

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI BLANG BINTANG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SHAFKA KHALISHAH

NIM. 210209029

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2025 M / 1447 H

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI BLANG BINTANG**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh,

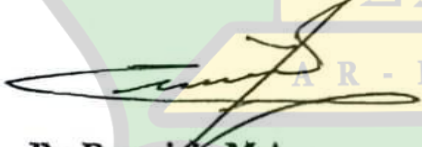
SHAFa KHALISHAH
NIM. 210209029

Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh,

Pembimbing,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah


Dr. Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI BLANG BINTANG**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 30 Juni 2025

04 Muharram 1447

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Penguji I

Dr. Darpilah, M.A.
NIP. 197305062007102001

Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198203042005012004

Penguji II

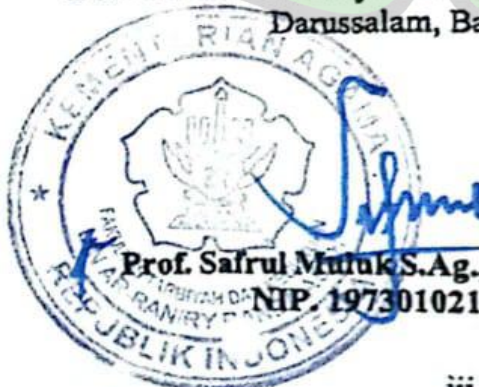
Penguji III

Wati Ovlana, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198110182007102003

Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

AR - RANIRY
Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mufak S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafa Khalishah

NIM : 210209029

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card*
Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas V SD Negeri Blang Bintang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 24 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Shafa Khalishah
NIM.210209029

ABSTRAK

Nama : Shafa Khalishah
NIM : 210209029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Blang Bintang
Pembimbing : Darmiah, M.A.
Kata Kunci : Model *Make A Match*, Media *Flash Card*, Hasil Belajar

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SD Negeri Blang Bintang, yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan Observasi menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap materi IPA dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti model, metode dan media pembelajaran yang kurang menarik, minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dengan menerapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Aktivitas guru, Aktivitas siswa dan Peningkatan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan lembar observasi yang di analisis menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian diperoleh: (1) Siklus I aktivitas guru mencapai 78,57%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 91,96%. (2) Siklus I aktivitas siswa mencapai 71,42%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 89,28%. (3) Siklus I hasil belajar siswa mencapai 65,38%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88,46%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Blang Bintang”** Dan tak lupa juga sholawat beserta salam penulis sanjungkan ke baginda Rasulullah SAW.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, harapan dan do’a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada berbagai pihak berikut :

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA. M.Ed. Ph.D sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, para wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh staf-stafnya.
3. Ibu Darmiah M.A. sebagai dosen penasehat akademik yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Zulkhaidir, S.Pd.I., M.Pd selaku Kepala SDN Blang Bintang Aceh Besar yang telah memberikan izin kepada penulis selaku untuk melakukan penelitian di SDN Blang Bintang Aceh Besar.
6. Ibu Mahdalena, S.Pd. selaku wali kelas V dan seluruh dewan guru dan staf di SDN Blang Bintang Aceh Besar yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh staf ruang baca Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Perpustakaan UIN AR- Raniry, dan Perpustakaan wilayah provinsi Aceh yang telah membantu dalam hal menyediakan dan perizinan peminjaman buku sebagai sumber referensi dan rujukan dalam skripsi ini.

Dalam penulisan tugas akhir skripsi ini tentu masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak tak terkecuali penulis.

Banda Aceh, 7 Mei 2024

Penulis,

Shafa Khalishah

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, sujud Syukur kepada Allah SWT.

Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua yang paling berjasa dalam hidup penulis. Ayahanda tersayang Wahyu Danil dan Ibunda tercinta Dara Arisni. Penulis menyadari bahwa tiada kata yang mampu sepenuhnya untuk menggambarkan rasa syukur ini. Namun, dengan penuh cinta dan ketulusan, izinkan penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada kalian. Terima kasih atas segalanya, terima kasih doa, dukungan, cinta, kepercayaan dan segala bentuk yang tiada henti-hentinya kalian berikan kepada penulis. Tanpa kehadiran kalian, orang tua yang sangat luar biasa, pencapaian ini tidak mungkin terwujud, karena kalian merupakan sumber inspirasi dan kekuatan yang tak tergantikan bagi penulis. Semoga segala doa yang telah kalian panjatkan untuk penulis menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat.
2. Kepada sepupu tercinta Shyfa Mutia yang telah menemani, membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat tercinta Athaya Atsil Watsiqah, Humaira Arbay, Mintan Khalyani dan Aprillia Eka Putri yang telah kebersamai

penulis baik suka maupun duka dari sejak awal perkuliahan hingga saat ini.

