

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PANTUN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 0301 SOSOPAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**NURUL KHAFIFAH HARAHAP
NIM. 1920500048**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PANTUN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 0301 SOSOPAN**



*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**NURUL KHAFIFAH HARAHAHAP
NIM. 1920500048**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PANTUN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 0301 SOSOPAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**NURUL KHAFIFAH HARAHAP
NIM. 1920500048**



PEMBIMBING I



**Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag.,M.Pd
NIP. 19751020 200312 1 003**

PEMBIMBING II



**Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2009**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : *Skripsi*
a.n. *Nurul Khafifah Harahap*
Lamp : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, November 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Nurul Khafifah Harahap yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag.,M.Pd
NIP. 19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II



Asriana Harahap, M. Pd
NIP. 19940921 202012 2009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Oktober 2023

Pembuat Pernyataan



Nurul Khafifah Harahap
NIM.19 205 00048

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 19 205 00048
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan”**.

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, September 2023
Pembuat Pernyataan



Nurul Khafifah Harahap
NIM. 19 205 00048

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 19 205 00048
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sosopan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqosyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidempuan, Oktober 2023



Nurul Khafifah Harahap
NIM. 19 205 00048

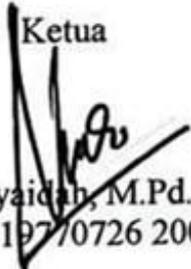


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 19 205 00048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan

Ketua

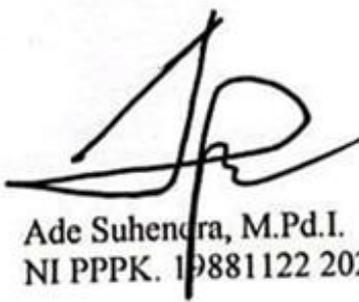

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris


Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota


Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012


Ade Suhendra, M.Pd.I.
NI PPPK. 19881122 202321 1 017

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 02 November 2023
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/ 85 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,85
Predikat : Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.
Nama : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 1920500048
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 10 Oktober 2023
Dekan



Dr. Lely Hilde M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 1920500048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 0301 Sosopan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pantun disebabkan ketidakefektifan guru menggunakan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Kurangnya sarana dan prasarana serta kurangnya keterlibatan siswa yang menunjang berjalannya proses pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan. Jenis penelitian ini kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *sampling total*. Berdasarkan analisis data diperoleh (1) Gambaran penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan memperoleh hasil data angket respon siswa dengan kategori tinggi dengan nilai sebesar 90%. (2) Gambaran hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 43 dengan kategori "D" dan nilai rata-rata setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,66 dengan kategori "A". (3) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan. Hal ini dibuktikan dengan uji *one sample test* diketahui nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar 0,00 di mana nilai signifikan $0,00 < 0,05$.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make a Match*; Hasil Belajar; Pantun.

ABSTRACT

Name : Nurul Khafifah Harahap
NIM : 1920500048
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : The Influence of the Make a Match Learning Model on Student Learning Results for Pantun Material in Indonesian Language Subjects in Class V of SD Negeri 0301 Sosopan

This research was motivated by the low learning outcomes of class V students at SD Negeri 0301 Sokopan in the Indonesian language subject, pantun material due to the teacher's ineffectiveness in using innovative learning models in the learning process. The lack of facilities and infrastructure as well as the lack of student involvement that supports the learning process causes students to easily become bored in participating in Indonesian language learning and assume that Indonesian language subjects are difficult, which has an impact on low student learning outcomes.

This research aims to determine the significant influence of using the Make a Match learning model on student learning outcomes in rhyme material in class V of SD Negeri 0301 Sosopan. This type of research is descriptive quantitative. The research population was all class V students, totaling 20 students. The sampling technique used was total sampling. Based on data analysis, it was obtained that (1) An overview of the use of the Make a Match learning model in rhyme material in class V of SD Negeri 0301 Sosopan obtained student response questionnaire results in the high category with a score of 90%. (2) Description of student learning outcomes for pantun material in class V of SD Negeri 0301 Sosopan using the Make a Match learning model, obtained an average score of 43 in the "D" category and the average score after using the Make a Match learning model obtained an average score of average of 85.66 with category "A". (3) There is a significant influence of the Make a Match learning model on student learning outcomes for pantun material in class V of SD Negeri 0301 Sosopan. This is proven by the one sample test, it is known that the significant value (2-tailed) is 0.00, where the significant value is $0.00 < 0.05$.

Keywords: Make a Match Learning Model; Learning Outcomes; Pantun.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 0301 Sosopan”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dalam menyusun skripsi ini banyak ujian dan cobaan yang peneliti rasakan. Namun berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non material, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M. Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Asriana Harahap, M. Pd selaku pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Kerjasama dan Alumni Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
4. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi, M.A Wakil Dekan Bid. Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan Bid. Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd., wakil Dekan Bid. Kemahasiswaan dan kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Ibu Hj. Hamidah, M. Pd. Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dalam proses perkuliahan dan bimbingan skripsi.
7. Ibu Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu guru beserta peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 0301 Sosopan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam melakukan penelitian hingga selesai.
8. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Almarhum Sanusi Harahap dan Ibunda tercinta Rospiani Siregar serta kakak, abang dan adik tersayang (Nurul Aminah S. Pd., MH. Zainuddin dan Nurul Khadijah), beserta seluruh keluarga atas doa, dukungan dan motivasi yang tidak pernah putus, serta usaha yang tidak mengenal lelah untuk memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti baik secara moril maupun materil dalam menyelesaikan studi dan senantiasa memberikan kasih sayang yang diiringi doa demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
9. Untuk sahabat seperjuangan yang menemani perjuangan selama kuliah baik suka maupun duka dan memotivasi peneliti serta senantiasa memberi semangat untuk penelitian ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah peneliti terima dari Bapak/Ibu/Saudari mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata peneliti

sangat menyadari bahwa apa yang ditulis dalam skripsi ini tentu masih jauh dari kesempurnaan, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Padangsidempuan, September 2023

Peneliti

Nurul Khafifah Harahap

NIM. 1920500048

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HAKAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN DATA DAN KEBENARAN DOKUMEN	
SURAT PERNYAAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Devenisi Operasional Variabel	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Kegunaan Penelitian.....	8
H. Sistematika Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teori.....	10
1. Hakikat Hasil Belajar	11
a. Aspek Kognitif	12
2. Hakikat Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	15
a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	16
b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> ..	18
3. Materi Pantun.....	20
a. Pengertian Pantun.....	20
b. Peran Pantun.....	20
c. Struktur dan Ciri-Ciri Pantun	20
d. Jenis-Jenis Pantun	22
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir	28
D. Pengujian Hipotesis	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi	32
2. Sampel	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
1. Angket	34
2. Tes	34
E. Pengembangan Instrumen	35
1. Uji Validitas.....	35
2. Uji Reliabilitas	35
3. Taraf Kesukaran Soal	36
4. Daya Pembeda	37
F. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Angket	38
2. Tes	38
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	39
1. Uji Normalitas	40
2. Uji Homogenitas.....	40
3. Uji Hipotesis	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 41
A. Deskripsi Data.....	41
1. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa	41
2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Materi Pantun.....	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis	44
1. Uji Validitas.....	45
a. Uji Validitas Tes	46
b. Uji Validitas Angket.....	46
2. Uji Reliabilitas	47
a. Uji Reliabilitas Tes	47
b. Uji Reliabilitas Angket	48
3. Daya Beda.....	48
a. Daya Beda Butir Tes.....	48
b. Daya Beda Butir Angket.....	49
4. Taraf Kesukaran Soal	50
a. Taraf Kesukaran Butir Tes.....	50
b. Taraf Kesukaran Angket.....	50
5. Uji Normalitas	51
6. Uji Homogenitas.....	54
C. UJI HIPOTESIS	55
1. Uji t-test	55
D. PEMBAHASAN	56
E. KETERBATASAN HASIL PENELITIAN.....	60

BAB V	61
A. KESIMPULAN.....	61
B. SARAN-SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Rata-Rata Ulangan Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.....	4
Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	16
Tabel 3.1 Populasi Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan	32
Tabel 3.2 Kategori Koefisien Reliabilitas	36
Tabel 3.3 Indeks Kesukaran.....	36
Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Beda.....	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Ranah Pengetahuan	39
Tabel 3.7 Kriteia Penilaian Ranah Pengetahuan	39
Tabel 4.1 Analisis Data Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	43
Tabel 4.2 Tingkat Kategorisasi Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	43
Tabel 4.3 Data Awal Tes dan Akhir Tes Siswa	45
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validitas Butir Tes.....	46
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validitas Butir Angket.....	47
Tabel 4.6 Hasil Analisis Reliabilitas Butir Tes	47
Tabel 4.7 Hasil Analisis Reliabilitas Butir Angket	48
Tabel 4.8 Daya Beda Butir Soal.....	48
Tabel 4.9 Daya Beda Butir Angket	49
Tabel 4.10 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal	50
Tabel 4.11 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Angket.....	51
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	52
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas	54
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>One Sample Test</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 4.1 Tingkat Kategorisasi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	44
Gambar 4.2 Uji Normalitas dengan Grafik	53
Gambar 4.3 Uji Normalitas dengan Grafik Histogram	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP
2. Instrument Angket
3. Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*
4. Instumen Soal Tes
5. Kunci jawaban
6. Rekapitulasi Jawaban Tes Awal Siswa
7. Rekapitulasi Jawaban Tes Akhir Siswa
8. Validasi Data Instrumen Angket
9. Validasi Data Instrumen Soal
10. Reliabilitas Instrumen Angket
11. Reliabilitas Instrument Soal
12. Taraf Kesukaran Butir Angket
13. Taraf Kesukaran Butir Soal
14. Uji Normalitas Data
15. Uji Homogenitas Data
16. Uji T
17. Tabel Nilai-Nilai r *Product Moment*
18. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya memiliki peran sentral dalam kehidupan manusia. Pendidikan berhubungan langsung dengan keberadaan (eksistensi) manusia itu sendiri. Pendidikan sudah ada sejak manusia itu ada, meskipun ilmu pendidikan baru ada kemudian jauh setelahnya. Oleh sebab itu pendidikan sangat diperlukan apalagi untuk menunjang tumbuh kembangnya pribadi insani, baik ini didapat dalam pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan adalah bimbingan atau pengajaran secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmaniah dan rohaniah anak didik demi terwujudnya tujuan pendidikan.¹ Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diberlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Hal ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat termasuk teknologi informasi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber

¹ Sulhan Efendi Hasibuan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar", *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2, No. 1, Juni 2022, hlm. 98.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

belajar. Fungsi belajar pun beralih dari hanya sekedar mewariskan budaya masa lalu menjadi untuk merekonstruksi budaya tersebut berdasarkan karakteristik peserta didik. Kedudukan kurikulum dalam proses ini sangat penting, tidak lagi hanya sekedar menjadi pedoman mata pelajaran, tetapi juga menjadi pedoman dalam pembelajaran peserta didik melalui penyiapan konjungsi pembelajaran yang membelajarkan. Dengan demikian, jika berbicara tentang pendidikan maka harus berbicara kurikulum, karena kurikulum merupakan jantungnya pendidikan (*the heart of education*) yang memuat segala yang terkait dengan apa yang akan dibelajarkan oleh guru dengan peserta didik. Kurikulum diharapkan memiliki kedudukan penting dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu mampu mengantarkan peserta didik untuk memiliki bekal yang cukup dalam menghadapi tantangan-tantangan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, khususnya untuk memenuhi harapan (ekspektasi) dunia pekerjaan yang akan dihadapinya.³

Pusat perhatian dalam dunia pendidikan dan proses pendidikan adalah seorang guru. Proses belajar mengajar di sekolah tidak akan berjalan dengan baik tanpa peran seorang guru. Walaupun dalam pelaksanaannya tenaga kependidikan lainnya juga berperan terhadap kemajuan dunia pendidikan. Namun dalam suatu proses pembelajaran gurulah yang menjadi proses suksesnya pelaksanaan kegiatan KBM di sekolah.⁴

³ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)* (Jakarta Timur: Kencana, 2019), hlm.16-18.

⁴ Putra Kaslin Hutabarat, *Konsepsi Professional Guru* (Jakarta: Adhi Sarana Nusantara, 2021), hlm. 12.

