

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE
MAKE A MATCH* BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**MINTAN KHALYANI
NIM. 210209009**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2025 M / 1447 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THE*
MATCH BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh,

Mintan Khalyani
NIM : 210209009

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

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001


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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

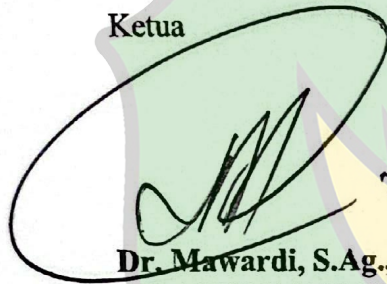
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 28 Juli 2025 M
03 Safar 1447 H

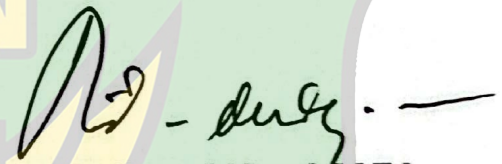
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP.196905141994021001

Penguji I



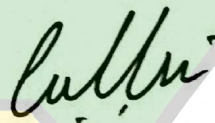
Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
NIP. 196505162000031001

Penguji II



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

Penguji III



Syahidan Nurdin, M.Pd
NIP.196104282009101002

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

Prof. Safrul Muluk 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 : Mintan Khalyani
NIM : 210209009
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A match* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
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 dipertanggungjawabkan 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.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 06 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Mintan Khalyani
NIM. 210209009

ABSTRAK

Nama : Mintan Khalyani
NIM : 210209009
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI
Pembimbing : Dr. Mawardi, S.Ag, M.Pd.
Kata Kunci : Hasil Belajar, Model *Make A Match*, Video Pembelajaran

Hasil observasi dikelas IV di SD Negeri 69 Banda Aceh peneliti menemukan saat berlangsungnya pembelajaran IPAS terlihat masih ada siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan hasil formatif masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa nilai rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa dikelas itu masih dibawah rata-rata nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan model kooperatif tipe *make A match* berbantuan video pembelajaran di kelas IV SD/MI, mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menerapkan model kooperatif tipe *make A match* berbantuan video pembelajaran di kelas IV SD/MI dan mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *make A match* berbantuan video pembelajaran di kelas IV SD/MI. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes dan data dianalisa dengan persentase sesuai kriteria keberhasilan. Hasil penelitian pada aktivitas guru siklus I mendapat nilai 71 dengan kategori baik. Sedangkan, siklus II nilainya 93,75 kategori sangat baik. Selanjutnya, observasi aktivitas siswa siklus I mendapat nilai 73 kategori baik. Sedangkan, siklus II nilainya 92,85 kategori sangat baik dan untuk hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 47,05 dengan kategori cukup dan belum tuntas. Sedangkan, siklus II ketuntasan klasikalnya sebesar 88,23 dengan kategori tuntas. Dapat disimpulkan, model *make A match* dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar pada pelajaran IPAS dikelas IV SD Negeri 69 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji beserta syukur kita panjatkan kepada kehadirat Allah SWT, Pemilik semesta alam yang telah memberikan limpahan rahmat, rezeki, dan kesehatan kepada kita semua. Shalawat beserta salam kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman yang tidak berilmu menjadi berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI.”**

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. H. Safrul Muluk, S.Ag, M.Ag, Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag ., M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi nasehat selama menjalani pendidikan di perkuliahan dan membimbing penulis dengan mengarahkan serta memberikan saran-saran yang membangun kepada penulis selama penyelesaian skripsi.
5. Ibu Fauziah, S.Si., M.Pd selaku Kepala SD Negeri 69 Kota Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis selaku untuk melakukan penelitian di SD Negeri 69 Kota Banda Aceh.
6. Ibu Husnalita, S.P Selaku guru kelas IV dan seluruh dewan guru dan staf di SD Negeri 69 Kota Banda Aceh 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 perizinan peminjaman buku sebagai sumber referensi dan rujukan dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 06 Maret 2025