4. Teman-teman Savior girl yang telah kebersamai dan memberi dukungan, semangat kepada penulis.
5. Teruntuk diri sendiri ini, terima kasih sudah melewati hari-hari melelahkan, proses yang panjang, dan berbagai tantangan yang tidak mudah. Terima kasih telah bertahan, terus belajar, dan tetap melangkah meskipun tidak selalu yakin. Terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan hingga saat ini, sampai akhirnya mampu berada di titik ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PESEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

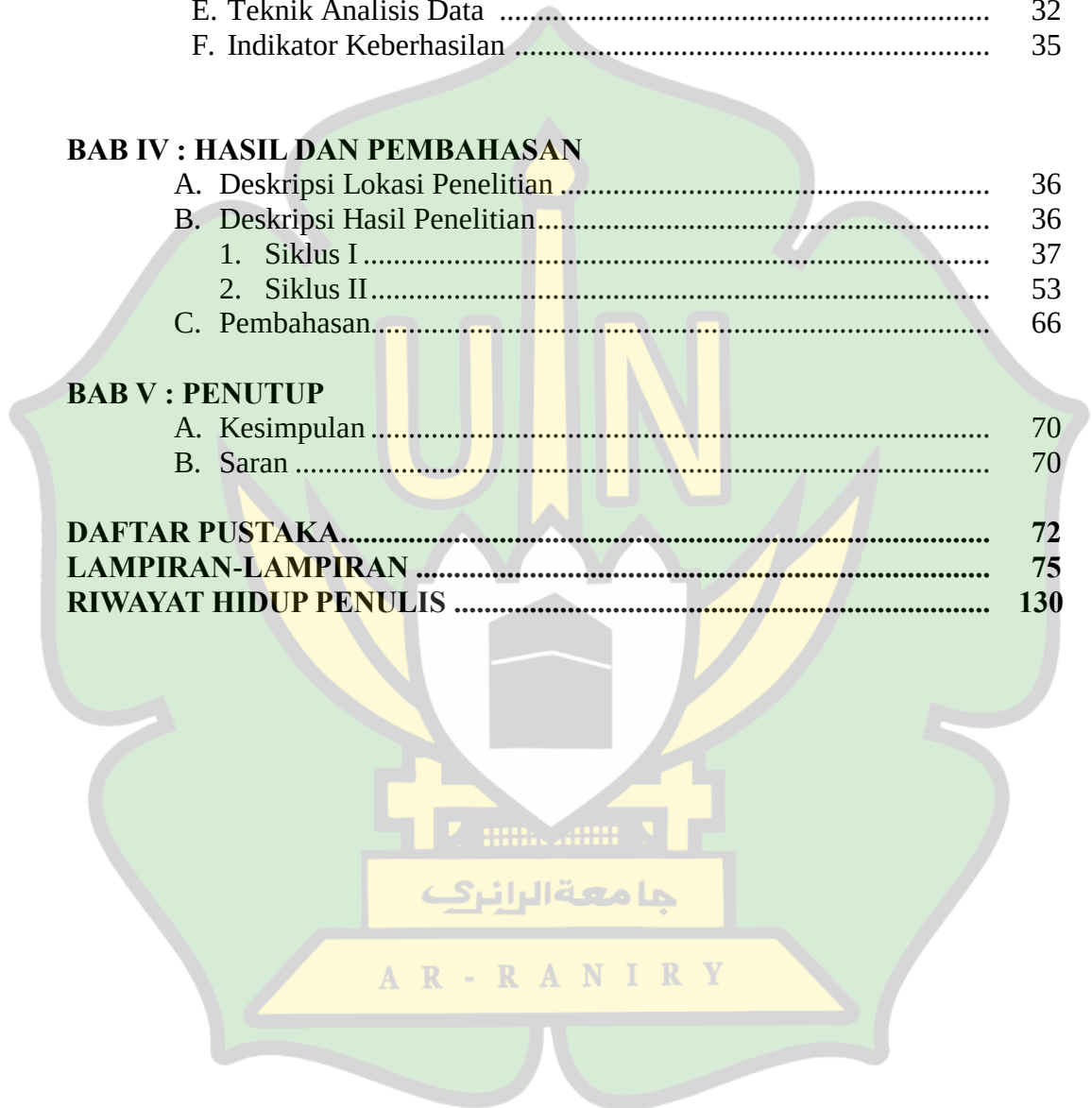
BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Operasional.....	5
F. Penelitian Relevan	7

