PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KAJEGA PADA MATERI GAYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 066053 T.A 2025/2026

Fadillah Annisah[1], Lala Jelita Ananda[2], Winara[3], Imelda Free Unita Manurung[4], Syahrial[5]
[12345]PGSD FIP Universitas Negeri Medan
[1]annisafadillah078@gmail.com, [2]lljananda@unimed.ac.id, [3]Winara@unimed.ac.id
[4]imeldafum@unimed.ac.id, [5]syahrial.pep@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Make A Match learning model assisted by KaJeGa media (Kartu Jelajah Gaya) on the science learning outcomes of fourth-grade students on the topic Force in Everyday Life. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students at UPT SDN 066053 Medan in the 2025/2026 academic year, totaling 37 students. The sampling technique used was total sampling, with class IV B as the experimental group and class IV A as the control group. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The research instrument was a multiple-choice test that had been validated and tested for reliability. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics through the Independent Samples t-Test with the assistance of SPSS software. The results showed that the average pretest score in the experimental class increased from 51.58 to 81.32 in the posttest, while the control class increased from 44.17 to 73.17. The hypothesis testing results indicated a significance value of 0.014 < 0.05, which means there is a significant effect of the Make A Match learning model assisted by KaJeGa media on students' science learning outcomes. Therefore, the Make A Match learning model assisted by KaJeGa media is effective in improving students' learning outcomes on the topic of force.

Keywords: Make A Match, KaJeGa media, science learning outcomes, force.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi Gaya di Sekitar Kita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 066053 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, dengan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas

dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji Independent Samples t-Test dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 51,58 meningkat menjadi 81,32 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 44,17 meningkat menjadi 73,17 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,014 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar IPA siswa. Dengan demikian, model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya.

Kata Kunci: Make A Match, media KaJeGa, hasil belajar IPA, gaya.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pembentukan kepribadian yang utuh. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, nilai, dan kemandirian yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Menurut Nurbaya (2024, h. 7), pendidikan dilaksanakan secara sadar, terencana, runtut, dan sistematis oleh pendidik kepada peserta didik agar terbentuk individu yang mampu berfungsi di tengah masyarakat. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga peran guru menjadi sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Ananda (2024, h. 752) menyatakan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, sehingga guru dituntut memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengelola pembelajaran guna menunjang peningkatan mutu pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi maupun peserta didik. Fadly (2022, h. 19) menjelaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, produktif, dan bermakna, karena peserta didik didorong untuk aktif, percaya diri,

serta mampu mengemukakan ide melalui interaksi dengan teman sebaya maupun guru. Dengan demikian, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam mengarahkan proses belajar agar lebih efektif. Penggunaan model yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan penggunaan model yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran dan dikemas dalam bentuk permainan mencari pasangan kartu. Menurut Fadly (2022, h. 112), model *Make a Match* efektif digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta melatih kerja sama antar peserta didik melalui interaksi langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu. Selain meningkatkan pemahaman konsep, model ini juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial siswa seperti komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok.

Dalam kurikulum Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peranan penting karena membantu siswa memahami lingkungan sekitar melalui konsep-konsep sains. Nadrah & Siahaan (2022, h. 17) menegaskan bahwa pembelajaran IPA menuntut siswa untuk aktif menghubungkan konsep dengan fenomena nyata agar pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Salah satu materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah materi gaya, seperti gaya dorong, gaya tarik, dan gaya gesek. Namun demikian, beberapa konsep dalam IPA bersifat abstrak sehingga seringkali menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata siswa.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan kemampuan siswa

setelah mengikuti proses belajar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sari dkk. (2024, h. 450) menyatakan bahwa hasil belajar berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi gaya dibandingkan dengan model pembelajaran PBL. Hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa seringkali dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang kurang tepat, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan model maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 066053 Medan Denai, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat variasi tingkat partisipasi siswa. Sebagian siswa sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, seperti aktif menjawab pertanyaan, mencatat materi, serta bekerja sama dengan teman sebangku. Namun, sebagian siswa lainnya masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, berbicara dengan teman, atau memerlukan bimbingan guru untuk memahami materi pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi dan kesiapan belajar siswa belum merata, sehingga turut memengaruhi hasil belajar yang diperoleh.