Penulis,

Mintan Khalyani

210209009



PERSEMBAHAN

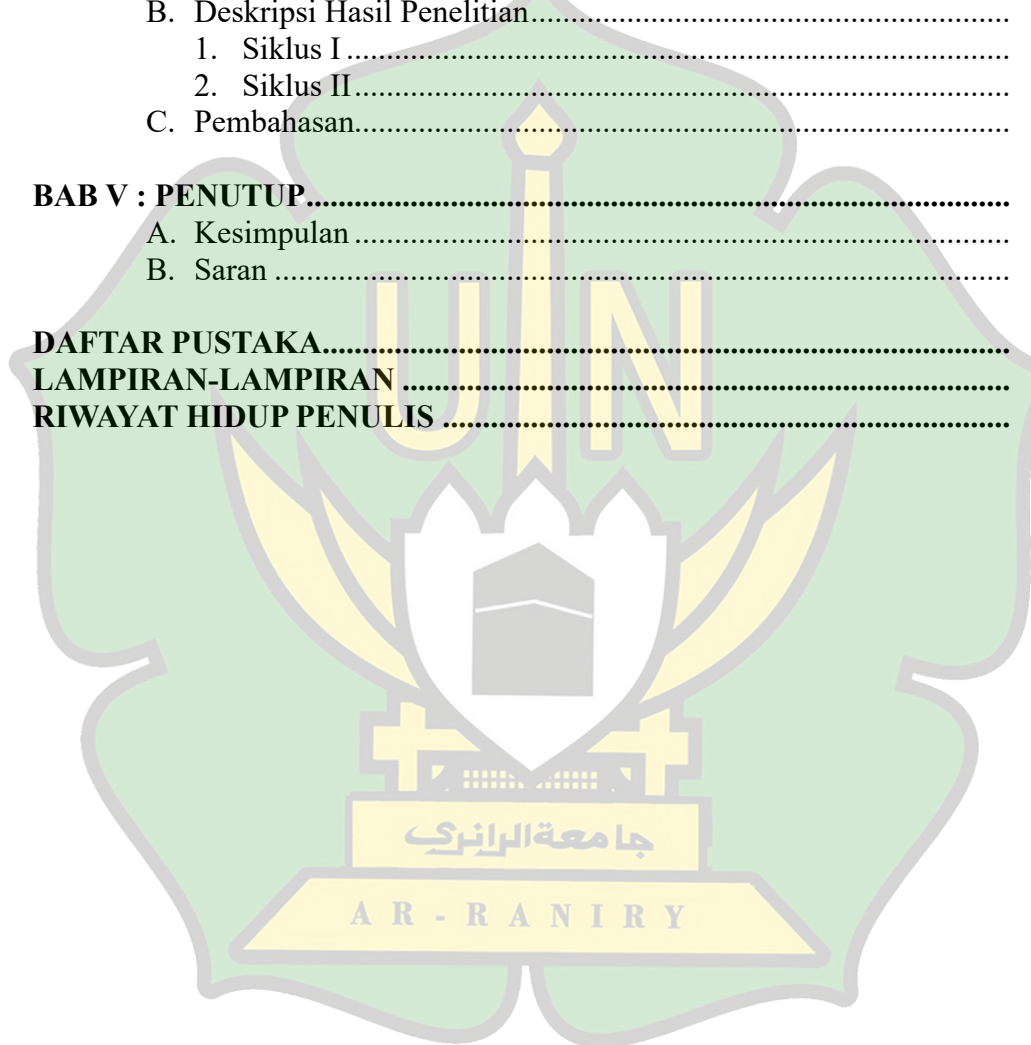
Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, Sujud syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini di persembahkan setinggi-tingginya kepada :

1. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis yaitu Ama tercinta Khalid dan Ine tersayang Hatimah S.Pd.I. yang tiada hentinya melangitkan doa baiknya serta dukungan material dan semangat untuk setiap langkah dalam memperjuangkan masa depan putrinya.
2. Abang dan adik tersayang, Aramiko Sanjaya, S.E, Suhardianto, S.AB dan Sami harmayani serta sanak saudara lainnya yang telah memberikan doa, perhatian dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
3. Teruntuk Humaira Arbay, Athaya Atsil Watsiqah, Shafa khalishah dan Aprillia Eka Putri teman teman yang sudah banyak membantu dan menemani setiap proses penulisan tugas akhir ini.
4. Teruntuk Kana Radhiah yang telah menjadi sumber inspirasi dan memotivasi Penulis selama proses penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
5. Seluruh teman teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021.
6. Seluruh teman-teman (PPL), (KPM) dan lainnya yang tidak penulis sebutkan satu persatu.
7. Teruntuk Partner spesial penulis Alfa Syawal Azmita, S.Ag yang memberikan Support system dan terimakasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian serta selalu menjadi Garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan.
8. Dan yang terakhir kepada diri sendiri, Mintan Khalyani terimakasih telah kuat sampai detik ini yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan yang dihadapi dan tetap berjuang dalam keadaan apapun.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	10
1. Pengertian Model <i>Make A Match</i>	10
2. Tujuan Model <i>Make A Match</i>	13
3. Langkah-Langkah Model <i>Make A Match</i>	13
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Make A Match</i>	16
B. Media Video Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Pengertian Media Video Pembelajaran.....	19
3. Manfaat dan Tujuan Media Video Pembelajaran.....	21
4. Jenis Media Video Pembelajaran	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran	22
C. Hasil Belajar	23
1. Pengertian Hasil Belajar	23
2. Jenis-Jenis Hasil belajar	24
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar	26
4. Pembelajaran IPAS	27
5. Pengertian IPAS.....	27
6. Karakteristik IPAS	28
7. Tujuan IPAS.....	28
8. Materi Pembelajaran	29
 BAB III : METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32

B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data	36
F. Indikator Keberhasilan	39
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
1. Siklus I	40
2. Siklus II	50
C. Pembahasan.....	58
BAB V : PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP PENULIS	98



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Model Siklus PTK Kemmis	33
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	37
Tabel 3.3 : Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	38
Tabel 3.4 : Kriteria Penilaian Hasil Belajar	39
Tabel 4.1 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	42
Tabel 4.2 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	45
Tabel 4.3 : Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus I	47
Tabel 4.4 : Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus I.....	49
Tabel 4.5 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	52
Tabel 4.6 : Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	54
Tabel 4.7 : Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus II.....	56
Tabel 4.8 : Temuan Hasil Penelitian Siklus II	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Diagram Aktivitas Guru	59
Gambar 4.2 : Diagram Aktivitas Siswa.....	60
Gambar 4.3. : Digram Hasil Belajar.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing	70
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	71
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 4 : Modul Ajar	73
Lampiran 5 : Lembar Observasi Guru	78
Lampiran 6 : Lembar Observasi Siswa	80
Lampiran 7 : Lembar Kerja Peserta Didik	81
Lampiran 8 : Soal Pre-test	82
Lampiran 9 : Soal Post-test	83
Lampiran 10 : Media <i>Kartu Make a match</i>	94
Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian	95
Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan proses komunikasi dua arah yaitu adanya pengajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar yang akan didik dan dampak yang akan timbul dari proses belajar tercapainya hasil belajar yang baik. Sebab, itulah guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran dengan mengintegrasikan satu aspek dengan aspek yang lainnya dalam pembelajaran untuk merangsang pembelajaran. Sebab itulah, Belajar adalah aktivitas yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor.¹

Dengan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna dan berdampak dalam memberi pengaruh untuk memberikan dukungan saat proses pembelajaran yang bersifat konkrit. Sebab, hakikatnya pembelajaran adanya hubungan antara guru dengan siswa yang bertujuan agar guru dapat merubah karakter siswa menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Dan disinilah, pelaksanaan pembelajaran guru harus berkedudukan sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas saat pembelajaran berlangsung agar dapat membentuk pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi, tujuan dan strategi yang dipelajari dalam perkembangan siswa untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran.²

Dapat dipahami, pembelajaran adalah sistem yang membantu proses belajar mengajar untuk terbentuknya hubungan guru dan siswa dalam belajar. Sehingga, terciptanya pembelajaran yang efektif untuk memunculkan semangat belajar dan menjadi fasilitator agar dapat memberikan kemudahan

¹ Ni Putu Diah Rahayu Ningtyas, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Make A Match Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap hasil belajar IPS. Jurnal Edutech*. Vol. 8 No. (2).2020. h.12.

² Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 266.

dalam proses belajar mengajar. Sebab itulah, guru harus mempunyai model dan media yang menarik perhatian untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif dengan mengetahui hasil kemampuan belajar yang telah dicapai sesuai tujuan melalui evaluasi yang didapatkan setelah pembelajaran berlangsung dan berdampak dalam perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Hasil belajar adalah salah satu bagian dari proses belajar. Sebab, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah belajar berlangsung dengan indikatornya proses belajar pada perubahan perilaku siswa setelah mengalami aktivitas belajar dengan melihat hasil belajar yang dicapai siswa dalam menguasai pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.³ Guru mempunyai peran dalam memberikan hasil belajar. Sebab, guru sebagai subjek penting dalam pendidikan dengan tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa disetiap jenjangnya. Sehingga, guru harus mampu merencanakan pembelajaran, mengelola lingkungan serta menilai hasil dari kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu, guru harus menguasai metode dan media dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁴

Berdasarkan observasi awal peneliti di kelas IV di SD Negeri 69 Banda Aceh peneliti menemukan pada saat berlangsung kegiatan pembelajaran IPAS peneliti melihat bahwa masih ada siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hal ini ditunjukkan oleh beberapa indikator, seperti siswa cenderung diam saat pembelajaran berlangsung, tidak menjawab pertanyaan guru, kurang aktif dalam berdiskusi, serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan optimal. dan hasil tes formatif masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa nilai

³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010). h.86

⁴ Anas Salahudin. *Pendidikan Karakter: Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa*. (Bandung:Pustaka Setia, 2013). h. 168.

rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa dikelas itu masih dibawah rata-rata nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 75.⁵

Model pembelajaran yang ada semua dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, untuk kondisi yang terjadi dalam permasalahan ini perlu diterapkan solusi dari kesenjangan yang ada. Sebab, salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dikarenakan ketidaksesuaian model dan media dalam penyampaian materi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru dan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran kooperatif dengan kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.⁶

Model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran dengan metode pembelajaran aktif. Sebab. Mampu membuat siswa turut serta dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berdampak untuk meningkatkan hasil belajar yang mana sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu, yaitu model pembelajaran *Make A Match* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang paling sesuai untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPAS khususnya dengan fokus pelajaran IPSnya. Disebabkan, model pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain dalam memahami konsep dan topik pembelajaran dengan terciptanya situasi yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang sesuai serta dapat mendukung model pembelajaran tersebut.⁷

Oleh karena itu, media video dapat memberikan pengaruh besar dalam pembelajaran di kelas serta menjadikan hasil pembelajaran meningkat dan siswa

⁵ Hasil Observasi pada pembelajaran IPAS dan Hasil Wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 69 Banda Aceh (08 September 2023)

⁶ Misbahul Jannah, Wati Oviaana, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MIN 40 Aceh Besar" *Pionir: Jurnal Pendidikan*. Volume 12 No 2 2023.h. 1-13.

⁷ Daniel,dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Pinisi Journal Of Education* Vol 2 No.5 (2022).

lebih aktif, tidak membosankan dan termotivasi dan semua itu akan berpengaruh dalam hasil pembelajaran siswa meningkat lebih baik. Oleh sebab itulah, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas IV SD/MI.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menerapkan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas IV SD/MI.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ada 2 yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan riset tambahan dan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan terkait teori model pembelajaran *Make A Match* dan video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai landasan dalam mengembangkan penelitian dengan teori yang sejenis untuk guru lakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat bermanfaat kepada pihak pihak terkait, sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video pembelajaran. Sehingga, dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang diselenggarakan di SD/MI.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat dijadikan sebagai percontohan terhadap lembaga pendidikan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video pembelajaran khususnya di kelas IV SD/MI untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkat hasil belahar dengan adanya media dalam penggunaan belajar mengajar dan menyesuaikan pembelajaran dengan tuntunan zaman serta dapat menambah semangat siswa untuk menguasai materi pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas IV SD/MI.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman dan masukan serta pengetahuan dan penambah wawasan yang didapat dalam melaksanakan dan mendukung pengembangan media yang ada dalam pembelajaran serta mampu mengaplikasikan ilmu yang didapat selama di perkuliahan dalam mendukung kemajuan pendidikan yang akan datang.

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 di atas, maka peneliti perlu menjelaskan istilah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap pertanyaan dengan pasangan melalui permainan kartu pasangan serta sebagai pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang mudah dipahami dan bertahan lama dengan tujuan dapat mengukur pemahaman siswa dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan.⁸ Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah model yang membuat pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan termotivasi untuk belajar sehingga, timbulnya rasa ingin tahu meningkat sebab adanya permainan kartu yang berpasangan membuat siswa lebih tertantang dan memberi dampak dalam hasil belajar.

2. Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah sebuah media yang digunakan untuk menampilkan gambar-gambar bergerak dengan suara, gambar serta adanya video yang berisikan berbagai macam pesan, informasi dan materi pembelajaran

⁸ Nyoman Dewa Suprpta. "Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa" *Journal of Education Action Research* Volume 4, Number 3, Tahun Terbit 2020, h. 240-246.

yang telah ditentukan oleh pendidik.⁹ Media video pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang menampilkan pesan- pesan pembelajaran didalam sebuah video yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang. Setelah, mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan sehingga dapat membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melakukan pembelajaran yang telah ditentukan dan sesuai dengan tujuan serta seberapa besar capaian hasil belajar yang diperoleh berupa kognitif, efektif dan psikomotorik.¹⁰ Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

4. Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.¹¹ Pembelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran IPS pada materi Mengenal tokoh nusantara dengan menggunakan model *Make A Match* Berbantuan media video.

F. Penelitian Relevan

Kurangnya *literatur review* yang mengkombinasikan model *make a match* berbantuan video pembelajaran yang mana dapat dilihat dari beberapa penelitian

⁹ Riana, Asori Waruwu, "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meningful Instructional Design (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*. Volume 16, Nomor 4, Oktober 2022. h. 968-980.

¹⁰ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020). h. 65.

¹¹ 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

yang telah dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Anjani dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V B SD Negeri 187 Pekanbaru dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah, terlihat dari ketuntasan hasil belajar siswa dengan KKM 70 dari 36 siswa, hanya 10 siswa (27,78%) yang mencapai KKM. Sedangkan, 26 siswa (72,22%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 59,44 dengan kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata, yaitu 59,44 dan meningkat sebesar 16,37% menjadi 69,17 pada UH I. Kemudian meningkat lagi sebesar 37,15% menjadi 81,52 pada UH II.¹² Untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu dari segi objek dan subjek yang diteliti dimana penelitian sebelumnya meneliti siswa tingkat kelas V. Sedangkan penelitian ini diteliti untuk siswa tingkat kelas IV dan hanya menggunakan satu variabel yang dikaji dengan menggunakan modelnya saja tidak dengan menggunakan media. Tetapi, kalau penelitian ini menggunakan model yang dibantu kombinasikan dengan bantuan media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathurrahmaniah dan Lutfin Haryanto mendapatkan hasil analisis data diperoleh peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Tonda. Pada siklus I diperoleh 53,55% dan pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar sebesar 86,66%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Tonda.¹³
3. Penelitian dari Nisrina Kamila mendapatkan hasil bahwa pada masa pra siklus nilai rata-rata sebesar 44 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 36%, pada siklus I nilai rata-rata menjadi 76,82 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 64% skor aktivitas belajar siswa sebesar

¹² Anjani Lidya, Eddy Novianna, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VB SD Negeri 187 Pekanbaru" *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 17(1) (2021). h. 1-10.

¹³ Fathurrahmaniah, Lutfin Haryanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA" *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 01 No. 01. Januari 2024. h. 41-46.

62% dan skor aktivitas guru sebesar 70%, pada siklus II nilai rata-rata mencapai 85,90 dengan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 82% skor aktivitas belajar siswa sebesar 95% dan skor aktivitas guru sebesar 96%. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* berbantu media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas belajar siswa dan guru.¹⁴ Untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variabel yang mana penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu variabel yang dikaji yaitu hanya menggunakan media video tidak menggunakan model. Tetapi, kalau penelitian ini menggunakan media video pembelajaran sebagai bantuan yang dikolaborasikan dengan model dan juga untuk pelajaran serta tempat penelitiannya berbeda. Untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu dari segi tempat penelitian dan tahun penelitian dan juga hanya menggunakan satu variabel yang dikaji dengan menggunakan modelnya saja tidak dengan menggunakan media. Tetapi, kalau penelitian ini menggunakan model yang dibantu kombinasikan dengan bantuan media.

¹⁴ Nisrina Kamila, Julianto. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran IPA" *JPGSD*. Volume 10 Nomor 1 Tahun 2022, h. 34-48