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Model <i>Make A Match</i>	9
1. Pengertian Model <i>Make A Match</i>	9
2. Sintak Model <i>Make A Match</i>	10
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Make A Match</i>	12
B. Media <i>Flashcard</i>	13
1. Pengertian Media <i>Flashcard</i>	13
2. Karakteristik dan macam-macam Media <i>Flashcard</i>	14
3. Manfaat Media <i>Flashcard</i>	15
4. Kelebihan Media <i>Flashcard</i>	16
5. Kekurangan Media <i>Flashcard</i>	16
C. Hubungan Penggunaan Model <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	18
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
4. Hubungan Penggunaan Model <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Flash Card</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	20
D. Pembelajaran IPAS	21
1. Pengertian IPAS	21
2. Karakteristik IPAS	21
3. Tujuan IPAS.....	22
4. Materi Pembelajaran	22

BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	27
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	30
C. Teknik Pengumpulan Data.....	30
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data	32
F. Indikator Keberhasilan	35
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
1. Siklus I	37
2. Siklus II.....	53
C. Pembahasan.....	66
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
 DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75
RIWAYAT HIDUP PENULIS	130



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Sintak model <i>Make A Match</i>	10
Tabel 3.1 : Kriteria Nilai Aktivitas Guru.....	33
Tabel 3.2 : Kriteria Nilai Aktivitas Siswa	34
Tabel 3.3 : Kriteria Nilai Hasil Belajar Siswa.....	35
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian SD Negeri Blang Bintang	36
Tabel 4.2 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	39
Tabel 4.3 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	44
Tabel 4.4 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	48
Tabel 4.5 : Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus I.....	50
Tabel 4.6 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	55
Tabel 4.7 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	60
Tabel 4.8 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	64



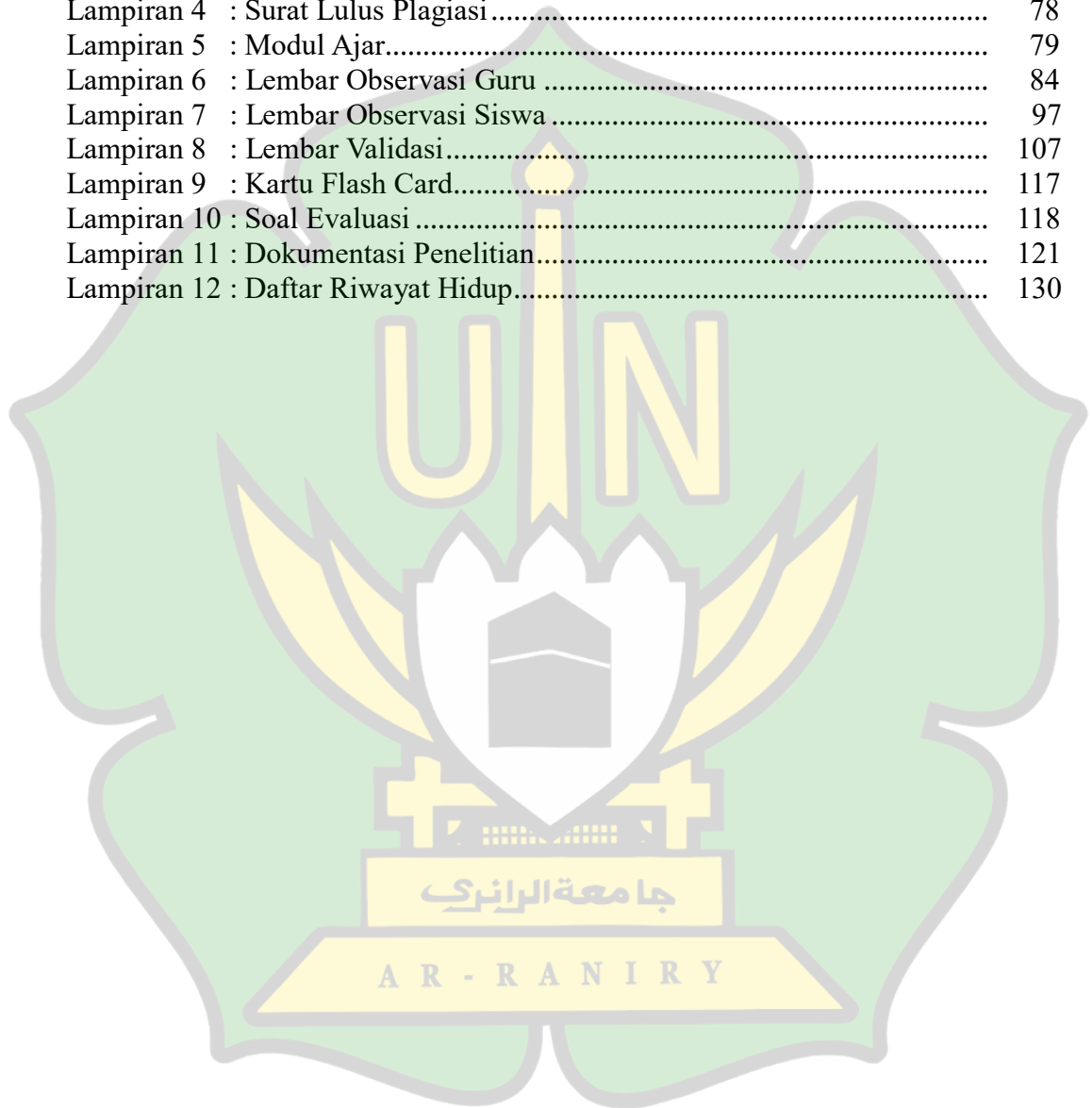
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Siklus PTK	29
Gambar 4.1 : Diagram Aktivitas Guru	67
Gambar 4.2 : Diagram Aktivitas Siswa.....	68
Gambar 4.3. : Digram Hasil Belajar.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing.....	75
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	76
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 4 : Surat Lulus Plagiasi.....	78
Lampiran 5 : Modul Ajar.....	79
Lampiran 6 : Lembar Observasi Guru	84
Lampiran 7 : Lembar Observasi Siswa	97
Lampiran 8 : Lembar Validasi.....	107
Lampiran 9 : Kartu Flash Card.....	117
Lampiran 10 : Soal Evaluasi	118
Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian.....	121
Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup.....	130