Sekolah adalah institusi/lembaga yang dibuat untuk mengajar peserta didik di bawah arahan guru. Tujuan utama sekolah adalah pengalaman belajar anak, yang dimana tujuan tersebut yaitu untuk: (1) akademik, yaitu merangkul semua keterampilan intelektual dan domain pengetahuan, (2) kejuruan, yaitu diarahkan untuk mengembangkan kesiapan untuk pekerjaan produktif dan tanggung jawab ekonomi, (3) sosial dan kemasyarakatan, yaitu menekankan pengembangan tanggung jawab individu, bakat, dan ekspresi yang bebas. Keberadaan komponen seperti guru, kurikulum, fasilitas dan berbagai komponen sekolah lainnya ditujukan untuk memberikan dukungan untuk proses belajar bagi anak. Kompleksitas keterlibatan berbagai komponen sekolah yang harus diadakan dan dikelola sekolah ditujukan untuk memberikan fasilitas dan dukungan supaya terjadi pengalaman belajar anak yang efektif. Oleh karena itu guru harus berusaha memperbaharui pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa, serta punya kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran yang banyak berkaitan dalam kehidupan sehari-hari adalah bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, hingga ke perguruan tinggi. Kegunaan mata pelajaran bahasa Indonesia yakni untuk belajar bagaimana cara berbahasa. Namun sampai kini pelajaran bahasa Indonesia masih dianggap

sulit, tidak menyenangkan, membosankan, bahkan cenderung di jauhi dan dihindari meskipun jam pelajarannya tidak terlalu lama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V SD Negeri 0301 Sosopan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia banyak siswa yang merasa kesulitan dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa terbebani, mudah bosan dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Kemudian alasan lainnya adalah siswa bersikap acuh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif, dan kurangnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.⁵

Sedangkan hasil wawancara dengan Ibu Hodijah Harahap, S. Pd tentang hasil belajar siswa, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai rata-rata siswa adalah 60, dimana nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75.

Tabel 1.1
Data Hasil Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Bahasa Indonesia
Siswa Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan

No	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	V	20	60

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga dalam pembelajaran

⁵ Hasil Wawancara dengan siswa Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan pada tanggal 5 Desember 2022.

terjadi suasana yang monoton kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar dan sering siswa mengantuk di dalam kelas.⁶

Untuk mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan mengubah metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan *Model Pembelajaran Make a Match*. Pembelajaran *Make a Match* ini merupakan model pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa agar berfikir kritis dengan cara memberikan kartu soal kepada siswa dan mencari kartu jawaban.

Melalui model pembelajaran *Make a Match* diharapkan akan mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu:

1. Kurangnya keefektifan guru dalam membuat dan menampilkan media pembelajaran.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan model pembelajaran inovatif.

⁶ Hasil Wawancara dengan Wali Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan pada tanggal 5 Desember 2022.

3. Kurangnya apresiasi guru terhadap peserta didik.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia
5. Siswa beranggapan bahwa bahasa Indonesia itu sulit.
6. Siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.
7. Penggunaan metode pembelajaran kurang efektif.
8. Kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia.
9. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pantun.
10. Kurangnya sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah yang akan diteliti, mengingat banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match* dan hasil belajar siswa pada materi pantun yang akan dibahas mengenai hasil belajar kognitif.

Maka judul dari penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka peneliti membuat defenisi operasional variabel untuk menjelaskan beberapa istilah di bawah ini;

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran mencocokkan kartu, siswa harus mencari pasangan dari kartu

yang dimiliki dengan batas waktu tertentu mengenai suatu konsep pelajaran dengan suasana yang menyenangkan.⁷

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang di peroleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep terhadap mata pelajaran saja, tetapi juga penugasan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan , cita-cita, keinginan dan harapan.⁸

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan?

⁷ Dewa Nyoman Suprata, "Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa," *Journal of Education Action Recsearch*, Volume 4, No. 3. Agustus 2020, hlm. 240-246.

⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 130.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.
- b. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.
- c. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, sebagai bahan pelajaran untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam memahami materi pantun. Bagi guru, sebagai bahan perbandingan untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan maupun kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan kompetensi guru.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai penelitian yang relevan dan menjadi landasan dalam penelitiannya.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan sekaligus syarat dalam menyelesaikan studi yang ditempuh dan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan laporan penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I: pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III: metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu peneliitan, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV: hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembeahasan dan keterbatasan penelitian.

BAB V: penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KERANGKA TEORI

1. Hakikat Hasil Belajar

Belajar adalah proses terjadinya perubahan potensi dan tinglah laku siswa yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman. Baik berkaitan dengan aspek intelektual, emosional maupun aspek motorik.⁹ Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses pengekplorasian terhadap suatu obyek yang dapat disintesis untuk menuju sempurna.¹⁰ Belajar juga dapat didefenisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Defenisi ini mencakup tiga unsur, yaitu; (1) belajar adalah perubahan tinglah laku, (2) perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman, (3) perubahan tingkah laku tersebut relatif permanen atau tetap ada untuk waktu yang cukup lama.¹¹

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan sengaja serta dalam keadaan sadar

⁹ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hlm. 6.

¹⁰ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 4-5.

¹¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 48.

sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan tingkah laku relatif baik tetap baik dalam berfikir maupun bertindak.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah capaian tujuan kegiatan pembelajaran yang mencerminkan perubahan tingkah laku dan kompetensi peserta didik dalam mempelajari materi ajar dalam jangka waktu tertentu.¹² William Burton mengemukakan hasil belajar sebagai berikut:

1. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap apresiasi, abilitas dan kepribadian.
2. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
3. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
4. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah dan statis.¹³

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku individu yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Taksonomi Bloom mengungkapkan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah/kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi

¹² Ridwan Abdullah Sani, dkk. *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 53.

¹³ Arsy Mirdanda, *Motivasi Belajar & Disiplin Peserta Didik* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), hlm. 33.

kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci. Berdasarkan hierarkinya, tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain yaitu:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif) yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan lain-lain.¹⁴

a. Aspek Kognitif (Pemahaman Konsep)

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berfikir. Penilaian aspek kognitif juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur capaian kompetensi aspek pengetahuan peserta didik sesuai dengan mata pelajaran atau program keahlian yang ditempuh.¹⁵ Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl pada ranah kognitif, meliputi: mengingat (C₁), memahami (C₂), menerapkan (C₃), menganalisis (C₄), mengevaluasi (C₅) dan berkreasi (C₆).¹⁶

¹⁴ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots/Higher Order Thinking Skills* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 38-39.

¹⁵ Ranu Iskandar, *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sains di Jakartaan Pindah Tenaga Kendaraan Ringan* (Jakarta, 2019), hlm. 21.

¹⁶ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots/Higher Order Thinking Skills* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 39.

Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), mencipta (C6).

1) Mengingat (C1)

Memori atau ingatan adalah penyimpanan informasi. Mengingat adalah mendapatkan kembali pengetahuan tertentu dari ingatan yang sifatnya jangka panjang. Dua proses pemahaman yang berhubungan dengan kategori mengingat adalah mengenali dan mengingat kembali.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah membangun pengertian dari pesan-pesan yang muncul dalam proses pembelajaran, baik yang tersampaikan secara lisan, tertulis maupun dalam bentuk gambar. Yang termasuk ke dalam kategori ini adalah menginterpretasikan memberikan contoh atau mengilustrasikan, mengelompok-mengklasifikasi, merangkum, mengambil kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan (C3)

Tingkat mengaplikasikan telah melibatkan penggunaan prosedur untuk melakukan latihan langsung atau menyelesaikan masalah.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah memecah-mecah suatu bahan ke dalam beberapa kegiatan kemudian menunjukkan hubungan satu bagian dengan bagian yang lain. Yang termasuk ke dalam kategori menganalisis adalah membedakan, mengorganisir dan menguraikan.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi dapat didefinisikan sebagai proses memberikan nilai berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang sering digunakan antara lain: kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

Dalam mengevaluasi mencakup dua proses yaitu: mengecek dan mengkritis.

6) Mencipta (C6)

Mencipta adalah aktivitas untuk membentuk suatu kesatuan yang berkaitan dan berdaya guna. Proses yang masuk kategori ini adalah membuat, merencanakan, menghasilkan. Proses kognitif ini dapat diukur dari kemampuan untuk menyusun cara baru untuk mengklasifikasikan objek-objek, peristiwa dan informasi-informasi lain.¹⁷

Berdasarkan beberapa pengertian aspek kognitif di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa aspek kognitif adalah suatu kemampuan yang mencakup kegiatan mental (otak) yang meliputi beberapa aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Hakikat Model pembelajaran *Make a Match*

Make a Match berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari kata *Make* artinya membuat dan *Match* artinya sesuai/cocok. Model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh guru dalam

¹⁷ Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 49.

melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh siswa.¹⁸ Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Model *Make a Match* diperkenalkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara menjodohkan kartu soal dan kartu jawaban sesuai kartu yang dipegang masing-masing peserta didik. Model *Make a Match* menuntut para pelajar untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.¹⁹ Model pembelajaran *Make a Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.²⁰

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari pasangan dalam proses pembelajaran sesuai dengan sesuai dengan memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa.

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

¹⁸ Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI: Integration 6C Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 49.

¹⁹ Maulana Arafat Lubis, dkk. *Model-Model Pembelajaran di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 86.

²⁰ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 89-90.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* yaitu sebagai berikut.²¹

Tabel 2.1
Langkah-Langkah Model pembelajaran *Make a Match*

No	Aktivitas Guru dan Pelajar
1	Guru membuka pelajaran dan mengabsen
2	Guru menyusun tata ruang kelas menjadi huruf U
3	Guru memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran kepada pelajar
4	Guru menjelaskan materi. Guru melakukan demonstrasi dengan meminta seluruh siswa untuk membuat dua kelompok besar, kelompok tersebut membentuk barisan panjang di tengah ruangan dan saling berhadapan antara kelompok A dan kelompok B
5	Guru membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban kepada siswa
6	Guru menjelaskan cara menerapkannya
7	Siswa harus menemukan kartu yang berisi soal dan jawaban
8	Siswa yang telah menemukan jawabannya langsung duduk berpasangan juga
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan isi soal dan jawaban di depan teman lainnya
10	Bagi yang cepat menemukan kartu tersebut dapat penghargaan
11	Guru memberikan kesimpulan materi
12	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam serta motivasi bagi siswa yang belum berhasil menemukan pasangan

Adapun langkah lain model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu sisi kartu berupa kartu soal dan satu sisi lainnya berupa kartu jawaban.

²¹ Maulana Arafat Lubis, dkk. *Model-Model Pembelajaran di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 86-89.

- 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu.
- 3) Setiap mendapatkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/kartu jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan.²²

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* juga dapat diuraikan seperti berikut ini:

- 1) Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok yaitu A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
- 3) Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kelompok B.
- 4) Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang telah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru.
- 5) Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 6) Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.

²² Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan; Media Persada, 2017), hlm. 64-65.

- 7) Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.
- 8) Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.²³

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yaitu sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *Make a Match*

- (a) Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
- (b) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- (c) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- (d) Dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya.
- (e) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Kekurangan model pembelajaran *Make a Match*

- (a) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus.
- (b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- (c) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja.²⁴

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* yaitu sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *Make a Match*

²³ Okti Desta Tri Maharani dan Firosalia Kristin, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*", *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, Volume 1, No. 1, 2017, hlm. 6-7.

²⁴ Neni Idawati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran *Make a Match* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV SDN 11 Baamang Tengah Tahun Ajaran 2018/2019", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Volume 1, No. 7, Mei 2022, hlm. 1313-1331.

- (a) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- (b) Membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan.
- (c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- (d) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (e) Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- (f) Melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar

Kekurangan model pembelajaran *Make a Match*

- (a) Apabila strategi tidak dipersiapkan dengan benar maka akan banyak waktu yang terbuang sia-sia.
- (b) Guru mesti berhati-hati dan bijaksana dalam memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa merasa malu atau bahkan tidak senang.
- (c) Jika model ini diterapkan secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.²⁵

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Make a Match* yaitu mendidik siswa agar berpikir kritis, mengajak siswa belajar sambil bermain siswa aktif dalam pembelajaran, mendidik siswa percaya pada diri sendiri, melatih siswa mengembangkan dan menyelesaikan soal sendiri serta mendidik siswa agar mengetahui betapa berharganya waktu. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* adalah kurang efektif diimplementasikan di kelas rendah, memakan banyak waktu, serta siswa akan mengalami rasa jenuh dan bosan dalam model yang digunakan secara terus-menerus.

3. Materi Pantun

a. Pengertian pantun

²⁵ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta; Deepublish, 2020) hlm. 90-91.

