

**PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBASIS GAME BINGO TERHADAP
HASIL BELAJAR MEMBEDAKAN FAKTA DAN OPINI PADA SISWA KELAS IV
SDN 2 TOBOALI**

Natasha Pratista¹, Erika Fitri Wardani², Gatot Afrianto³

^{1,2,3} PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹natashapratista677@gmail.com, ²erika.fitriwardani@stkipmbb.ac.id,

³gatot.afrianto@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the impact of the Make A Match learning model, based on the Bingo Game, on fourth-grade students' proficiency in distinguishing facts from opinions at SDN 2 Toboali. Motivated by observed deficiencies in learning outcomes in Indonesian language instruction and students' difficulties in comprehending factual and opinion-based material, the research aims to evaluate the effectiveness of this pedagogical approach. An experimental approach was employed, utilizing a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample comprised 41 fourth-grade students at SDN 2 Toboali, selected through purposive sampling. The experimental class included 22 students, while the control class consisted of 19 students. Data were collected using a 10-item essay test. Data analysis involved the Shapiro-Wilk normality test, Levene's test of homogeneity, and the independent-samples t-test using IBM SPSS version 26.0. The results indicated that the data were normally distributed, as pretest and posttest significance values for both classes exceeded 0.05. The homogeneity test demonstrated that the data were homogeneous, with pretest and posttest significance values of 0.179 and 0.848, respectively, both greater than 0.05. The hypothesis test using the independent-samples t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.018, which is less than 0.05, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . These findings indicate that the Make A Match model based on the Bingo Game significantly influences learning outcomes in distinguishing facts and opinions among fourth-grade students at SDN 2 Toboali.

Keywords: *Make A Match, Bingo Game, learning outcomes, facts and opinions, elementary education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi fakta dan opini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN 2 Toboali. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 siswa kelas IV SDN 2 Toboali dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Sampling Purposive* yang terdiri dari 22 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa 10 soal esai.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* berbantuan IBM SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen dengan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,179 > 0,05 dan *posttest* sebesar 0,848 > 0,05. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,018 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN 2 Toboali.

Kata Kunci: Make A Match, Game Bingo, Hasil Belajar, Fakta dan Opini.

A. Pendahuluan

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Melalui hasil belajar, guru dapat memperoleh informasi mengenai sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran di kelas (Irawati Ilfa et al., 2021). Namun, pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat belajar yang rendah serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Aqmarina Devi Nur & Susilo Mohamad Joko, 2025).

Kondisi tersebut ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membedakan fakta dan opini. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan kalimat fakta dan opini pada teks bacaan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IVA dan IVB SDN 2 Toboali menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, khususnya pada materi fakta dan opini. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVA masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks serta belum menerapkan model pembelajaran yang interaktif.

Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas IVB menunjukkan sebagian siswa terlihat lebih mampu mengikuti penjelasan guru dan menjawab beberapa pertanyaan terkait fakta dan opini, namun masih ditemukan kesulitan ketika harus mengidentifikasi pernyataan dalam teks secara mandiri.

Hal ini juga didukung dengan data ulangan harian Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Toboali tahun ajaran 2024/2025. Pada kelas IVA yang berjumlah 22 siswa, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 67 dengan 16 siswa masih berada di bawah KKTP. Sementara itu, kelas IVB yang terdiri atas 19 siswa memperoleh rata-rata nilai 68,6, dengan 10 siswa belum mencapai KKTP. Kedua nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan inovasi model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang tidak monoton dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Waruwu

Putri Indah Mawati & Helsa Yulls, 2025) bahwa pembelajaran yang menekankan keterlibatan dan keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Make a Match* berbasis *Game Bingo* yang juga dapat didukung dengan pemanfaatan smartboard sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk berpikir, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menemukan jawaban yang tepat. *Game Bingo* dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan perhatian siswa (Rosyida Risma Hanifatur et al., 2025)

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol. Penggunaan dua kelas bertujuan agar peneliti dapat membandingkan hasil belajar antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model *Make a Match* berbasis *Game Bingo* dan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut dan mengangkat judul "Pengaruh Model *Make A Match*

Berbasis *Game Bingo* Terhadap Hasil Belajar Membedakan Fakta dan Opini Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Toboali". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan bagi peserta didik dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar pada materi membedakan fakta dan opini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2023) menyatakan metode penelitian kuantitatif merupakan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SDN 2 Toboali. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas