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangat penting untuk mewujudkan kehidupan yang cerdas, damai dan demokratis. Oleh karena itu, reformasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di luar aspek penting lainnya. Pendidikan berkelanjutan adalah proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga pendidikan menghasilkan kualitas yang diharapkan bagi bangsa dan negara. Permasalahan umum dalam sistem pendidikan Indonesia adalah lemahnya pembelajaran yang berlangsung. Dimana pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan berpusat pada guru dan siswa hanya diperlakukan sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan tidak ada peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan. Hasil pembelajaran bukanlah pengelolaan hasil pelatihan, melainkan perubahan perilaku. Pencapaian hasil akademik sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, baik dari dalam diri siswa seperti fisik, psikis dan kelelahan belajar, maupun dari luar seperti faktor keluarga, masyarakat, dan faktor sekolah yang sangat penting salah satunya adalah metode. proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya.²

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di kelas V SD Negeri Blang Bintang pada tanggal 25 November 2024 bahwasannya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kenyataan di kelas menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa.

¹ Nuryani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005), h. 5.

² Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 27.

Kurangnya pemahaman terhadap materi IPA dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti model, metode dan media pembelajaran yang kurang menarik, minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu cara guru memastikan siswa dapat belajar secara maksimal adalah melalui penggunaan model dan media pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan belajar tidak hanya membantu guru menyampaikan materi pembelajaran, namun juga memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran. Model dan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga guru hendaknya mengetahui kriteria lingkungan belajar yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa agar pembelajaran berjalan lancar. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa, karena pada umumnya siswa MI selalu ingin bermain, seperti halnya siswa belajar, ia tetap menikmati belajar dengan bermain, tidak monoton hanya duduk mendengarkan guru menjelaskan dan menulis di papan tulis. Pengalaman belajar dan bermain mempunyai persamaan yang sama yaitu terjadi perubahan-perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman, sebaliknya tujuan keduanya berbeda, kegiatan belajar mempunyai tujuan yang ada dimasa yang akan datang. Namun tujuan dari kegiatan permainan adalah untuk menghibur dan menciptakan kepuasan dalam proses pembelajaran.