Pantun adalah puisi melayu asli yang cukup mengakar dan membudaya dalam masyarakat. Pantun berasal dari kata patuntun dalam bahasa Minangkabau yang berarti “petuntun”. Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara. Seperti halnya syair dan gurindam, wilayah penyebaran pantun begitu luasnya di kepulauan Nusantara.

b. Peran Pantun

Sebagai alat pemelihara bahasa, pantun berperan sebagai penjaga fungsi kata dan kemampuan menjaga alur berfikir. Pantun melatih seseorang berfikir tentang makna kata sebelum berujar. Pantun juga melatih orang berfikir asosiatif, bahwa suatu kata bisa memiliki kaitan dengan kata yang lain. Secara umum peran sosial pantun adalah sebagai alat penguat penyampaian pesan, Secara sosial pantun memiliki fungsi pergaulan yang kuat, bahkan hingga sekarang. Pantun menunjukkan kecepatan seseorang dalam berfikir dan bermain-main kata.

c. Struktur dan Ciri-Ciri Pantun

Pantun memiliki dua pokok struktur utama, yaitu sampiran dan isi. Sampiran biasanya adalah 2 larik (baris ketika dituliskan) yang umumnya berisi hal-hal yang bersifat umum. Jantung pantun berada pada dua larik terakhir yang dikenal sebagai isi pantun. Pesan-pesan pada pantun melekat pada kedua larik terakhir.²⁶

Adapun ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut:

²⁶ Hadi Gunawan, *Puisi dan Pantun* (Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara, 2019), hlm. 58-60.

1. Setiap bait terdiri dari 4 baris. Pantun memiliki ciri khas tiap baitnya selalu terdiri atas empat baris. Barisan kata-kata pada pantun dikenal juga dengan sebutan larik.
2. Setiap baris terdiri dari 8-12 suku kata. Tiap baris pada pantun dibuat sesingkat mungkin, namun tetap padat isi. Oleh karena itu, tiap baris pantun umumnya terdiri atas 8 sampai 12 suku kata.
3. Pantun memiliki sampiran dan isi. Sampiran adalah pengantar yang biasanya tidak berhubungan dengan isi, namun menjabarkan tentang peristiwa walaupun kebiasaan yang terjadi di masyarakat. Untuk urutan pantun, sampiran berada di baris pertama dan kedua. Sementara isi pantun berada di baris ketiga dan keempat.
4. Bersajak a-b-a-b. Sajak atau rima adalah bunyi akhir pada pantun yang dimana memiliki ciri khas sajaknya adalah a-b-a-b.
 Anak ayam turun sepuluh (sampiran)
 Mati satu tinggal Sembilan (sampiran)
 Rajin-rajinlah belajar di sekolah (isi)
 Hidup cerah di masa depan (isi)

d. Jenis-Jenis Pantun

1. Berdasarkan keterkaitan antar sampiran (larik 1,2) dan isi (larik 3,4), pantun dibedakan menjadi dua jenis yaitu pantun mulia dan pantun tak mulia

1) Pantun Mulia

Dinamakan pantun mulia apabila sampiran pada baris 1-2 fungsinya selain mempersiapkan lafal untuk isi sekaligus sebagai isyarat dari isi pada baris ke 3-4.²⁷

Contoh:

Beli bubur di pasar sabtu

²⁷ Hadi Gunawan, *Puisi dan Pantun* (Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara, 2019), hlm. 61.

Jangan lupa membeli duku
 Jika ingin sehat tubuhmu
 Jangan lupa olahraga selalu

2) Pantun Tak Mulia

Dinamakan pantun tak mulia apabila sampiran pada baris 1-2 fungsinya hanya mempersiapkan lafal untuk isi, kata-kata dalam sampiran tidak berhubungan dengan isi pada baris 3-4).²⁸

Contoh:

Pergi ke kebun memetik sayur
 Ambilkan juga si buah tomat
 Jika ingin menjadi pintar
 Rajin belajar meskipun berat

2. Berdasarkan isinya pantun dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

➤ Pantun Anak-Anak

a) Pantun bersuka cita yaitu pantun yang berisi ungkapan perasaan kegembiraan atau kebahagiaan.

Contoh:

Ke koperasi membeli buku
 Lalu dibungkus dibawa pulang
 Sungguh beruntung nasib hidupku
 Menjadi anak kesayangan

b) Pantun berduka cita yaitu pantun yang isinya mengungkapkan kesedihan atau duka.

Contoh:

Pergi ke laut menangkap ikan
 Ikan dijual ke kota Malang
 Alangkah sedih aku rasakan
 Ayah tersayang sudah berpulang

➤ Pantun Nasib atau Pantun Dagang

Pantun nasib atau pantun dagang adalah pantun yang menggambarkan keadaan seseorang.

²⁸ Hadi Gunawan, Puisi dan Pantun (Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara, 2019), hlm. 62.

Contoh:

Menangkap ikan di sungai kecil
 Dengan teman yang baik hati
 Ikhtiar dan doa semoga berhasil
 Agar skripsi cepat selesai

➤ Pantun Perkenalan

Pantun perkenalan adalah pantun yang mengungkapkan perkenalan kepada seseorang dan ucapan ketika berkenalan.

Contoh:

Jalan-jalan ke kota Sibolga
 Tidak lpa membeli kakap
 Ijin perkenalkan nama saya
 Nurul Khafifah boru Harahap

➤ Pantun Persahabatan

Pantun persahabatan merupakan pantun yang bertema persahabatan atau hubungan dengan teman.

Contoh:

Makan bakso di malam minggu
 Beri kecap agar berasa
 Meski kita tak lama bertemu
 Ikatan persahabatan tetap terjaga

➤ Pantun Adat

Pantun adat adalah pantun yang isinya mengandung tentang adat.

Contoh:

Ikan mas ikan nila
 Sedang berenang di dasar danau
 Meskipun berbeda budaya kita
 Sudah sepatutnya selalu dijaga

➤ Pantun Agama

Pantun agama adalah pantun yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan.

Contoh:

Kalua suka makan mentimun
 Jangan lupa kupas kulitnya
 Jika kamu rajin membaca Al-Qur'an
 Maka surga jadi ganjarannya

➤ Pantun Budi

Pantun budi adalah pantun yang berisi tentang kesopana, sikap dan perilaku.

Contoh:

Upin ipin dan abang Saleh
 Berenang di tengah telaga
 Kemanapun kamu melangkah
 Budi pekertilah yang utama

➤ Pantun Jenaka

Pantun jenaka adalah pantun yang bertujuan untuk menghibur pendengar.

Contoh:

Tumbuh ilalang di semak-semak
 Jeruk limau di tepi rawa
 Paman tertawa terbahak-bahak
 Melihat monyet berkacamata

➤ Pantun Kepahlawanan

Pantun kepahlawanan merupakan pantun yang berisi tentang semangat kepahlawanan, patriotism dan kebangsaan.

Contoh:

Bunga melati di dekat taman
 Begitu harum aromamu
 Terimakasih kepada pahlawan
 Sungguh besar jasa-jasamu

➤ Pantun Kias

Pantun kias merupakan pantun yang mendukung makna konotasi, perumpamaan dan biasanya memakai majas metafora.

Contoh:

Kayu jati dibuat papan
 Burung vivit jauh menghilang
 Padi kutanam dengan harapan
 Tumbuh pula rumput ilalang

➤ **Pantun Nasihat**

Pantun nasihat merupakan pantun yang berisi anjuran, himbauan dan nasihat yang baiknya dilaksanakan.

Contoh:

Ke hulu membuat pagar
 Jangan terpotong batang durian
 Cari guru tempat belajar
 Supaya jangan menyesal kemudian

➤ **Pantun Percintaan**

Pantun percintaan adalah pantun yang isinya tentang cinta, kasih dan sayang.

Contoh:

Ketemu singa di dalam hutan
 Langsung lari takut dimakan
 Walau cinta banyak rintangan
 Ku jaga kau dengan kesetiaan

➤ **Pantun Teka-Teki**

Pantun teka-teki merupakan pantun yang berisi tentang tekaan atau tebakan terhadap pantun tersebut.

Contoh:

Ke sekolah naik sepeda
 Kayuh kencang di jalanan
 Bentuk kotak keluar suara
 Benda apakah itu gerangan?

B. Penelitian yang Relevan

1. Peneliti Niza Annisa Putri Dalimunte yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Materi Himpunan pada Siswa kelas VII di MTs YPKS Padangsidempuan”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar peserta didik pada materi himpunan setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas VII MTs YPKS Padangsidimpuan.²⁹ Persamaanya dengan penelitian ini adalah dalam teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan tes. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dan metode peneleitian yang dimana peneliti Niza menggunakan metode eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif.

2. Peneliti Aulia Isma Yuni Sihotang yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri Model Padangsidimpuan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasab segi empat di kelas VII MTs Negeri Model Padangsidimpuan.³⁰ Persamaanya terletak pada jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu dari segi jenis dan metode penelitian yang dimana peneliti Aulia menggunakan metode kuasi eksperimen dengan model Pretest-Posttest control grup desain sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif deskriptif.
3. Peneliti Asminayanti yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Siswa Kelas VI di SD

²⁹ Niza Annisa Putri Dalimunte, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs YPKS Padangsidimpuan”, *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2018).

³⁰ Aulia Isma Yuni Sihotang, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri Model Padangsidimpuan”, *Skripsi* (IAIN Padangsidimpuan, 2018).

Negeri 196 Manambin Kecamatan Kotanopan. Berdasarkan hasil penelitian respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran sangat disukai karena dapat menumbuhkan minat dalam belajar sekaligus dapat mengembangkan semangat siswa untuk belajar. Kesimpulannya yaitu hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pembelajaran Matematika untuk siswa kelas VI di SD Negeri 196 Manambin.³¹ Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Sedangkan perbedaannya yaitu dari jenis pengumpulan data yang dimana peneliti Asmina menggunakan tes dan observasi sedangkan peneliti menggunakan angket dan tes.

4. Peneliti Tongku Sutan Hasibuan yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Berfikir Matematis siswa pada Materi Pokok Operasi Himpunan di Kelas VII-4 SMP Negeri 2 Padangsidimpuan. Dari penelitian diperoleh kesimpulan pembelajaran matematikadi kelas VII-4 SMP Negeri 2 Padangsidimpuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan berfikir matematis siswa.³² Adapun persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan tes

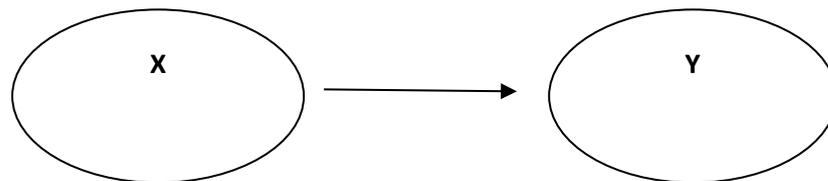
³¹ Asminayanti, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Siswa Kelas VI di SD Negeri 196 Manambin Kecamatan Kota Nopan”, *Skripsi* (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2022).

³² Tongku Sutan Hasibuan, “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dalam Berfikir Matematis Siswa Pada Materi Pokok Operasi Himpunan di Kelas VII-4 SMP Negeri 2 Padangsidimpuan”, *Skripsi* (Padangsidimpuan, IAIN Padangsidimpuan, 2015).

dalam teknik pengumpulan data. Sedangkan perbedaannya yaitu dari segi jenis penelitian yang digunakan, peneliti Tongku menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah konsep awal dari penelitian berdasarkan fakta yang diperoleh dari hasil observasi. Kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³³ Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan berbagai upaya dilakukan termasuk penggunaan model pembelajaran *Make a Match* diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan kerangka berfikir di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta 2017), hlm. 60.

mandiri (deskripsi).³⁴ Hipotesis merupakan keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.³⁵

Dari pendapat di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan yang kebenarannya harus diuji secara empirik untuk mengetahui jawaban yang sesungguhnya. Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir di atas, peneliti berhipotesis bahwa:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.
2. Hipotesis alternative (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

³⁴ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 84.

³⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Medan; Perdana Publishing, 2015), hlm. 65.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan yang beralamat di Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas dan kepala sekolah Ibu Elida Hasnah Siregar, S.Pd. Wali kelas V di sekolah tersebut Ibu Hodijah Harahap, S.Pd. Sebagai objek penelitian adalah pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap variabel bebas (X) terhadap hasil belajar siswa materi pantun sebagai variable terikat (Y), subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

Adapun alasan peneliti menjadikan SD Negeri 0301 Sosopan sebagai lokasi penelitian karena dari hasil observasi peneliti sesuai dengan rumusan masalah yang dikaji dan tujuan penelitian. Selain itu agar peneliti dapat menemukan data, mengumpulkan data dan menganalisis data sebagai hasil penelitian. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 25 Juli 2023 sampai dengan 16 Agustus 2023.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian kuantitatif deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung.³⁶

³⁶ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 49.

