

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD/MI

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**AURA HAYATON NUFUS
NIM : 210209102**

**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* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS 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:

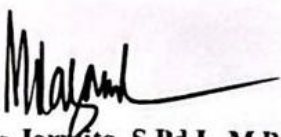
Aura Hayaton Nufus
Nim. 210209102

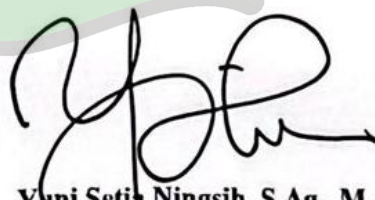
Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Rabiry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

جامعة الرابري

Pembimbing **A R - R A N I R Y** Ketua Prodi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Nida Jarnita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009


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

PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD/MI

SKRIPSI

Telah di uji 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-I)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 20 Agustus 2025 M
25 Safar 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

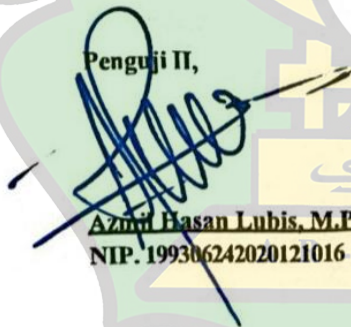
Penguji I,

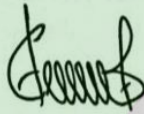

Nida Jannita, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 198402232011012009


Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002

Penguji II,

Penguji III,


Azmi Hasan Lubis, M.Pd
NIP. 199306242020121016


Rafidhah Hanum, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 198907032023212038

Mengetahui,

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




Prof. Saiful Muli, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERTANYAAN KEASLIAN ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aura Hayaton Nufus
Nim : 210209102
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MIN 6 Pidie

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

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

Banda Aceh, 04 Agustus 2025

ang Menyatakan,



Aura Hayaton Nufus
Nim. 210209102

ABSTRAK

Nama : Aura Hayaton Nufus
Nim : 210209102
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MIN 6 Pidie
Pembimbing : Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
Kata Kunci : Model *Make A Match*, Media *Flash Card*, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sehingga pembelajaran belum berjalan maksimal, hal ini menyebabkan kurangnya siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tiga siklus dengan jumlah 23 siswa kelas IV MIN 6 Pidie. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai presentase 73,33% dengan kategori cukup, siklus II memperoleh nilai presentas 78,33% dengan kategori baik dan siklus III memperoleh nilai presentase 97,5% dengan kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai presentase 71,66% dengan kategori cukup, siklus II memperoleh nilai presentase 77,5% dengan kategori baik dan siklus III memperoleh nilai presentase 96,6% dengan kategori baik sekali. Adapun hasil belajar siswa siswa siklus I memperoleh nilai presentase 60,8%, siklus II memperoleh nilai presentase 78,2% dan siklus III memperoleh nilai presentase 91,3%. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN 6 Pidie.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Ta'ala atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV MIN 6 Pidie”. Shalawat beserta salam senantiasa tersampaikan kepada penghulu alam yaitu Nabi Besar Muhammad ﷺ beserta keluarga dan para sahabat yang telah berjuang membawa umat manusia kepada manisnya Iman dan nikmatnya Islam.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M. Ed., Ph. D, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian penelitian ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh staff dan jajarannya yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd., sebagai dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah memberikan motivasi, arahan dan dorongan kepada penulis sehingga proses penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed, yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menjadi validator pada instrumen penelitian yang peneliti gunakan.

6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu Laila Sukmiati, S. Ag sebagai kepala sekolah MIN 6 Pidie dan Ibu Syarifah Zakiyah, S.Pd.I, selaku wali kelas IV MIN 6 Pidie serta staff dan seluruh pihak di MIN 6 Pidie yang telah memberikan izin, fasilitas dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Aya Sufiana, Nadhratul Nabila, Salsabila, Tasya Safira, Khairul Umam, Masrul Arifan yang telah bersedia menjadi pengamat ketika proses pelaksanaan penelitian serta mendukung dan membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan serta jauh dari kata sempurna, namun kesempurnaan bukanlah milik manusia melainkan milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca.

Banda Aceh, 04 Agustus 2025


Aura Hayaton Nufus
Nim. 210209102

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan, do'a serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Perjalanan dalam menyusun skripsi ini bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilalui. Namun, berkat kehadiran, dukungan, serta ketulusan dari segala pihak sehingga penulis mampu menghadapi dan melewati setiap tantangan yang ada dengan semangat. Untuk karya yang sederhana ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tersayang, Ibunda Cut Bungsuati dan Ayahanda Utay Taryana. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua penulis, terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras serta ketulusan yang diberikan kepada penulis, tak kenal lelah membimbing, mendo'akan dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan dan mengusahakan segala kebutuhan penulis, memberikan kasih sayang yang tulus, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kehidupan yang layak demi kebahagiaan anak-anaknya. Terimakasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga mendapatkan gelar sarjana.
2. Cinta pertama penulis, Ayahanda tercinta Alm. Abdullah. Terimakasih untuk hidup yang telah engkau mulai untukku. Karya ini kupersembahkan untuk ayah tercinta yang telah lebih dulu kembali ke sisi-Nya sejak penulis masih kecil. Kepergianmu membuat penulis mengerti bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada, ragamu memang sudah tidak bisa penulis gapai tapi namamu akan tetap menjadi motivasi terkuat sampai saat ini. Alhamdulillah kini penulis telah berada di tahap menyelesaikan tugas akhir ini, walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang terlatih mandiri tanpa kau temani.