Model dan media pembelajaran menurut juga penting digunakan dalam proses belajar mengajar karena berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna. Salah satu contohnya yaitu model *Make A Match* dan media *Flash Card*. Model *Make A Match* merupakan pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan.³ Media *Flash Card* adalah media yang berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau

³ Romaito L.Tobing, R. L.,” Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd”. *Jurnal Handayani*, Vol. 1, No. 1, 2014, h. 52.

menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Penelitian mendukung dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Desta Romansyah, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu dan pengumpulan data dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran Make a Match secara signifikan tuntas. Nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 72,27 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (65,38%).⁴ Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada lokasi mata pelajaran dan materi pembelajaran. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di SDN Blang Bintang Aceh Besar. Materi yang digunakan adalah materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS, kelas V.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Blang Bintang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang?

⁴ Desta Romansyah, Egok, A. S., dan Frima, A. “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 2, 2022, h. 1827.

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam menerapkan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang.
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang ingin dicapai maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan pendidikan pada umumnya, dan khususnya tentang model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Blang Bintang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis kajian ini dapat bermanfaat kepada pihak-pihak terkait, di antaranya:

a. Bagi Peneliti

Peneliti, yaitu untuk memperluas pengetahuan tentang penggunaan model dan media yang tepat dalam pembelajaran pada siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.
- 2) Membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi dalam menjalankan aktivitas proses belajar mengajar di kelas dan usaha untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan sekolah dimasa yang akan datang.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam menentukan sebuah kebijakan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang meluas pada judul, maka perlu ditegaskan dan dibatasi akan adanya istilah-istilah dari variabel yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian pada judul diatas, maka peneliti perlu menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Model *Make A Match*

Model *Make A Match* merupakan 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.⁵ Model *Make A Match* pada penelitian ini adalah suatu model pembelajaran yang bersumber dari buku *Cooperative Learning* yang ditulis oleh Agus Suprijono. Menurut Agus, model ini terdiri dari 6 fase, yaitu Fase 1: *Present goals and set* (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik). Fase 2:

⁵ Dewa Nyoman Suprpta, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa" *Journal of Education Action Research*, Vol. 4 No. 3, 2020, h. 242.

present Information (Menyajikan informasi). Fase 3: *Oranize Students into learning teams* (Mengorganisir peserta didik ke dalam tim belajar) Fase 4: *Assist team work and study* (Membantu kerja tim dan belajar). Fase 5: *Test on the materials* (Mengevaluasi). Fase 6: *Provide recognition* (Memberikan pengakuan atau penghargaan). Model ini mengajak siswa untuk mencocokkan pasangan antara pertanyaan dengan jawaban pada pembelajaran IPAS di kelas V dengan bantuan kartu *Flash Card* dengan materi sistem pencernaan manusia.

2. *Flash Card*

Flash Card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang di ajarkan.⁶ *Flash Card* pada penelitian ini adalah kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban tentang materi “Sistem Pencernaan Manusia” pada pembelajaran IPAS di kelas V.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah angka-angka yang menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berbentuk nilai, baik nilai mentah maupun nilai kumulatif. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan diperolehnya hasil belajar berupa perubahan tingkah laku siswa.⁷

Hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah angka atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* di kelas V SD Negeri Blang Bintang.

4. Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3.

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: pustaka belajar, 2012), h. 6.

di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁸

Pembelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran IPA pada materi Pencernaan Manusia dan cara menjaganya dengan menggunakan model *Make A Match* Berbantuan media *Flash Card*.

F. Penelitian Relavan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya melihat penelitian-penelitian yang sebelumnya. Peneliti cukup banyak menemukan jenis penelitian yang sama terkait dengan penggunaan media *Flash Card*. Adapun beberapa penelitian yang relavan, yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang mendukung ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Umiyati, dkk dengan judul “Pemanfaatan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan Pada Siswa Di Sekolah Dasar” Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan persentase aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Pada siklus I aktivitas guru, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa berada dalam kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi lebih baik.
2. Penelitian mendukung lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Desta Romansyah, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu dan pengumpulan data dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara signifikan tuntas. Nilai rata-rata tes akhir

⁸ Gismina Tri Rahmayati, dkk “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka” *Elementary School Journal*, Vol. 13, No. 1, 2023, h. 18.

siswa sebesar 72,27 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (65,38%).

3. Penelitian lainnya juga di lakukan oleh Anggreni Astawa, dkk. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA” dimana Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan non equivalent post-test only control group design. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media PowerPoint dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media PowerPoint berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada lokasi mata pelajaran dan materi pembelajaran. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di SDN Blang Bintang Aceh Besar. Materi yang digunakan adalah materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS, kelas V. Dan juga penelitian sebelumnya tidak menggunakan media *Flash Card*.