Penelitian deskriptif tidak diadakan perlakuan atau tindakan (*action*) terhadap variabel-variabel yang akan dideskripsikan, tetapi hanya diatasi pada penelitian survey, studi kasus, studi kolerasi, dan studi perbandingan.³⁷

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.³⁸

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan pengukuran, objek atau individu yang menjadi perhatian peneliti yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 0301 Sosopan yang berjumlah 20 orang. Berikut tabel subjek penelitian.

Tabel 3.1
Populasi Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V	20 orang siswa

³⁷Abd. Mukhbid, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2012). hlm. 16

³⁸Subana, dkk. *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2020), hlm. 24.

³⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 46.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁰ Sampel merupakan sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.⁴¹ Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah yang mewakili populasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah *sampling total*. *Sampling total* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁴² Dari teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini sebanyak seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Secara spesifik semua fenomena disebut variabel penelitian.⁴³ Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.⁴⁴ Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam analisis data maka, dalam penelitian ini terlebih dahulu disusun instrumen yang dibuat

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 81

⁴¹ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hlm. 85.

⁴² Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 67.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 102.

⁴⁴ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hlm. 97.

sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti. Adapun variabel penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Make a Match* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) materi pantun.

1. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁵ Angket ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes juga dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dimana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.⁴⁶

Adapun tes yang disusun peneliti dalam bentuk pilihan ganda (*Multiple Choice*) dengan empat pilihan jawaban (*option*) yaitu “a”, “b”, “c”, dan d”. Apabila siswa menjawab “Benar” diberi skor 1 dan apabila siswa menjawab “Salah” diberi skor 0 jadi perolehan yang mungkin dicapai adalah 0 – 100. Dari ketiga indikator pada materi pantun disusun tes 20 soal.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 142.

⁴⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi PT Aksara, 2013, hlm. 138.

E. Pengembangan Instrumen

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menginginkan data yang diperoleh adalah data yang baik. Data yang baik diperoleh jika memiliki instrumen penelitian yang baik pula. Adapun menguji instrumen ini meliputi:

1. Uji Validitas

Validitas adalah kriteria yang paling kritis dan menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas juga dapat dianggap sebagai ujilitas. Adapun untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu data, peneliti menggunakan validitas konstruk (*construk validity*). Validitas konstruk adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukur. Dalam mengukur validitas konstruk, kriteria yang dipakai adalah:

- a) Jika r hitung $<$ r tabel harga kritik *r product moment* (uji 2 sisi dengan sig. 0.05) maka instrumen atau item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b) Jika r hitung $<$ r tabel harga kritik *r product moment* (uji 2 sisi dengan sig. 0.05) atau r hitung negatif, maka instrumen atau item-item pertanyaan yang tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama

juga. Tingkat reliabilitas suatu konstruk/variabel penelitian dapat dilihat dari hasil *Cronbach Alpha* (α). Suatu variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0.60 semakin nilai *alphanya* mendekati satu *Cronbach Alpha* (α) maka nilai reliabilitas datanya semakin terpercaya.⁴⁷ Dalam penelitian ini menggunakan SPSS Versi 22.

Tingkat reliabilitas suatu item dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Kategori Koefisien Reliabilitas

Interval	Kriteria
< 0.200	Sangat rendah
0.2 – 0.399	Rendah
0.4 – 0.599	Cukup
0.6 – 0.799	Tinggi
0.8 – 1.00	Sangat tinggi

3. Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Menghitung tingkat kesukaran dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 22. Adapun indeks kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Indeks Kesukaran

No	Interval	Interpretasi
1.	$0,00 \leq P < 0,30$	Soal sukar
2.	$0,30 \leq P < 0,70$	Soal sedang
3.	$0,70 \leq P < 1,00$	Soal mudah

⁴⁷ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisa Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 103-106

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Menggunakan SPSS, daya beda instrumen dapat dilihat melalui nilai *Pearson Corelasi* pada masing-masing soal disesuaikan dengan klasifikasi daya beda. Adapun klasifikasi untuk daya beda soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Klasifikasi Daya Beda

No	Interval	Interpretasi
1.	$D < 0,00$	semuanya tidak baik
2.	$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
3.	$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
4.	$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
5.	$0,70 \leq D < 1,00$	baik sekali

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan pengukuran terhadap variabel yang diteliti melalui instrumen yang akan dikembangkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data penting dalam penelitian, karena sedikit saja terjadi kesalahan dalam pengumpulan data akan mempengaruhi hasil penelitian. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah angket (model pembelajaran *Make a Match*) dan tes (hasil belajar bahasa Indonesia materi pantun).

1. Angket

Teknik pengumpulan data yang berupa angket merupakan alat ukur untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kusioner dengan Skala Guttman, yaitu hanya terdapat dua interval dari responden “Ya” atau “Tidak”. Apabila siswa menjawab “Ya” diberi skor 1 dan apabila siswa menjawab “Tidak” maka diberi skor 0. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	1. Meningkatkan motivasi belajar 2. Menumbuhkan rasa tanggung jawab 3. Adanya bimbingan antar teman 4. Meminimalisir/menghilangkan perilaku yang mengganggu teman	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 19,20 7, 12, 14 11, 16 15, 17, 18
Jumlah Butir Soal			20
2.	Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun	Nilai Ulangan Harian	

2. Tes

Penilaian tertulis ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa diperoleh penilaian pengetahuan melalui tes yang diberikan. Adapun kisi-kisi soal untuk ranah kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Ranah Pengetahuan

No	Indikator	Item Soal	Ranah Kognitif	Jumlah
1	Pengertian pantun	1,2,3	C ₁	1
2	Ciri-ciri pantun	4,5,6,7,8,9,11,13	C ₁ , C ₁	7
3	Jenis-jenis pantun	10,12,14,15	C ₂ , C ₂ , C ₂ , C ₂ , C ₃ , C ₆	12
Jumlah				20

Dalam pengolahan data pada ranah pengetahuan digunakan rumus sebagai berikut. Kriteria penilaian pengetahuan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Ranah Pengetahuan

Huruf	Rentang Angka	Konversi
A	3,85-4,00	92-100
A	3,51-3,8484	84-91
B ⁺	3,18-3,50	76-83
B ⁻	2,85-3,17	67-75
B	2,51-2,84	60-66
C ⁺	2,18-2,50	54-59
C	1,85-2,17	49-53
C ⁻	1,51-1,	42-48
D ⁺	1,18-1,50	36-41
D	1,00-1,17	<35

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data dari hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah nilai *residual* terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji histogram, uji normal *P-Plot*, uji *Chi Square*, uji *Skewness* dan kurtosis atau uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, uji *P-Plot* dan uji histogram.

Cara mengetahui hasil uji signifikan dari uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* diantaranya:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁴⁸

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan data dasar yang akan diolah adalah homogen, sehingga segala bentuk pembuktian menggambarkan yang sesungguhnya bukan dipengaruhi oleh varians dalam data yang akan ditolak. Beberapa teknik yang digunakan untuk uji homogenitas adalah *uji Bartlett*, *uji Leavene*, *uji Cochran*. Dalam penelitian ini, homogenitas menggunakan teknik *Leavene Statistic* dengan taraf kepercayaan 95% dimana jika nilai signifikan hitung $> 0,05$, maka data yang diperoleh adalah homogen.

⁴⁸ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisa Data dengan SPSS*, (Yogyakarta Deepublish, 2019), hlm. 115

3. Uji Hipotesis

Hipotesis biasanya dilakukan untuk metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data baik dari percobaan yang terkontrol, maupun observasi (tidak terkontrol). Untuk menguji hipotesis pada rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun pada mata pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan maka digunakan uji t. Dalam penelitian ini, uji t menggunakan SPSS versi 22. Pada taraf kepercayaan 95% jika nilai signifikan $t_{hitung} < 0,05$ maka hipotesis diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan data yang terkumpul di lapangan, yaitu setelah peneliti melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif Pada BAB III peneliti telah menetapkan *sampling total* sebagai teknik dalam pengambilan sampel. Kemudian peneliti memberikan tes hasil belajar siswa materi pantun sebanyak 15 butir soal berbentuk pilihan ganda dengan pilihan empat *option*.

Untuk mendeskripsikan data hasil penelitian ini, model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan data angket respon siswa, untuk hasil belajar siswa pada materi pantun dirumuskan dengan menggunakan uji t-test.

1. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*

Tujuan angket yang diberikan setelah diberi perlakuan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make a Match* tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan. Data hasil angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat dilihat pada lampiran III. Berdasarkan angket tersebut maka data dapat dianalisis sebagai berikut.

Tabel 4.1
Analisis Data Angket Respon Siswa
Terhadap Model Pembelajaran *Make a Match*

Respon Siswa	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah	Mean
	20	16,66	100	1.530	85

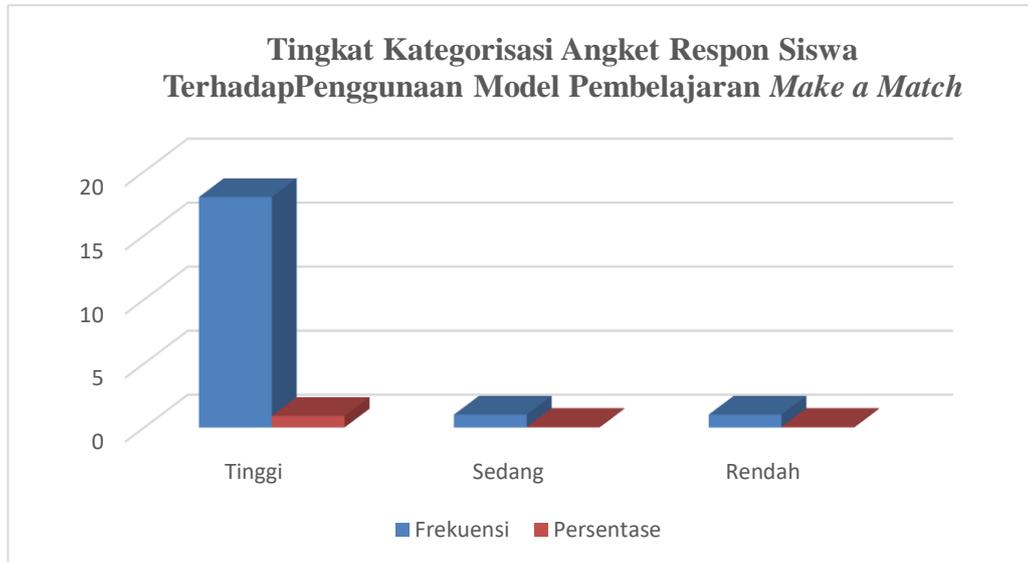
Berdasarkan tabel di atas, menjelaskan bahwa rata-rata skor angket respon siswa yang diperoleh adalah 85 dengan skor terendah 16,66 dan skor tertinggi 100. Hasil perhitungan dikategorikan menjadi tiga kategori. Berikut kategorisasi data angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match*.

Tabel 4.2
Tingkat kategorisasi Angket Respon Siswa
Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*

No.	Kategori	Normal	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	$65,67 \leq X$	18	90%
2.	Sedang	$19,33 \leq X < 65,67$	1	5%
3.	Rendah	$X < 19,33$	1	5%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas, distribusi frekuensi tersebut dapat diketahui bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* terdapat 18 siswa dengan respon tinggi (90%), 1 siswa dengan respon sedang (5%) dan 1 siswa dengan respon rendah (5%). Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengaruh model pembelajaran *Make a Match* pada materi pantun di

kelas V SD Negeri 0301 Sosopan rata-rata tergolong dalam kategori tinggi. Sehingga dapat dilihat dengan menggunakan histogram di bawah ini.