Data hasil ulangan harian IPA menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Pada kelas IV A, dari 24 siswa terdapat 15 siswa yang belum mencapai ketuntasan, sedangkan pada kelas IV B dari 22 siswa terdapat 14 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2021, h. 29) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat membuat siswa menjadi pasif dan mudah merasa bosan apabila tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan

media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya), yaitu media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep gaya melalui ilustrasi, soal, serta permainan mencari pasangan kartu. Mangawe dkk. (2025, h. 139) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat kontekstual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan media KaJeGa yang dipadukan dengan model pembelajaran *Make a Match* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita pada siswa kelas IV SDN 066053 Medan Denai Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen *(quasi-experiment)* yang menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design.* Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan kelompok yang diberi perlakuan dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan, meskipun pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak sepenuhnya. Menurut Sugiyono (2018, h. 56), penelitian kuasi-eksperimen merupakan penelitian yang membandingkan kelompok yang menerima perlakuan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 066053 yang berlokasi di Jalan Cucak Rawa I, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap Tahun

Pelajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Januari hingga Februari 2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 066053 Medan Denai yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari kelas IV A sebanyak 18 siswa dan kelas IV B sebanyak 19 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), yaitu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil. Dalam penelitian ini, kelas IV B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya), sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan model PBL. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Sumber: Sugiyono (2018, h. 79)

Keterangan:

O_1 dan O_3 : Tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa

X_1 : Pembelajaran menggunakan model Make A Match berbantuan media KaJeGa

X_2 : Pembelajaran dengan model PBL

O_2 dan O_4 : Tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa pada materi gaya. Model pembelajaran Make A

Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, di mana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban. Dalam penelitian ini, model tersebut dikombinasikan dengan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) yang berisi ilustrasi konsep gaya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun hasil belajar IPA diukur melalui tes kognitif yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep gaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kendala yang dihadapi selama proses belajar mengajar. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda berdasarkan indikator pembelajaran materi gaya. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pelaksanaan penelitian seperti foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, serta hasil pekerjaan siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, lembar wawancara, dan tes hasil belajar. Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mengacu pada klasifikasi ranah kognitif menurut Sudjana (2019, h. 22–31) yang mencakup tingkat kognitif mulai dari C3 hingga C6.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Validitas isi dilakukan melalui expert judgment dengan meminta pertimbangan ahli mengenai kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran. Menurut Sugiyono (2018, h. 177), validitas isi dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli terhadap kesesuaian instrumen dengan tujuan pengukuran. Selanjutnya, validitas empiris diuji menggunakan korelasi Product Moment dari Karl Pearson dengan bantuan Microsoft Excel

menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Basuki & Hariyanto (2016, h. 125).

Setelah uji validitas, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20) karena instrumen berbentuk tes objektif pilihan ganda. Rumus ini dikemukakan oleh Sugiyono (2020, h. 187). Selain itu, reliabilitas juga dianalisis menggunakan program SPSS 30 for Windows dengan metode Cronbach's Alpha. Menurut Arikunto (2018, h. 245), instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha minimal 0,600.

Selain itu, instrumen tes juga dianalisis melalui uji tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas distraktor. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2018, h. 233). Selanjutnya, uji daya beda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah dengan rumus menurut Arikunto (2018, h. 238). Analisis distraktor dilakukan untuk mengetahui efektivitas pilihan jawaban pengecoh dalam soal pilihan ganda. Distraktor dinyatakan berfungsi dengan baik apabila dipilih oleh minimal 5% peserta tes (Syahrial & Haryanto, 2018, h. 212–214).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi dari hasil pretest dan posttest siswa.

Sementara itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro–Wilk pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test.

Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent-Samples t-Test untuk membandingkan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2018, h. 87), dalam penelitian kuasi-eksperimen dengan dua kelompok, perbandingan hasil posttest dapat dianalisis menggunakan Independent-Samples t-Test untuk mengetahui pengaruh perlakuan.

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 066053 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya), sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi IPA “Gaya di Sekitar Kita”. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji untuk mengetahui kelayakannya. Pengujian meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, serta analisis distraktor.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang dianalisis terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid, sehingga hanya 20 butir soal yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,708, yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel.

Analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori mudah dan sedang, sehingga instrumen tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah bagi siswa. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kategori cukup hingga baik, sehingga mampu membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Selain itu, analisis distraktor menunjukkan bahwa 80% butir soal memiliki pengecoh yang berfungsi dengan baik, sehingga instrumen secara umum layak digunakan dalam penelitian.

Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,58 dan meningkat menjadi 81,32 pada *posttest.* Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,17 dan meningkat menjadi 73,17 pada *posttest.* Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest pada kedua kelas lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,768 dan posttest sebesar 0,143, yang keduanya lebih

besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *uji Independent Samples t-Test.* Hasil analisis menunjukkan bahwa pada nilai pretest diperoleh t_hitung = 1,306 dengan nilai signifikansi 0,200 > 0,05, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sementara itu, pada nilai posttest diperoleh t_hitung = 2,582 dengan nilai signifikansi 0,014 < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi “Gaya di Sekitar Kita”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 066053 Medan Tahun Ajaran 2025/2026, diperoleh berbagai temuan yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi “Gaya di Sekitar Kita”. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa dan kelas IV A sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Pada tahap awal penelitian, kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah dan belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih

mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif agar siswa dapat memahami materi secara lebih optimal.

Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan model yang telah ditentukan pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan konsep gaya. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk berdiskusi, berpikir kritis, serta bekerja sama dengan teman dalam menemukan jawaban yang tepat. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Dalam model ini, siswa diberikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi gaya untuk dianalisis secara berkelompok. Siswa kemudian mendiskusikan solusi dari permasalahan tersebut dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Meskipun model ini juga menuntut keterlibatan siswa, namun aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat interaksi yang lebih tinggi karena adanya kegiatan mencocokkan kartu yang bersifat permainan edukatif.

Sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen untuk memastikan kelayakan soal sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diujikan, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang tidak valid kemudian tidak digunakan dalam pelaksanaan tes penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal telah mampu mengukur kemampuan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, butir soal yang valid

dianggap telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian, karena telah mampu mengukur aspek pengetahuan siswa sesuai indikator pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes. Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,708 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat keajegan yang baik sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori mudah dan sedang, sehingga soal tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah bagi siswa. Sementara itu, hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis distraktor juga menunjukkan bahwa sebagian besar pengecoh berfungsi dengan baik, sehingga instrumen soal secara umum layak digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelas setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,58 meningkat menjadi 81,32 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,17 meningkat menjadi 73,17 pada *posttest*. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,768 dan *posttest* sebesar 0,143 yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen.

Setelah kedua prasyarat tersebut terpenuhi, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Samples t-Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 066053 Medan pada materi "Gaya di Sekitar Kita". Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang melibatkan siswa aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Kegiatan ini mendorong diskusi, kerja sama, dan berpikir menemukan jawaban tepat. Selain itu, media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) membantu siswa memahami konsep gaya secara lebih konkret melalui aktivitas permainan edukatif. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SDN 066053 Tahun Ajaran 2025/2026 serta didukung oleh teori dan hasil analisis data yang mengacu pada rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) terhadap hasil belajar IPA pada materi Gaya di Sekitar Kita.

Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,014 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model Make A Match berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 81,32, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,17. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Make A Match berbantuan media KaJeGa lebih efektif dibandingkan pembelajaran PBL.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan media KaJeGa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi Gaya di Sekitar Kita, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Basuki, I., & Hariyanto. (2016). *Asesmen pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Dillenbourg, P., Järvelä, S., & Fischer, F. (2022). *Cooperative/Collaborative Learning*. MDPI.

Dr. Nadrah., M. P., & Siahaan, K. W. A. (2022). *Model Pembelajaran IPA pada Siswa*.

Fadly, W. (2022). *Model-model pembelajaran untuk implementasi kurikulum merdeka: Teori praktis dalam pengembangan peserta didik*.

Haryati, S. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis cooperative learning*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Kurniawati, W., Sungkari, F., Utami, A., Adini, A., Puspitawati, L., Nurbiyanti, A., & Widiastuti, I. (2023). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.

Nurbaya, Fikri, A. F., Salong, A., Rifai, M., Dewi Riang Tati, A., Syukur, T. B., Abdillah, I. M., F. Z., Suhartono, & Ratna Dewi, A. E. (2024). *Pengantar Pendidikan*.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Jurnal :

Adreyani, N., & Wahyudi. (2024). Pengembangan media kartu bergambar dalam pembelajaran Make A Match untuk meningkatkan minat belajar materi gaya pada siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 622–630. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1703

Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan media monopoli tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray pada tema indahnya keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 10(2), 131–140.

Ananda, L. J., Simanihuruk, L., & Zati, V. D. A. (2024). Innovation of learning tools based on the Caplaire model to improve scientific literacy skills. *Jurnal Paedagogy*, 11, 750–763.