IV SDN 2 Toboali, sedangkan sampel berjumlah 41 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas 22 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Make A Match* berbasis *Game Bingo*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk 10 soal esai mengenai materi fakta dan opini yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pada kedua kelas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS 26.0 melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Toboali, pada tanggal 6 Mei s.d 13 Mei 2026. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 41 siswa, terdiri atas kelas IVA sebagai kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol berjumlah 19 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* berbasis *Game Bingo*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, masing-masing selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* berupa 10 soal esai untuk mengetahui pengaruh model *Make a Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini. Data yang diperoleh kemudian diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test*. Uraian terkait data penelitian

serta pembahasan dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian

a) Data *Pretest*

Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini daftar nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1 Nilai *Pretest* Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
Eksperimen	67,5	27,5
Kontrol	55	25

Berdasarkan tabel di atas, dengan KKTP sebesar 75, seluruh peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan kelas kontrol berjumlah 19 siswa belum mencapai KKTP. Nilai maksimum kelas eksperimen adalah 67,5 dan minimum 27,5, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai maksimum 55 dan minimum 25.

b) Data *Posttest*

Data *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan.

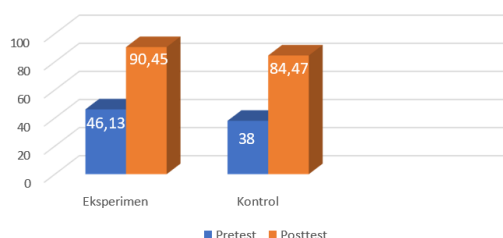
Tabel 2 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
Eksperimen	100	77,5
Kontrol	95	65

Berdasarkan tabel di atas, dengan KKTP sebesar 75, seluruh peserta didik kelas eksperimen berjumlah 22 siswa telah mencapai KKTP, dengan nilai maksimum 100 dan minimum 77,5. Sementara itu, pada kelas kontrol, 17 siswa telah mencapai KKTP dan 2 siswa belum mencapai KKTP, dengan nilai maksimum 95 dan minimum 65.

c) Perbandingan Data Hasil Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Adapun perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1 Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik diatas dapat dinyatakan nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 46,13 dan *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 90,45. Sedangkan nilai *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 38,00 dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 84,47. Berdasarkan KKTP yang ditetapkan yaitu 75, rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen maupun kontrol sudah memenuhi kriteria. Selain itu, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi fakta dan opini. Secara keseluruhan, nilai setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan pada kedua kelas.

d) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan instrumen atau soal yang digunakan dalam penelitian. Kriteria penentuan validitas adalah apabila nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka butir soal dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka butir soal dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas instrumen pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3 Skor Uji Validitas

No	Sig (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
1.	0,000	0,05	Valid
2.	0,000	0,05	Valid
3.	0,000	0,05	Valid
4.	0,000	0,05	Valid
5.	0,000	0,05	Valid
6.	0,000	0,05	Valid
7.	0,000	0,05	Valid
8.	0,000	0,05	Valid
9.	0,000	0,05	Valid
10.	0,000	0,05	Valid

Jadi dapat disimpulkan bahwa keseluruhan soal tersebut dinyatakan valid karena nilai signifikansi $< 0,05$.

e) Uji reliabilitas instrumen

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan SPSS 26.0, dengan nilai kriteria nilai $> 0,60$ maka instrument tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 4 Skor Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	10

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha yaitu 0,863 dari 10 soal. Jadi dapat disimpulkan keseluruhan soal tersebut reliabel karena nilai Cronbach 's Alpha $> 0,60$.

f) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Isnaini Muhammad et al., 2025). Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui SPSS 26.0. dengan kriteria sig $> 0,05$ maka data dikatakan

normal sedangkan jika nilai sig $< 0,05$ maka data dikatakan tidak normal.

Tabel 5 Skor Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest A (Eksperimen)	.917	22	.066
Posttest A (Eksperimen)	.919	22	.072
Pretest B (Kontrol)	.908	19	.069
Posttest B (Kontrol)	.926	19	.147

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,066 dan kelas kontrol sebesar 0,069, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,072 dan kelas kontrol sebesar 0,147. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

g) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan atau tidak (Nasar Abdul et al., 2024).