Gambar 4.1 Tingkat Kategorisasi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Materi Pantun

Penelitian ini menggunakan tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada sekelompok sampel kelas V. Yang dimana tes awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjawab soal sebelum diterapkan model pembelajaran *Make a Match* sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjawab soal tes setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Dari hasil pengolahan data kelas V SD Negeri 0301 Sosopan diperoleh nilai pada kompetensi siswa pada kelompok sampel dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3

Data Tes Awal dan Tes Akhir Siswa

Kelas	Tes Awal			Tes Akhir		
	Nilai			Nilai		
V	Maksimum	Minimum	Rata - Rata	Maksimum	Minimum	Rata - Rata
		60	33,33	43	100	73,33

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai tes awal adalah 43 dengan kategori “D”. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir adalah 85,66 dengan kategori “A”. Terlihat bahwa nilai rata-rata untuk hasil tes akhir lebih besar karena sudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan melalui beberapa tahapan yang sudah dilaksanakan, akhirnya peneliti mendapatkan data-data yang diperlukan. Tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir dari penelitian. Pada bagian analisis data mencakup beberapa hal yaitu sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Instrumen sebagai alat pengumpul data sebelum diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS 22. Instrumen yang divalidasi berupa tes dan angket.

a. Uji Validitas Tes

Berdasarkan perhitungan melalui SPSS 22 diperoleh data soal yang valid sebanyak 15 butir dan soal yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Adapun interpretasi hasil analisis validitas butir soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Analisis Validitas Butir Soal

No. Soal	R_{tabel}	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan soal
1.	0,444	0,552	Valid
2.	0,444	0,482	Valid
3.	0,444	0,562	Valid
4.	0,444	0,209	Tidak Valid
5.	0,444	0,281	Tidak Valid
6.	0,444	0,393	Tidak Valid
7.	0,444	0,562	Valid
8.	0,444	0,478	Valid
9.	0,444	0,604	Valid
10.	0,444	0,482	Valid
11.	0,444	0,597	Valid
12.	0,444	0,506	Valid
13.	0,444	0,650	Valid
14.	0,444	0,551	Valid
15.	0,444	0,405	Tidak Valid
16.	0,444	0,650	Valid
17.	0,444	0,591	Valid
18.	0,444	0,186	Tidak Valid
19.	0,444	0,513	Valid
20.	0,444	0,617	Valid

b. Uji Validitas Angket

Berdasarkan perhitungan melalui SPSS 22 diperoleh data angket yang valid sebanyak 18 butir pernyataan dan 2 butir

pernyataan yang tidak valid. Adapun interpretasi hasil analisis validitas butir angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validitas Butir Angket

No. Soal	R_{tabel}	Prearson Correlation	Keterangan soal
1.	0,444	0,552	Valid
2.	0,444	0,508	Valid
3.	0,444	0,464	Valid
4.	0,444	0,331	Tidak Valid
5.	0,444	0,268	Tidak Valid
6.	0,444	0,489	Valid
7.	0,444	0,579	Valid
8.	0,444	0,445	Valid
9.	0,444	0,613	Valid
10.	0,444	0,508	Valid
11.	0,444	0,587	Valid
12.	0,444	0,579	Valid
13.	0,444	0,682	Valid
14.	0,444	0,508	Valid
15.	0,444	0,477	Valid
16.	0,444	0,551	Valid
17.	0,444	0,551	Valid
18.	0,444	0,508	Valid
19.	0,444	0,526	Valid
20	0,444	0,601	Valid

2. Uji Reliabilitas

a. Uji Reliabilitas Tes

Berdasarkan perhitungan reliabilitas butir soal melalui SPSS 22 diperoleh tingkat reliabilitas (*Cronbach`s Alpha*) sebesar 0,989.

Berdasarkan kriteria pengukuran reliabilitas pada BAB III memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.6
Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.989	15

b. Uji Reliabilitas Angket

Selanjutnya perhitungan reliabilitas butir angket melalui SPSS 22 diperoleh tingkat reliabilitas (*Cronbach`s Alpha*) sebesar 0,990. Berdasarkan kriteria pengukuran reliabilitas pada BAB III memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.7
Hasil Analisis Reliabilitas Butir Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	18

3. Daya Beda

a. Daya Beda Butir Tes

Berdasarkan perhitungan daya beda butir tes melalui SPSS 22, dilihat dari nilai *Pearson Correlation* pada uji validitas disinkronkan dengan klasifikasi daya beda yang ada pada BAB III diperoleh soal dengan kategori baik sebanyak 15 butir soal. Hasil analisis daya butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Daya Beda Butir Soal

No. Soal	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan Soal
1.	0,552	Baik
2.	0,482	Baik
3.	0,562	Baik
4.	0,562	Baik
5.	0,478	Baik
6.	0,604	Baik
7.	0,482	Baik
8.	0,597	Baik
9.	0,506	Baik
10.	0,650	Baik
11.	0,551	Baik
12.	0,650	Baik
13.	0,591	Baik
14.	0,513	Baik
15.	0,617	Baik

b. Daya Beda Butir Angket

Berdasarkan perhitungan daya beda butir angket melalui SPSS 22, dilihat dari nilai *Pearson Correlation* pada uji validitas disinkronkan dengan klasifikasi daya beda yang ada pada BAB III diperoleh soal dengan kategori baik sebanyak 15 butir.

Tabel 4.9
Daya Beda Butir Angket

No. Soal	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan Soal
1.	0,552	Baik
2.	0,508	Baik
3.	0,464	Baik
4.	0,489	Baik
5.	0,579	Baik
6.	0,445	Baik
7.	0,613	Baik
8.	0,508	Baik
9.	0,587	Baik
10.	0,579	Baik
11.	0,682	Baik

12.	0,508	Baik
13.	0,477	Baik
14.	0,551	Baik
15.	0,551	Baik
16.	0,508	Baik
17.	0,526	Baik
18.	0,601	Baik

4. Taraf Kesukaran Soal

a. Taraf Kesukaran Butir Tes

Berdasarkan tingkat kesukaran soal melalui SPSS 22 yang disinkronkan dengan kriteria taraf kesukaran soal pada BAB III diperoleh 6 butir soal dengan kategori mudah, 6 butir soal dengan kategori sedang dan 3 butir soal dengan kategori sukar.

Tabel 4.10

Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Angket

No Soal	Mean	Taraf Kesukaran
1.	0,75	Mudah
2.	0,60	Sedang
3.	0,80	Mudah
4.	0,80	Mudah
5.	0,80	Mudah
6.	0,75	Mudah
7.	0,60	Sedang
8.	0,40	Sedang
9.	0,80	Mudah
10.	0,45	Sedang
11.	0,60	Sedang
12.	0,45	Sedang
13.	0,25	Sukar
14.	0,25	Sukar
15.	0,25	Sukar

b. Taraf Kesukaran Butir Angket

Berdasarkan tingkat kesukaran soal melalui SPSS 22 yang disinkronkan dengan kriteria taraf kesukaran soal pada BAB III diperoleh 7 butir soal dengan kategori mudah, 7 butir soal dengan kategori sedang dan 4 butir soal dengan kategori sukar.

Tabel 4.11

Hasil Analisis Taraf Kesukaran Angket

No Soal	Mean	Taraf Kesukaran
1.	0,80	Mudah
2.	0,55	Sedang
3.	0,75	Mudah
4.	0,75	Mudah
5.	0,80	Mudah
6.	0,80	Mudah
7.	0,75	Mudah
8.	0,60	Sedang
9.	0,40	Sedang
10.	0,80	Mudah
11.	0,45	Sedang
12.	0,60	Sedang
13.	0,40	Sedang
14.	0,25	Sukar
15.	0,25	Sukar
16.	0,60	Sedang
17.	0,25	Sukar
18.	0,25	Sukar

5. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS 22 dengan menggunakan teknik *Kolmogrof-Smirnov*.

Dari perhitungan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.63278179
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.137
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

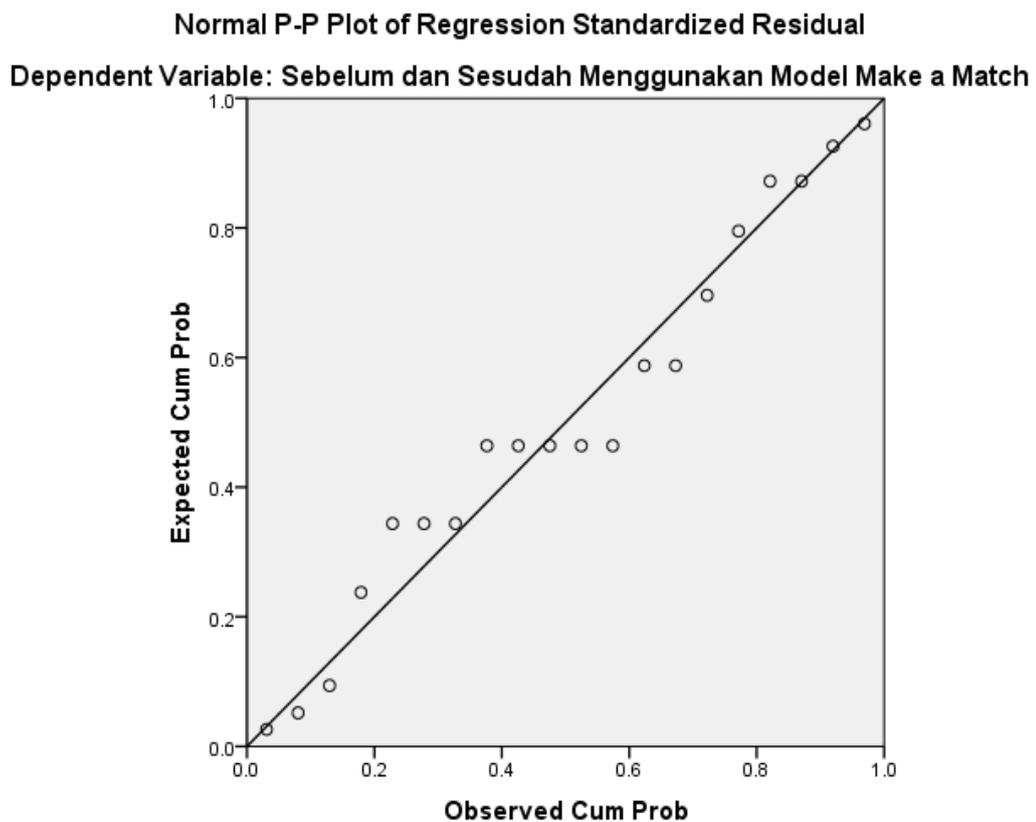
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan pada tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 dimana $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residualnya terdistribusi normal dan dapat dilakukan ketahap selanjutnya.

Kriteria uji normalitas dengan grafik adalah sebagai berikut:

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normal.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

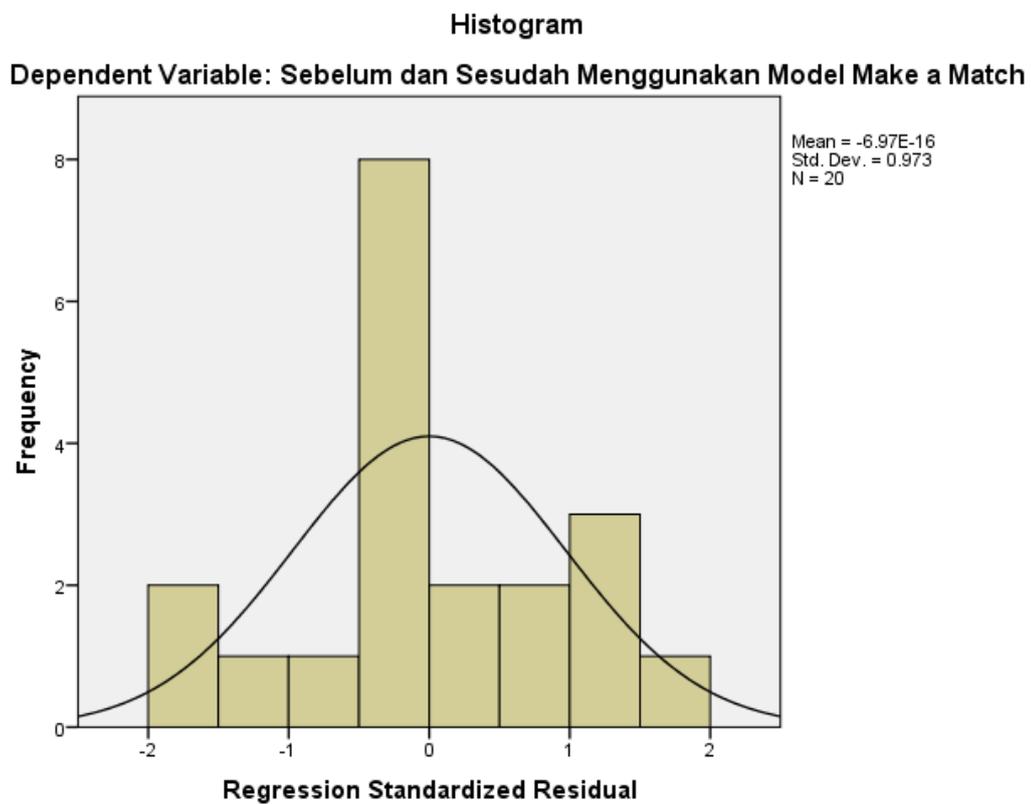
Secara visual gambar grafik *Probability-Plot* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Uji Normalitas dengan Grafik

Melihat tampilan grafik normalitas *Probability Plot* di atas, dapat disimpulkan bahwa pada grafik normal *Probability Plot* terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan penyebaran mengikuti arah garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal.