Asy'arie, B. F., Aziz, M. H., Bahy, M. B. A., Rahman, A., & Mariyana, W. (2025). Kurikulum merdeka belajar: Menelaah trend model pembelajaran di sekolah dan madrasah. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 1–15. https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3233

Ayu Wulandari, & Umil Muhsinin. (2025). Pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I SDIT Al-Muthmainnah Jambi. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 315–327. https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5072

Bakti, J., Bangsa, B., Dewayanti, N. P., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2024). Pemilihan model pembelajaran. *Jurnal Bakti Bangsa*, 3, 232–239.

Dewi, N. M. A. P., Wiyasa, I. K. N., & Agustika, G. N. S. (2022). Penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan media flash card untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3), 314–321. https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.60239

Faiga Olifia Dg. Mangawe, Pikoli, M., Mohamad, E., Laliyo, L. A. R., & Kurniawati, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual. *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 138–147. https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i1.423

Fauhah, H. (2020). Analisis model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 1, 1.

Hadi, W. (2024). Use of the Make A Match learning model against elementary school students' learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 380–384.

Hermawan, A., Kurniati, & Syarifuddin. (2024). Konsep model pembelajaran Make a Match dalam mengembangkan kemampuan pemahaman siswa di SD Negeri Curug 1 Kota Bogor. *Jurnal Edukha*, 5(1), 9–15.

Irsan. (2021). Implementasi literasi sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639.

Madani, T. (2024). Pengaruh penerapan metode simulasi dan resitasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV materi pengaruh gaya terhadap benda. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 174. https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.83464

Misselya Nora, G., & Suryanti. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu maya berbasis e-card interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 403–413.

Mutiawati, M., Mailizar, M., Johar, R., & Ramli, M. (2023). Exploration of factors affecting changes in student learning behavior: A systematic literature review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1315–1326.

Nurmalahayati. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya melalui metode percobaan sains pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(3), 632–647.

Rahmayani, S., Nasution, Y., Perangin Angin, L. M., Hatmi, E., & Tambunan, H. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 131–140.

Rondjo, N. D. N. D. (2020). Pengaruh permukaan dan massa benda terhadap gaya gesek: Studi eksperimen menggunakan bidang miring. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 602–607.

Rosyidah, N. (2023). Peningkatan hasil belajar IPA tentang gaya dapat mengubah gerak suatu benda dengan menggunakan metode demonstrasi. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(2), 202–206.

Sari, L. P., Hariati, E., & Ramadhani, M. (2024). Pengaruh model Make A Match pada pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 106184 Sekip. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 449–457.

Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachruroji, & S. R. (2020). Pembelajaran kolaboratif untuk peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 1–9.

Setiawan, R., Budi, G. S., & Hutahaean, S. D. (2021). Pembelajaran IPA pada materi gerak dan gaya dengan virtual lab untuk meningkatkan hasil belajar. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 3(2), 28–34.

Setya Novanto, Y., Djudin, T., Yani, A., Basith, A., & Murdani, E. (2021). Kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar berdasarkan gender. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 43–46.

Shakila, A., Sastrawati, E., & Pamela, I. S. (2024). Make a Match untuk meningkatkan motivasi belajar siswa berbantuan media pop up book pada pembelajaran matematika kelas IV. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(16), 645–653.

Sumaiya, S., Munirah, M., & Iskandar, K. (2025). Penggunaan model pembelajaran Make a Match sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 79–88.

Syahrial, & Haryanto. (2020). Function of distractors in mathematics test items on the achievement tests based on the Rasch model. *Proceedings in Education Research*, 1, 210–216.

Ulfa, S., & Rahmawati, S. (2024). Menentukan sumber belajar dan media pengembangan perencanaan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3, 5813–5821.

Widyasari, S., Habibie, Z. R., & Nofrianni, E. (2025). Game edukatif Make a Match: Solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–12.

Zahrah, Nurjannah, & Syam, N. (2021). Penerapan pembelajaran kooperatif model Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas lima di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 122–135.

Zulfawiyah, S. (2025). Upaya peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media video pembelajaran kelas IV SD IT Luqmanul Hakim. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 387–396.

Skripsi :

Sari, L. P. (2025). *Pengaruh model pembelajaran Make A Match berbantuan Wizer.me terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone* (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.

Trihandayani, Y. E. (2023). *Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar*

Kota Makassar (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.