berikut (1) Guru menyiapkan kartu berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, ada kartu berisi pertanyaan dan juga kartu berisi jawaban. (2) Guru membentuk 2 kelompok (3) Guru menjelaskan cara memainkan model pembelajaran *Make A match*, siswa kembali ke kelompok yang telah dibentuk (6) setiap siswa mencari pasangan yang kelompoknya mempunyai kartu yang cocok (7) Bisa kelompok mencocokkan kartu mereka sebelum batas waktu akan diberikan hadiah. Kelebihan model *Make A Match* adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa baik fisik maupun kognitif, metodenya menyenangkan dan mengandung unsur bermain, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan, meningkatkan motivasi belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar. dapat digunakan untuk berlatih secara efektif. kedisiplinan siswa, menghargai waktu belajar dan kesempatan melatih keberanian siswa tampil di depan kelas..(Purnomo, 2021)

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yakni. Pada media *Kober* (Kotak keberuntungan). Media yang tepat untuk mendukung model pembelajaran *Make A Match* adalah *Kober* (kotak keberuntungan). *Kober* merupakan kotak keberuntungan yang berisi kartu tanya jawab. Siswa mengambil kartu secara acak melalui *Kober* (kotak keberuntungan). Peneliti menerapkan model pembelajaran *Make A Match* (kotak keberuntungan) dengan bantuan *Kober* karena mendorong siswa berpikir cepat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Tlogoharum 02 tepatnya di Desa Tlogoharum Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Tlogoharum 02 untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* (Kotak keberuntungan). Terdapat permasalahan pada hasil belajar kelas VI di sekolah ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, salah satunya berkaitan dengan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah SD Negeri Tlogoharum 02 Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02 yang berjumlah 24 siswa, 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*), yaitu jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest – Posttest Design*. Desain ini memiliki *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dengan cara ini, hasil pengobatan dapat diketahui oleh area sebelum pengobatan dilakukan. Dengan demikian, hasil pengobatan dapat diketahui lebih tepat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dilakukan perlakuan.



*Gambar 1 One Group Pretest Posttest*

Keterangan :

O1 : Hasil *Pretest*

O2 : Hasil *Posttest*

X : Perlakuan yang Diterapkan

Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Kober*, Eksperimen ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada subjek yang tidak mendapat perlakuan yang disebut *Pretest* (O1) untuk menerima siswa siapa Jika mempunyai masalah dengan hasil akademik, akan dilakukan perlakuan (X). Setelah perlakuan diberikan kepada siswa bermasalah, setelah itu diberikan tes lagi setelah *variabel eksperimen* (X) untuk mengukur hasil belajar siswa. *Posttest* memberikan informasi tentang hasil siswa. suatu eksperimen dimana hasil belajar siswa mengalami peningkatan atau tidak mengalami perubahan sama sekali dibandingkan dengan O1 dan O2, untuk mengetahui seberapa besar perbedaannya maka materi dianalisis dengan uji t. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Alat penelitian ini adalah instrumen tes berupa lembar *pretest* dan *posttest*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dampak rendahnya hasil belajar disebabkan karena penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional yaitu pembelajaran yang dikontrol guru sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Guru diharapkan dapat mengurangi dominasi dalam kelas, siswa harus berpartisipasi aktif dalam membentuk dan menemukan pengetahuannya, berbagai model pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober*. Karena model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* dapat meningkatkan aktivitas belajar, maka model pembelajaran *Make A Match* mempunyai unsur permainan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan kedisiplinan siswa dan hasil belajar siswa.

Dengan bantuan model pembelajaran, guru dapat menggugah minat siswa dalam proses pembelajaran dengan harapan hasil belajar yang telah dicapai siswa dapat meningkat. Pembelajaran berlangsung dalam 3 kali pertemuan, diawali dengan pemberian soal untuk mengetahui hasil awal dari para siswa. sebelum diberikan perlakuan, Setelah diberikan soal *pretest*, pertemuan kedua menerapkan pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan media *Kober* (Lucky Box) yang telah peneliti persiapkan sebelumnya. Selama proses pembelajaran, siswa antusias mengikuti pembelajaran dan fokus pada materi yang telah disiapkan.

Pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* (kotak keberuntungan) Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tlogoharum 02 mengikuti pembelajaran yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 14 siswi dan 10 siswi putra. Hadiah juga diberikan kepada mahasiswa selama masa studi sesuai peraturan. Perlakuan juga dapat digunakan untuk mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Setelah selesai diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* (kotak keberuntungan), peneliti melakukan uji lanjutan untuk melihat seberapa efektif model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* (kotak keberuntungan) ini berdampak dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil Nilai Pretest	.945	24	.213
Hasil Nilai Posttest	.931	24	.101

**Tabel 1 Uji Normalitas**

uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*, jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal, pada *pretest* (sebelum treatment) sebesar 0,945 dan signifikansi sebesar 0,213 dan df 24 sebagai. dan nilai *Shapiro-Wilk* untuk *posttest* (setelah perlakuan) sebesar 0,931 dan nilai signifikansi sebesar 0,101 sehingga diketahui data *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) merupakan data yang berdistribusi normal, dibuktikan dengan *sig pretest*, nilai *sig posttest* (sebelum perlakuan). sebesar  $0,213 > 0,05$  dan nilai *sig posttest* (setelah perlakuan) sebesar  $0,101 > 0,05$ .