Uji normalitas dengan kurva histogram dikriteriakan yaitu grafik histogram dikatakan normal jika distribusi data membentuk lonceng (*bell shaped*), tidak condong ke kiri atau tidak condong ke kanan.



Gambar 4.2 Uji Normalitas dengan Grafik Histogram

Berdasarkan histogram di atas, menunjukkan bahwa dari semua data yang berdistribusi normal, karena semua data membentuk lonceng terbalik, maka data tersebut berdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Dari perhitungan homogenitas menggunakan SPSS 22 yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.13

Hasil uji Homogen

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.442	2	17	.650

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,650 > 0,05$ dengan taraf kepercayaan 95%. Nilai signifikansi kelas $0,650 > 0,05$ dengan menggunakan uji *Levene Statistic* sebesar 0,442 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian hasil belajar tersebut mempunyai varian yang sama.

C. Uji Hipotesis

1. Uji t-test

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dinyatakan bahwa data tersebut terdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji t-test. Uji t-test ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang dilakukan pada data hasil penelitian.

Pengajuan hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match*. Dari perhitungan t-test menggunakan SPSS 22 yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji One Sampel Test

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	94.333	19	.000	14.150	13.84	14.46

Dari tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima. Sehingga penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menganggap bahwa proses pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan langkah-langkah yang terdapat dalam skripsi dengan penuh kehati-hatian. Peneliti menggunakan jenis kuantitatif deskriptif pada kelas V SD Negeri 0301

Sosopan. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah sampling total, jadi sampai penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V.

Berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2 gambaran penggunaan model pembelajaran *Make a match* dengan menggunakan data angket respon siswa memperoleh nilai-nilai rata-rata sebesar 85 dengan skor terendah 16,66 dan skor tertinggi 100. Hasil perhitungan dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu terdapat 18 siswa dengan respon tinggi (90%), 1 siswa dengan respon sedang (5%) dan 1 siswa dengan respon rendah (5%) tinggi, sedang dan rendah. Dalam penelitian ini model pembelajaran *Make a Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Make a Match* dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan tes awal dengan mengajukan 15 butir soal berupa tes pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban (a,b,c dan d), maka diperoleh nilai rata-rata 43 dengan kategori “D.” Sedangkan tes akhir diperoleh nilai rata-rata 85,66 dengan kategori “A”.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Peneliti Niza Annisa Putri Dalimunte yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Materi Himpunan pada Siswa kelas VII di MTs YPKS Padangsidimpuan”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada

materi himpunan setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di kelas VII MTs YPKS Padangsidempuan.

Aulia Isma Yuni Sihotang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* tidak hanya mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga mempengaruhi terhadap hal lainnya sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan oleh Asminayanti yang dimana peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran sangat disukai karena dapat menumbuhkan minat dalam belajar sekaligus dapat mengembangkan semangat siswa untuk belajar. Kesimpulannya yaitu hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pembelajaran Matematika untuk siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat direpkan dalam kelas sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hal ini berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Dalam model pembelajaran *Make a Match* ini terdapat 12 langkah-

langkah, yakni: (1) guru membuka pelajaran dan mengabsen (2) guru menyusun tata ruang kelas menjadi huruf U (3) guru memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran kepada pelajar (4) guru menjelaskan materi dengan melakukan demonstrasi dengan meminta seluruh siswa untuk membuat dua kelompok besar, kelompok tersebut membentuk barisan panjang di tengah ruangan dan saling berhadapan antara kelompok A dan kelompok B (5) guru memberikan kartu yang berisi soal dan jawaban kepada siswa (6) guru menjelaskan cara menerapkannya (7) siswa harus menemukan kartu yang berisi soal dan jawaban (8) siswa yang telah menemukan jawabannya langsung duduk berpasangan juga (9) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan isi soal dan jawaban di depan teman lainnya (10) bagi yang cepat menemukan kartu tersebut dapat penghargaan (11) guru memberikan kesimpulan materi (12) guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam serta motivasi bagi siswa yang belum berhasil menemukan pasangan.

Dari pengertian dan langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan oleh peneliti secara keseluruhan terlihat bahwa terdapat kelebihan pada langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan diantaranya siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya, serta pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dari kelebihan yang ada pada langkah-langkah yang diterapkan pada model pembelajaran *Make a Match* yang dilakukan peneliti terhadap beberapa kelemahan-kelemahan ataupun kesulitan yang dialami oleh peneliti dan siswa diantaranya waktu belajar yang ditentukan terlalu singkat, sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran serta sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus. Namun, secara keseluruhan peneliti telah melaksanakan model pembelajaran *Make a Match* ini dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa materi pantun. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan.

Hal ini dapat dilihat pada taraf kepercayaan 95% dan tingkat kesalahan 5% diperoleh nilai sig, Uji *one sample test* lebih kecil dari pada nilai $(0,00 < 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* efektif meningkatkan hasil belajar siswa materi pantun di kelas VSD Negeri 0301 Sosopan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa pada materi pelajaran tergantung pada kemampuan guru adalah memilih dan menggunakan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa,

E. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kendala yang tentunya mempengaruhi hasil akhir penelitian. Permasalahan tersebut disebabkan berbagai keterbatasan peneliti, terutama untuk memotivasi responden untuk memberikan jawaban yang sebenarnya terhadap masalah yang diteliti, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya.

Berbagai keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil akhir penelitian ini diantaranya adalah :

1. Kemungkinan adanya responden penelitian yang tidak berlaku jujur dalam mengisi tes yang di ajukan, sehingga dapat mengakibatkan jawaban responden tidak sesuai dengan fakta yang sebenarnya.
2. Instrumen yang dirancang dan disusun mungkin belum sempurna seperti apa yang diharapkan untuk dapat menjawab seluruh permasalahan dalam penelitian ini.
3. Adanya kemungkinan bahwa responden kurang memahami pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga jawaban yang diberikan responden tidak sesuai dengan yang diharapkan.
4. Penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan yang mungkin saja terjadi dan dapat mempengaruhi hasil temuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan memperoleh hasil angket respon siswa dengan kategori tinggi dengan nilai sebesar 90%.
2. Gambaran hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 43 dengan kategori "D" dan nilai rata-rata setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,66 dengan kategori "A".
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa materi pantun di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan. Hal ini dibuktikan dengan uji *one sample test* diketahui nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar 0,00 di mana nilai signifikan $0,00 < 0,05$.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dibatasi.
2. Bagi guru, diharapkan supaya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada materi pantun untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran *Make a Match* untuk memperluas wawasan siswa tentang materi pantun.
4. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai kajian dan bahan referensi untuk peneliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Darma Indra & Abdul Azis. (2021), *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Anda Juanda. (2016), *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research*, Yogyakarta: Deepublish.
- Arlytada. (2019), *Kahoot*, Jakarta: Tut Wuri Handayani.
- Andarusni Alfaunsiyur, Mariyani. (Mei 2019), “Pemanfaatan Media Berbasis ICT *Kahoot* dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika Kajian Teori dan Praktik PKN*, Volume 6, No. 2.
- Asriana Harahap. (2023), “Efektifitas Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0”, Volume 12, No. 1.
- Atep Sujana & paed. Wahyu Sopandi. (2020), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Depok: Rajawali Pers.
- Bertita Alike Dewi. (Januari 2021), “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, *Journal Of Basic Education Studies*, Volume 4, No.1.
- Dimiyanti & Mudjiono. (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr.H. Atep Sujana & Dr. paed. H. Wahyu Sopandi. (2020), *Model-Model pembelajaran Inovatif*, Depok: Rajawali Pers.
- Dwi Hartanti. (September 2019), “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis *Hypermedia*”. *Prosiding Seminar Nasional Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, Jawa Tengah.
- Dinda Setika Dani. (2019), “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Tamir Hamzah Indrapuja”, *Skripsi*, Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Feri Tirtoni. (2016), *pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV Buku Baik.
- Hamidah. (Juni 2019), “Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 11, No. 01.
- Inggit Listi. (2022), “Aplikasi *Kahoot* Media Pembelajaran di Kelas V SD”, *Journal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Volume 1, 672-678.

- Kunandar. (2021), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Lubis Maulana Arafat. (2020), *Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nana Sudjana. (2006), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Natalia Christiani. (2019), dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurlina Ariani Hrp, dkk. (2022), *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Nurul Fazriyah. (Juni 2020), "Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD", *Journal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI, No.1.
- Rr. Deni Widjayatri. (2019), *Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*, Serang: CV Budi Utama.
- Riyan Cahya Ramenda. (2019), "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP", *Skripsi*, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2017), *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta.
- Siregar Nurhelila. (2022), Ade Suhendra, "Pembelajaran Berbasis Standar Proses: Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, Volume 10, No. 1.
- Wiwik Sulistiyawati. (Maret 2021), "Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika", *Journal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, Volume 15, No.1.
- Zainal Aqib. (2016), DKK, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK.*, Bandung: Yrama Widya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Nurul Khafifah Harahap
2. NIM : 192050008
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Sosopan, 15 Januari 2002
5. Anak Ke : Anak ke 2 dari 3 Bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Lajang
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Desa Ssosopan, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas
10. Telp. HP : 0823-3497-2381
11. E-mail : nurul333khafifah@gmail.com

B. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Alm. Sanusi Harahap
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Alamat : -
 - d. Telp/ HP : -
2. Ibu
 - a. Nama : Rospiani Siregar
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Desa Ssosopan, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas
 - d. Telp/ Hp : 0822-6794-6474

C. PENDIDIKAN

1. SD : SD Negeri 0301 Sosopan
2. SMP : SMP Negeri 1 Sosopan
3. SMA : SMA Negeri 1 Sosopan

D. ORGANISASI

Pramuka

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri 0301 Sosopan
Kelas/Semesster : V (Lima) /1
Tema : Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian pantun dengan benar.
4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menunjukkan ciri-ciri serta unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun dengan tepat.
- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun dengan tema tertentu, lalu menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca pantun
- Menjelaskan pengertian pantun

E. METODE PEMBELAJARAN

Model : *Make a Match*

Metode : Game, tanya jawab, ceramah dan diskusi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

- Lembar Soal
- Buku Tematik kelas V Tema 4
- Lembar Penilaian

Alat/Bahan

- Pensil, Pulpen, Spidol, Papan Tulis

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 1 : *Sehat Itu Penting*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

•

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.• Mengecek kehadiran siswa.• Mengajak siswa untuk mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan Tuhan YME, termasuk kesehatan dan kesempatan mengikuti proses pembelajaran.• Guru dan siswa melakukan ice breaking• Guru menanya kepada siswa yaitu: pada bab sebelumnya.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.• Guru membagi siswa menjadi dua kelompok	10 Menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan materi pantun • Guru menjelaskan materi pantun yang telah dibacakan • Guru memberikan contoh lain tentang pantun • Guru mengarahkan siswa satu-persatu membaca pantun • Guru membimbing siswa untuk maju ke depan kelas sesuai dengan kelompok yang telah dibagi • Guru memberikan penjelasan tentang game yang akan dimainkan • Guru membagi kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B • Guru mengarahkan siswa yang sudah menemukan pasangan tercepat • Guru membagikan reward kepada kelompok pemenang • Guru membagi lembar soal kepada siswa • Guru membimbing siswa dalam menjawab soal 	50 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini • Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru melakukan penilaian hasil belajar • Guru menyampaikan materi selanjutnya • Guru memberikan tugas rumah kepada siswa • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam 	10 Menit

PENILAIAN HASIL BELAJAR

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Kognitif
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan Berganda
- c. Contoh Instrumen :

No	Soal	Skor
1.	Pantun merupakan suatu karya sastra yang termasuk ke dalam jenis puisi a. Baru b. Masa kini c. Lama d. Modern	25
2.	Dalam setiap bait pantun terdiri dari baris a. 2 b. 4 c. 3 d. 5	25
3.	Larik pada pantun bersajak a. a-a-a-a b. b-b-b-b c. a-b-a-b d. a-b-b-a	25
4.	Baris pertama dan kedua pada pantun disebut dengan a. Sampiran b. Isi c. Saran d. Jawaban	25
Nilai Skor		100

Sosopan, Juli 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Elida Hasnah Siregar, S. Pd
NIP.197108121992012004

Hodijah Harahap, S.Pd
NIP. 197407202014122001

Peneliti

Nurul Khafifah Harahap
NIM.1920500048

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Negeri 0301 Sosopan
Kelas/Semesster : V (Lima) /1
Tema : Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran : 2
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

I. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

J. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menyebutkan bagian-bagian pantun dengan benar.
4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menunjukkan ciri-ciri serta unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan menulis pantun, siswa dapat menyebutkan bagianbagian pantun dengan benar.
- Dengan kegiatan berkreasi membuat pantun, siswa dapat menunjukkan ciri-ciri serta unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

L. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca pantun
- Menyebutkan ciri-ciri pantun.