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.872	1	39	.179
	Based on Median	1.341	1	39	.254
	Based on Median and with adjusted df	1.341	1	32.800	.255
	Based on trimmed mean	1.937	1	39	.172

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	.037	1	39	.848
	Based on Median	.001	1	39	.976
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	34.823	.976
	Based on trimmed mean	.018	1	39	.895

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,179, sedangkan nilai signifikansi homogenitas posttest kelas

eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,848. Maka dapat dinyatakan homogen karena sesuai dengan kriteria nilai signifikansi $> 0,05$.

h) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis

Pengujian Varians (Variances)	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	0,018	5,981
Equal variances not assumed	0,019	5,981

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan IBM SPSS 26.0, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,018 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 5,981. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi fakta dan opini.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Toboali dan diawali dengan

observasi dan wawancara dengan wali kelas IVA dan IVB. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi fakta dan opini masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan fakta dan opini karena beberapa kalimat memiliki struktur yang hampir serupa. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang aktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian dilakukan dengan menerapkan model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* pada kelas eksperimen. Sebelum penelitian dilaksanakan, proses validasi dilakukan pada tanggal 4 Mei 2026 terhadap siswa kelas V. Selanjutnya, penelitian dilaksanakan selama lima hari, mulai tanggal 6 Mei 2026 sampai 13 Mei 2026. Kegiatan penelitian meliputi *pretest*, dua kali pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dua kali perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model *Make A Match* berbasis *Game Bingo*, dan *posttest*.

Setelah pemberian perlakuan, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-*

Wilk berbantuan SPSS 26. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $0,066 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,072 > 0,05$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,069 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,147 > 0,05$. Dengan demikian, seluruh data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,179 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,848 > 0,05$, sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,018 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN 2 Toboali.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 46,13 yang meningkat menjadi 90,45 pada *posttest*. Peningkatan tersebut didukung oleh keterlibatan peserta

didik dalam kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi, bekerja sama, serta mengikuti permainan *Bingo*. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik (Ardania Nabila et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Arsuni (2026) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, (Winaya I Made Astra & Kurniati Putu Eka, 2020) menunjukkan bahwa permainan *Bingo* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mencocokkan kartu dan permainan *Bingo* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kendala yang ditemukan selama penerapan model *Make A Match* berbasis *Game Bingo* adalah suasana kelas menjadi lebih ramai karena tingginya antusiasme peserta

didik dalam mencari pasangan kartu dan mengikuti permainan. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan pengelolaan kelas dengan memberikan aturan permainan secara jelas dan mengarahkan peserta didik agar tetap tertib. Meskipun demikian, kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbasis *Game Bingo* terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN 2 Toboali. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah diberikan perlakuan. Pada penelitian ini diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 46,13 dan kelas kontrol sebesar 38,00. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 90,45 dan kelas kontrol sebesar 84,47. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test melalui IBM SPSS 26.0 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,018 < 0,05$. Dengan

demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model Make A Match berbasis Game Bingo berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar membedakan fakta dan opini pada siswa kelas IV SDN 2 Toboali.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqmarina Devi Nur, & Susilo Mohamad Joko. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. <http://https://purpendijournal.com/index.php/talif>
- Ardania Nabila, Mafaza Fiki Mahya, Jannah Imatriya Nur, Putri Annisa Eka, & Arochman Taufik. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Arsuni. (2026). Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat di SDN 3 Jebus.
- Irawati Ilfa, Nasruddin, & Ilhamdi Mohammad Liwa. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Isnaini Muhammad, Afgani Muhammad Win, Haqqi Al, & Azhari Ilham. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384.
- Nasar Abdul, Saputra Dimas Hadi, Arkaan Rifan, Ferlyando Muhammad Bimo, Andriansyah Muhammad Teguh, & Pangestu Putra Dena. (2024). Uji PRASYARAT ANALISIS. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Rosyida Risma Hanifatur, Anjelika Silvia Dwi, Septiyanto Idris Salam, & Zulfahmi Muhammad Nofan. (2025). Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif. *Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 216–227. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1329>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Waruwu Putri Indah Mawati, & Helsa Yulls. (2025). Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 255–267. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1942>
- Winaya I Made Astra, & Kurniati Putu Eka. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Question Student Have (Qsh) Berbantuan Permainan Bingo Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Di SD Tegaljaya. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP*, 11(2), 165–177. <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>