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Nilai Pretest	Based on Mean	.115	1	46	.736
Posttest	Based on Median	.186	1	46	.668
	Based on Median and with adjusted df	.186	1	45.720	.668
	Based on trimmed mean	.178	1	46	.675

**Tabel 2 Uji Homogenitas**

Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi mean data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,736. Jika tingkat atau nilai sig > 0,05 maka mempunyai varians yang sama. Artinya, hasil nilai signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa data mempunyai varian yang sama atau homogen.

Menurut Duwi Priyanto, program *SPSS pair-sample T-test* digunakan dalam uji hipotesis dengan hasil *pretest* dan *posttest* kelas pada taraf sig 0,05. Tes ini menentukan selisih antara rata-rata skor yang diperoleh sebelumnya (*pretest*) dengan tes. skor rata-rata setelah diberikan (*posttest*) dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pre-test dan rata-rata *posttest*.

Ha = Ada tidak ada perbedaan yang signifikan. perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest*.

**Paired Samples Test**

Pair 1	Pre Test - Post Test	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	One-Sided p		Two-Sided p	
		-39,583	14,885	3,038	-45,869	-33,298	-13,028	24	<,001	<,001

**Tabel 3 Uji T**

Hasil belajar adalah proses penentuan nilai belajar siswa dengan cara mengukur hasil dan nilai belajar. Tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis, siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* mengalami peningkatan hasil belajar (*posttest*) dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran tradisional. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan kriteria pengujian adalah jika nilai sig data > taraf signifikansi 0,05 maka Ho diterima (sig > 0,05) dan Ha ditolak. Sedangkan jika data mempunyai nilai sig < tingkat signifikansi maka Ho ditolak (sig < 0,05) dan Ha diterima. Dari hasil perhitungan SPSS 29.0 pada Tabel 3, hasil uji t

pada kolom sig diatas menunjukkan nilai kurang dari 0,05 yaitu. 0,001 yang artinya jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho. ditolak misalnya berdampak pada model pembelajaran Make A Match berbantuan Kober (Kotak keberuntungan) yang berdampak pada hasil belajar siswa. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai probabilitas yang diperoleh SPSS dimana nilai t-value a= 0,05 sebagai berikut:pada nilai probabilitas yang diperoleh SPSS dimana nilai t-value a= 0,05 sebagai berikut:

- a. Apabila peluang kesalahan < 0,05 maka Ha diterima dan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* berpengaruh terhadap hasil belajar.
- b. Apabila probabilitas kesalahan > 0,05 maka Ha ditolak dan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti terlihat pada Tabel 3 hasil uji T.

Berdasarkan hasil penelitian pengolahan data dan analisis data sebelumnya (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t)), dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Kober* berpengaruh terhadap belajar siswa. Hasil Hal ini terlihat pada tes berbeda yang dihitung dari nilai *pretest* (sebelum perlakuan) dan nilai *posttest* (setelah perlakuan)

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Hardina Wanti (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di MIS Islamiyah Jeran Ulu Kelas V” Hasil Belajar IPA Kelas V untuk Siswa MIS Islamiyah Jeran Ulu yang diajar tanpa tipe *Make A Match* pada kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa tanpa model pembelajaran kooperatif memperoleh hasil *pre-test* sebesar 67,851 dan hasil *post-test* (tes akhir). 77 444. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match* adalah cukup baik.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match berbantuan Kober terlihat pada peningkatan skor ketuntasan pretest dan posttest. Dari hasil perhitungan SPSS 29.0 diperoleh hasil uji t menunjukkan nilai kurang dari 0,05 atau 0,001 artinya jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan kriteria uji hipotesis adalah jika data mempunyai nilai sig > 0,05 tingkat signifikansi, maka Ho diterima (sig > 0,05) dan Ha ditolak. Sedangkan jika data mempunyai nilai sig < tingkat signifikansi maka Ho ditolak (sig < 0,05) dan Ha diterima. Model pembelajaran Make A Match berbantuan Kober (lucky box) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### Daftar Pustaka

- Amalia, A., Sucipto, & Hilyana, S. F. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Dalyono, M. (2012). Psikologi Pendidikan. PT RINEKA CIPTA. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 55.
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.



- Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Fitriani, anis alfian, Hidayat, febrian andi, & Suranti, D. (2021). 1, 2, 3 123. 2(2), 17–21.
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Hidayatur Rohmah, Khamdun, & Wawan Shokib Rondli. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Huruf Jawa Di Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178–188. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1537>
- Indah Wijayanti, D. A., Shokib Rondli, W., & Hilyana, F. S. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Klumpit Pada Pembelajaran Ipa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 62–74.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.262>
- Juliyanto, D. D., Masfuah, S., Hilyana, F. S., & Artikel, S. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Kayuapu dengan Menggunakan Model Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game*. 6(1).
- Khoirul Ummah, A., Hilyana, F. S., & Agung Santoso, D. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Reward Dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sd Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3292–3302.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.654>
- Madhakomala, Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162–172. <https://doi.org/10.55210/attalim.v8i2.819>
- Maharani, M. S., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2519–2526. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1869>
- Prasetya, A., Kuryanto, M. S., & Hilyana, F. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052–5061. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8714>
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57.  
<https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9632>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Nomor 1).  
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widyastuti, F. P. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning. *Jurnal Kiprah*, 6(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.31629/kiprah.v6i1.581>

- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 3(1), 223–227.