M. METODE PEMBELAJARAN

Model : *Make a Match*

Metode : Game, Tanya jawab, ceramah dan diskusi

N. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

- Lembar soal
- Buku Tematik kelas V Tema 4
- Lembar Penilaian

Alat/Bahan

- Pensil, Pulpen, Spidol, Papan Tulis

O. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 1 : *Sehat Itu Penting*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

P. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. • Mengecek kehadiran siswa. • Mengajak siswa untuk mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan Tuhan YME, termasuk kesehatan dan kesempatan mengikuti proses pembelajaran. • Guru dan siswa melakukan ice breaking • Guru menanya kepada siswa yaitu: pada bab sebelumnya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru membagi siswa menjadi dua kelompok 	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan materi pantun • Guru membacakan narasi pada buku siswa. • Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi tentang pantun yang telah dipelajari pada pembelajaran sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan: Apa yangdi maksud pantun? dan Apa ciri-ciri pantun? • Setelah siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, guru meminta salah satu siswa untuk membacakan pantun dengan suara nyaring. 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menuliskan baris yang menunjukkan sampiran dan baris yang menunjukkan isi pantun dalam tabel. • Siswa telah memahami jenis pantun berdasarkan siklus kehidupan (usia), yaitu pantun anak-anak, pantun muda, dan pantun tua. Siswa juga telah memahami jenis pantun berdasarkan isinya, yaitu pantun bersuka cita, pantun perkenalan, dan pantun nasihat. • Guru membimbing siswa untuk maju ke depan kelas sesuai dengan kelompok yang telah dibagi • Guru memberikan penjelasan tentang game yang akan dimainkan • Guru membagi kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B • Guru mengarahkan siswa yang sudah menemukan pasangan tercepat • Guru membagikan reward kepada kelompok pemenang • Guru membagi lembar soal kepada siswa • Guru membimbing siswa dalam menjawab soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini • Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru melakukan penilaian hasil belajar • Guru menyampaikan materi selanjutnya • Guru memberikan tugas rumah kepada siswa • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam 	10 Menit

PENILAIAN HASIL BELAJAR

- d. Teknik Penilaian : Penilaian Kognitif
e. Bentuk Instrumen : Pilihan Berganda
f. Contoh Instrumen :

No	Soal	Skor
1.	Baris ketiga dan keempat pada pantun disebut dengan a. Sampiran b. Isi c. Saran d. Jawaban	25
2.	Di bawah ini yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah a. Setiap baris terdiri atas empat bait b. Bersajak a-b-a-b c. Baris pertama dan kedua berupa sampiran d. Baris ketiga dan keempat sebagai isi	25
3.	Perhatikan pantun berikut! Pohon jati pohon bambu Tumbuh rimbun menjadi pagar Menangis adik di depan Melihat ibu pergi ke pasar. Kata yang tepat untuk melengkapi pantun agar bersajak sama dengan larik pertama adalah a. Pagar b. Taman c. Rumah d. Pintu	25
4.	Perhatikan pantun berikut! Berburu di Padang datar Mendapat unta belang kaki Berburu kepalang ajar Larik yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah a. Bagai bunga kembang tak jadi b. Teman menangis jarang bersua c. Dagang berurai air mata d. Kayu tempinis dari Kuala	25
Nilai Skor		100

Sosopan, Agustus 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Elida Hasnah Siregar, S. Pd
NIP.197108121992012004

Hodijah Harahap, S.Pd
NIP. 197407202014122001

Peneliti

Nurul Khafifah Harahap
NIM.1920500048

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas/Semesster : V (Lima) /1
Tema : Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran : 3
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

Q. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

R. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menjelaskan makna pantun, bagian-bagian pantun, dan ciri-ciri pantun dengan benar.
4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Membuat pantun yang mengandung nasihat dan menuliskan maknanya secara tepat.

S. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun nasihat dapat menjelaskan makna pantun, bagian-bagian pantun, dan ciri-ciri pantun dengan benar.
- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun yang mengandung nasihat dan menuliskan maknanya secara tepat.

T. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca pantun
- Menyebutkan jenis-jenis pantun.
-

U. METODE PEMBELAJARAN

Model : *Make a Match*

Metode : Game, tanya jawab, ceramah dan diskusi

V. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

- Lembar Soal
- Buku Tematik kelas V Tema 4
- Lembar Penilaian

Alat/Bahan

- Pensil, Pulpen, Spidol, Papan Tulis

W. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 1 : *Sehat Itu Penting*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

X. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.• Mengecek kehadiran siswa.• Mengajak siswa untuk mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan Tuhan YME, termasuk kesehatan dan kesempatan mengikuti proses pembelajaran.• Guru dan siswa melakukan ice breaking• Guru menanya kepada siswa yaitu: pada bab sebelumnya.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.• Guru membagi siswa menjadi dua kelompok	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membimbing siswa mencari contoh pantun dari buku pegangan siswa, kemudian membuat pantun dengan tema nasihat.• Guru meminta siswa untuk menjelaskan makna pantun dalam bentuk tulisan.• Guru membimbing siswa untuk maju ke depan kelas sesuai dengan kelompok yang telah dibagi	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan tentang game yang akan dimainkan • Guru membagi kartu soal kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B • Guru mengarahkan peserta didik yang sudah menemukan pasangan tercepat • Guru membagikan reward kepada kelompok pemenang • Guru membagi lembar kerja siswa • Guru membimbing siswa dalam menjawab soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini • Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru melakukan penilaian hasil belajar • Guru menyampaikan materi selanjutnya • Guru memberikan tugas rumah kepada siswa • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, kemudian mengucapkan salam 	10 Menit

PENILAIAN HASIL BELAJAR

- g. Teknik Penilaian : Penilaian Kognitif
h. Bentuk Instrumen : Pilihan Berganda
i. Contoh Instrumen :

No	Soal	Skor
1.	Pantun digolongkan menjadi beberapa jenis, kecuali a. Pantun anak b. Pantun agama c. Pantun jenaka d. Pantun sarkasme	25
2.	Pantun yang berisi tentang anjuran, himbauan, dan nasihat yang baik dilaksanakan merupakan pengertian dari.... a. Pantun agama b. Pantun teka-teki c. Pantun percintaan d. Pantun nasihat	25
3.	Jenis pantun yang isinya berupa pertanyaan atau tebakan tentang sesuatu hal adalah a. Pantun perkenalan b. Pantun jenaka c. Pantun anak-anak d. Pantun teka-teki	25

4.	Perhatikan pantun berikut! Bunga melati dihinggapi belalang Belalang tak punya sayap Meski hidup diuji susah dan senang Jangan sampai khilaf dan kalap Pesan yang disampaikan pantun di atas adalah a. Kita tidak selamanya hidup karena susah dan senang itu fana b. Sikap manusia bertahan ketika menghadapi ujian c. Manusia harus menjaga solidaritas ketika ada musibah d. Hidup itu seperti roda berputar	25
Nilai Skor		100

Sosopan, Agustus 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Elida Hasnah Siregar, S. Pd
NIP.197108121992012004

Hodijah Harahap, S.Pd
NIP. 197407202014122001

Peneliti

Nurul Khafifah Harahap
NIM.19205000

Lampiran 2

ANGKET

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PANTUN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 0301 SOSOPAN**

A. Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan jangan sampai ada soal yang terlewatkan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur, gunakan hati nurani tanpa pengaruh orang lain karena jawaban anda tidak akan berpengaruh sama sekali pada nilai bahasa Indonesia.
4. Dalam angket ini tidak ada jawaban benar atau salah.
5. Jawablah dengan memberi tanda (\surd) pada salah satu jawaban yang tersedia.

C. Pertanyaan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Pelajaran bahasa Indonesia materi pantun lebih mudah dipahami dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i>		
2.	Dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> ide saya tumbuh dan pertanyaan untuk memecahkan masalah yang diberikan guru.		
3	Dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> saya tidak merasakan rasa bosan, jenuh dan kurang minat dalam pembelajaran		
4	Dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> Kemampuan saya dalam merangkai kata-kata menarik menjadi sebuah pantun semakin berkembang		
5.	Saya merasa kegiatan belajar lebih menyenangkan		
6.	Saya terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu		
7.	Saya merasa dengan diterapkannya model pembelajaran <i>Make a Match</i> melatih kedisiplinan dalam belajar		
8.	Pemahaman saya terhadap materi pantun meningkat		
9.	Saya merasa keberanian untuk tampil presentasi terlatih		
10.	Saya sangat menyukai pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i>		
11.	Saya aktif bertanya, berpendapat dan menulis hasil diskusi ketika berdiskusi dengan teman-teman lain		
12.	Saya menyelesaikan tugas bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru selalu tepat waktu		
13.	Saya selalu membaca buku untuk menambah wawasan materi saat disediakan waktu membaca oleh guru agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan		
14.	Saya tidak mengeluh ketika diberikan tugas untuk dikerjakan		
15.	Saya tidak mengganggu teman lain ketika pembelajaran sedang berlangsung		
16.	Saya selalu memanfaatkan waktu untuk berdiskusi mengenai materi pantun dengan tema ataupun guru saat waktu berdiskusi diberikan		
17.	Saya tidak mengobrol dengan teman lain mengenai hal diluar topik bahasa Indonesia materi pantun ketika pembelajaran sedang berlangsung		
18.	Ketika pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun saya selalu memperhatikan dan tidak tidur		

Lampiran 4

INSTRUMEN SOAL TES

A. Pengantar

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar bahasa Indonesia siswa materi pantun.
2. Jawaban anda akan dijaga kerahasiaannya.
3. Terimakasih atas kejujuran dan partisipasi anda.

B. Petunjuk

1. Tulis nama dan kelas anda ditempat yang telah disediakan.
2. Baca pertanyaan berikut inidengan seksama.
3. Jawablah pertanyaan pada lembar soal dengan memberi tanda (X) pada pilihan a, b ,c, dan d yang anda anggap benar.
4. Apabila pertanyaan kurang jelas, tanyakan langsung pada pengawas.
5. Waktu yang disediakan hanya 35 menit.

NAMA :

K E I A S .

C. Soal

Soal Tingkatan C1(Mengingat/Remembering)

1. Pantun merupakan suatu karya sastra yang termasuk ke dalam jenis puisi
.....
e. Baru
f. Masa kini
g. Lama
h. modern
 2. Dalam setiap bait pantun terdiri dari Baris
e. 2
f. 4
g. 3
h. 5
 3. Larik pada pantun bersajak
- e. a-a-a-a

- f. b-b-b-b
 - g. a-b-a-b
 - h. a-b-b-a
4. Baris pertama dan kedua pada pantun disebut dengan
- e. Sampiran
 - f. Isi
 - g. Saran
 - h. Jawaban
5. Baris ketiga dan keempat pada pantun disebut dengan
- e. Sampiran
 - f. Isi
 - g. Saran
 - h. Jawaban
6. Di bawah ini yang bukan merupakan ciri-ciri pantun adalah
- e. Setiap baris terdiri atas empat bait
 - f. Bersajak a-b-a-b
 - g. Baris pertama dan kedua berupa sampiran
 - h. Baris ketiga dan keempat sebagai isi

Soal Tingkatan C2 (Memahami/Understanding)

7. Pantun digolongkan menjadi beberapa jenis, kecuali
- e. Pantun anak
 - f. Pantun agama
 - g. Pantun jenaka
 - h. Pantun sarkasme
8. Pantun yang berisi tentang anjuran, himbauan, dan nasihat yang baik dilaksanakan merupakan pengertian dari....
- e. Pantun agama
 - f. Pantun teka-teki
 - g. Pantun percintaan
 - h. Pantun nasihat
9. Jenis pantun yang isinya berupa pertanyaan atau tebakan tentang sesuatu hal adalah

- e. Pantun perkenalan
- f. Pantun jenaka
- g. Pantun anak-anak
- h. Pantun teka-teki

Soal Tingkatan C3 (Menerapkan/Aplying)

10. Perhatikan pantun berikut!

Pohon jati pohon bambu
Tumbuh rimbun menjadi pagar
Menangis adik di depan
Melihat ibu pergi ke pasar.

Kata yang tepat untuk melengkapi pantun agar bersajak sama dengan larik pertama adalah

- e. Pagar
- f. Taman
- g. Rumah
- h. Pintu

11. Perhatikan pantun berikut!

Berburu di Padang datar
Mendapat unta belang kaki
Berburu kepalang ajar
.....

Larik yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

- a. Bagai bunga kembang tak jadi
- b. Teman menangis jarang bersua
- c. Dagang berurai air mata
- d. Kayu tempinis dari Kuala

12. Perhatikan pantun berikut!

Rumput jadi rakit sederhana
Ringan ada di air tengah
[...] (1)
[...] (2)

Larik yang tepat untuk melengkapi pantun rumpang tersebut adalah

- a. (1) Bila kamu rajin belajar

- (2) Prestasi pasti akan diraih
b. (1) Untuk dapat raih nikmat
(2) Kerja keras dan ibadah
c. (1) Meskipun sedikit harta
(2) Jangan lupa bersedekah
d. (1) Jika ingin masuk surga
(2) Mari kita tebalkan iman

13. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Kalau ada jarum yang patah
Jangan simpan di dalam peti
.....

Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah

- a. Kita harus rajin bersekolah,
Janganlah dulu utamakan main.
b. Kalau ada kata yang salah,
Jangan simpan di dalam hati.
c. Ayo kawan rajin membaca,
Tuk meluaskan wawasan
d. Rindu aku pada sekolah,
Sekolah yang bersih dan indah.

14. Perhatikan larik-larik pantun berikut!

1. Kalau kamu suka berbohong
2. Pergi ke pasar beli lontong
3. Tapi uang dicuri preman
4. Pasti akan dijauhi teman

Urutan larik-larik pantun acak yang benar adalah

- a. 1-4-3-2
- b. 2-3-1-4
- c. 3-2-1-4
- d. 1-2-3-4

Soal Tingkatan C4 (Menganalisis/Analyzing)

15. Perhatikan pantun berikut!

Bunga melati dihinggapi belalang

Belalang tak punya sayap

Meski hidup diuji susah dan senang

Jangan sampai khilaf dan kalap

Pesan yang disampaikan pantun di atas adalah

- e. Kita tidak selamanya hidup karena susah dan senang itu fana
- f. Sikap manusia bertahan ketika menghadapi ujian
- g. Manusia harus menjaga solidaritas ketika ada musibah
- h. Hidup itu seperti roda berputar

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN SOAL TES

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. A | 11. A |
| 2. B | 7. D | 12. C |
| 3. C | 8. D | 13. B |
| 4. A | 9. D | 14. B |
| 5. B | 10. D | 15. D |

Lampiran 3

Rekapitulasi Data Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match*

No.	Responden	Butir Angket																		Jumlah	Skor Maks	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	S	N	
1	Abdul Malik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
2	Amanda Rahmadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
3	Anita Putri	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	18	16.6667
4	Heryansah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	18	88.8889
5	Jannah Elviani	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
6	Khoiron Alvin	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
7	Khoirun Nisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
8	Maya Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
9	Muhammad Arif	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
10	Nina Ariyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
11	Nur Atikah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
12	Nurintan	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7	18	38.8889
13	Nur Jannah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	18	88.8889
14	Risky Syafitri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
15	Sahut Usman	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
16	Saskia Aulia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
17	Sultan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
18	Syahrana	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	18	77.7778
19	Tiara Utami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
20	Yasir Hamidi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	18	100
Jumlah		18	10	18	20	18	19	19	19	12	12	18	11	18	18	19	18	20	19	306	360	1700
Nilai Tertinggi		100																				
Nilai Terendah		16.6666667																				
Rata-Rata		85																				

Lampiran 6

Rekapitulasi Data Jawaban Tes Awal Siswa

No.	Nama Siswa	Butir Soal															Jumlah	Skor Maks	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	N	
1	Abdul Malik	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	9	15	60
2	Amanda Rahmadani	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6	15	40
3	Anita Putri	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	15	46.6667
4	Heryansah	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	5	15	33.3333
5	Jannah Elviani	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	6	15	40
6	Khoiron Alvin	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	6	15	40
7	Khoirun Nisa	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	15	40
8	Maya Sari	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	6	15	40
9	Muhammad Arif	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6	15	40
10	Nina Ariyani	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	7	15	46.6667
11	Nur Atikah	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	7	15	46.6667
12	Nurintan	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	7	15	46.6667
13	Nur Jannah	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	8	15	53.3333
14	Risky Syafitri	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	8	15	53.3333
15	Sahut Usman	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	5	15	33.3333
16	Saskia Aulia	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	15	33.3333
17	Sultan	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	7	15	46.6667
18	Syahriana	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6	15	40
19	Tiara Utami	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	5	15	33.3333
20	Yasir Hamidi	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	7	15	46.6667
Jumlah		10	7	13	7	12	8	5	8	9	8	8	10	9	9	6	129	300	860
Nilai Tertinggi		60																	
Nilai Terendah		33.33333333																	
Rata-Rata		43																	

Lampiran 7

Rekapitulasi Data Jawaban Tes Akhir Siswa

No.	Nama Siswa	Butir Soal															Jumlah	Nilai Maks	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	N	
1	Abdul Malik	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	15	86.6667
2	Amanda Rahmadani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	12	15	80
3	Anita Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	15	80
4	Heryansah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	15	100
5	Jannah Elviani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	12	15	80
6	Khoiron Alvin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	15	86.6667
7	Khoirun Nisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	13	15	86.6667
8	Maya Sari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93.3333
9	Muhammad Arif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	15	100
10	Nina Ariyani	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	15	80
11	Nur Atikah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	15	80
12	Nurintan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	15	86.6667
13	Nur Jannah	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	15	80
14	Risky Syafitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	15	100
15	Sahut Usman	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	15	73.3333
16	Saskia Aulia	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	15	80
17	Sultan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	15	100
18	Syahriana	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	15	73.3333
19	Tiara Utami	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93.3333
20	Yasir Hamidi	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	15	73.3333
Jumlah		19	17	19	17	17	17	19	13	16	18	17	19	17	17	15	257	300	1713.33
Nilai Tertinggi		100																	
Nilai Terendah		73.33333333																	
Rata-Rata		85.66666667																	

Lampiran 10

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	1.52	3.341	21
VAR00002	1.14	2.535	21
VAR00003	1.43	3.140	21
VAR00006	1.43	3.140	21
VAR00007	1.52	3.341	21
VAR00008	1.52	3.341	21
VAR00009	1.43	3.140	21
VAR00010	1.14	2.535	21
VAR00011	.76	1.729	21
VAR00012	1.52	3.341	21
VAR00013	.86	1.931	21
VAR00014	1.14	2.535	21
VAR00015	.76	1.729	21
VAR00016	.48	1.123	21
VAR00017	.48	1.123	21
VAR00018	1.14	2.535	21
VAR00019	.48	1.123	21
VAR00020	.48	1.123	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	17.71	1504.814	.993	.989
VAR00002	18.10	1569.290	.985	.989
VAR00003	17.81	1520.962	.991	.989
VAR00006	17.81	1521.062	.991	.989
VAR00007	17.71	1505.114	.992	.989
VAR00008	17.71	1505.414	.991	.989
VAR00009	17.81	1520.562	.993	.989
VAR00010	18.10	1569.090	.986	.989
VAR00011	18.48	1634.862	.970	.990
VAR00012	17.71	1504.714	.994	.989
VAR00013	18.38	1618.148	.976	.990
VAR00014	18.10	1569.190	.985	.989
VAR00015	18.48	1635.262	.967	.990
VAR00016	18.76	1685.790	.937	.991
VAR00017	18.76	1685.790	.937	.991
VAR00018	18.10	1569.090	.986	.989
VAR00019	18.76	1685.990	.935	.991
VAR00020	18.76	1685.390	.941	.991

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
19.24	1773.490	42.113	18

Lampiran 11

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.989	15

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	1.43	3.140	21
soal_2	1.14	2.535	21
soal_3	1.52	3.341	21
soal_7	1.52	3.341	21
soal_8	1.52	3.341	21
soal_9	1.43	3.140	21
soal_10	1.14	2.535	21
soal_11	.76	1.729	21
soal_12	1.52	3.341	21
soal_13	.86	1.931	21
soal_14	1.14	2.535	21
soal_16	.86	1.931	21
soal_17	.48	1.123	21
soal_19	.48	1.123	21
soal_20	.48	1.123	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	14.86	1059.229	.993	.987
soal_2	15.14	1099.829	.986	.987
soal_3	14.76	1046.290	.993	.988
soal_7	14.76	1046.390	.992	.988
soal_8	14.76	1046.390	.992	.988
soal_9	14.86	1059.529	.991	.987
soal_10	15.14	1099.729	.986	.987
soal_11	15.52	1155.062	.970	.988
soal_12	14.76	1046.190	.993	.988
soal_13	15.43	1140.857	.977	.988
soal_14	15.14	1100.229	.983	.987
soal_16	15.43	1140.857	.977	.988
soal_17	15.81	1197.762	.939	.990
soal_19	15.81	1198.062	.935	.990
soal_20	15.81	1197.662	.940	.990

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
16.29	1272.014	35.665	15

Lampiran 12

KESUKARAN BUTIR ANGKET

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00006	VAR00007	VAR00008
N Valid	20	20	20	20	20	20
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	.80	.55	.75	.75	.80	.80

Statistics

	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014
N Valid	20	20	20	20	20	20
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	.75	.60	.40	.80	.45	.60

Statistics

	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020
N Valid	20	20	20	20	20	20
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	.40	.25	.25	.60	.25	.25

Lampiran 13

KESUKARAN BUTIR SOAL

Statistics

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.75	.60	.80	.80	.80	.75	.60

Statistics

		soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_16	soal_17	soal_19
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.40	.80	.45	.60	.45	.25	.25

Statistics

		soal_20
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		.25

Lampiran 14

UJI NORMALITAS DATA

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.63278179
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.137
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 15

UJI HOMOGENITAS DATA

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.442	2	17	.650

ANOVA

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2.768	2	1.384	1.166	.335
Within Groups	20.182	17	1.187		
Total	22.950	19			

Lampiran 16

UJI-T

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	20	14.15	.671	.150

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
hasil	94.333	19	.000	14.150	13.84	14.46

Lampiran 17

Tabel Nilai r *Product Moment*

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 18

DOKUMENTASI PENELITIAN



Profil SD Negeri 0301 Sosopan Kecamatan Sosopan



Peneliti melakukan foto bersama dengan Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 0301 Sosopan dan Ibu Wali Kelas V



Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi pantun pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 0301 Sosopan



Peneliti membagi kartu soal kepada kelompok A dan memberikan kartu jawaban kepada kelompok B



Siswa mengerjakan soal evaluasi materi pantun yang diberikan sesuai dengan arahan dan bimbingan peneliti.



Peneliti memberikan bimbingan kepada siswa tentang tata cara pengisian instrumen angket terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match*



Siswa mengerjakan lembaran angket terkait penggunaan model pembelajaran *Make a Match*



Peneliti mengarahkan seluruh siswa kelas V SD Negeri 0301 Sosopan untuk memperlihatkan lembar angket terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match* telah dijawab



Peneliti melakukan foto bersama dengan seluruh siswa

kelas V SD Negeri 0301 Sosopan



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 0301 SOSOPAN

Alamat : Jln. Sisingamangarja Sosopan Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas Kode Pos 22762



Sosopan, 16 Agustus 2023

Nomor : 0212/74/SD/2023
Tgl : -
Tempat : -
Perihal : **Izin Melaksanakan Riset
Penyelesaian Skripsi**

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-

Padangsidempuan

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti Surat Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor : B-3546/Un.28/E.1/G/TL.00/07/2023 tanggal 24 Juli 2023 perihal Izin Melaksanakan Riset Penyelesaian Skripsi atas nama :

Nama : **Nurul Khafifah Harahap**
NIM : 1920500048
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pantun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 0301 Sosopan".

Berkenaan dengan hal tersebut yang namanya diatas, kami beri Izin untuk melaksanakan Riset Penyelesaian Skripsi di SD Negeri 0301 Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas segala atensi dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Kepala SD Negeri 0301 Sosopan
Kecamatan Sosopan

ELIDA HASNAH SIREGAR, S.Pd
NIP. 197108121992012004