3. Saudara kandung penulis Abang Masrul Arifan terimakasih telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini dan telah mendukung serta memberikan bantuan kepada penulis. Tak kalah penting kehadirannya Adik perempuan Tasya Safira yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak. Terimakasih telah menjadi bagian penting dari kehidupan penulis.
4. Sepupu tersayang Nadhratul Nabila dan Aya Sufiana yang selalu memberikan motivasi, semangat yang luar biasa dan dukungan yang tiada henti. Terimakasih telah menjadi saudara, sahabat sekaligus teman berbagi keluh kesah dalam setiap perjalanan penulis.
5. Pemilik Nim 210209023 yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terimakasih telah menjadi tempat untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan, do'a dan support dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Terkhusus sahabat dan teman terkasih Tasya Nabilla Rizkia, Hilmiyana Zuhra, Farisa Nazila, Fakhra Fadilla, Nazhirah Duanna, Naurah Azzatil Ismah, Afifah dan Fitri Yanti selaku *circle* A6 dan juga *circle* Sarjana Pride terimakasih telah menjadi rumah dan saudara namun tidak sedarah, terimakasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi dan tempat berkeluh kesah yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit maupun senang dari maba sampe sekarang ini, memberikan dukungan, motivasi dan memberikan do'a setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih karena telah berjuang bersama untuk meraih impian kita bersama.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang sudah memberikan bantuannya, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Semoga karya tulis ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

8. Terimakasih kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya. Aura Hayaton Nufus, ya! Diri saya sendiri, apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai di titik ini, walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Bahagialah selalu dimanapun berada, apapun kurang dan lebihnya mari merayakan diri sendiri.



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	8
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	8
2. Langkah-langkah Penerapan Model <i>Make A Match</i>	9
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Make A Match</i>	9
B. Media <i>Flash Card</i>	10
1. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	10
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	12
3. Langkah-langkah Membuat <i>Flash Card</i>	13
C. Pembelajaran IPAS	13
1. Pengertian IPAS	13
2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	15
3. Materi Pembelajaran IPAS	15
D. Hasil Belajar.....	26
1. Pengertian Hasil Belajar	26
2. Indikator Hasil Belajar.....	27
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	28
E. Penelitian Relevan	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Rancangan Penelitian.....	33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
D. Subjek Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	38
H. Indikator Keberhasilan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
1. Siklus I.....	43
2. Siklus II.....	49
3. Siklus III	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
1. Aktivitas Guru	57
2. Aktivitas Siswa.....	58
3. Hasil Belajar Siswa.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	RUMAH ADAT ACEH.....	16
GAMBAR 2.2	RUMAH ADAT SUMATERA BARAT.....	17
GAMBAR 2.3	RUMAH ADAT JAMBI.....	17
GAMBAR 2.4	RUMAH ADAT DKI JAKARTA	18
GAMBAR 2.5	RUMAH ADAT JAWA TENGAH	18
GAMBAR 2.6	RUMAH ADAT KALIMANTAN BARAT.....	19
GAMBAR 2.7	RUMAH ADAT PAPUA.....	19
GAMBAR 2.8	RUMAH ADAT SUMATERA SELATAN.....	19
GAMBAR 2.9	RUMAH ADAT KALIMANTAN TENGAH	20
GAMBAR 2.10	RUMAH ADAT SULAWESI SELATAN	20
GAMBAR 2.11	MAKANAN KHAS DAERAH ACEH.....	22
GAMBAR 2.12	MAKANAN KHAS DAERAH SUMATERA BARAT.....	23
GAMBAR 2.13	MAKANAN KHAS DAERAH JAMBI.....	23
GAMBAR 2.14	MAKANAN KHAS DAERAH DKI JAKARTA	23
GAMBAR 2.15	MAKANAN KHAS DAERAH JAWA TENGAH	24
GAMBAR 2.16	MAKANAN KHAS DAERAH KALIMANTAN BARAT	24
GAMBAR 2.17	MAKANAN KHAS DAERAH PAPUA.....	25
GAMBAR 2.18	MAKANAN KHAS DAERAH SUMATERA SELATAN.....	25
GAMBAR 2.19	MAKANAN KHAS DAERAH KALIMANTAN TENGAH	25
GAMBAR 2.20	MAKANAN KHAS DAERAH SULAWESI SELATAN	26
GAMBAR 3.1	SIKLUS PTK KEMMIS DAN MC TAGGART	34
GAMBAR 4.1	DIAGRAM AKTIVITAS GURU.....	58
GAMBAR 4.2	DIAGRAM AKTIVITAS SISWA.....	59
GAMBAR 4.3	DIAGRAM HASIL BELAJAR SISWA.....	60

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1	HASIL NILAI ULANGAN HARIAN SISWA KELAS IV MIN 6 PIDIE	2
TABEL 3.1	KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU	36
TABEL 3.2	KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA	37
TABEL 3.3	KATEGORI PENILAIAN AKTIVITAS GURU	39
TABEL 3.4	KATEGORI PENILAIAN AKTIVITAS SISWA	40
TABEL 3.5	KRITERIA INDIVIDUAL PEMBELAJARAN IPAS	40
TABEL 3.6	KRITERIA KLASIKAL PEMBELAJARAN IPAS	41
TABEL 4.1	JADWAL PENELITIAN DI MIN 6 PIDIE	42
TABEL 4.2	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS I	44
TABEL 4.3	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS I	45
TABEL 4.4	HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I	46
TABEL 4.5	HASIL TEMUAN DAN TINDAK LANJUT PADA SIKLUS I	46
TABEL 4.6	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS II	50
TABEL 4.7	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS II	51
TABEL 4.8	HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II	52
TABEL 4.9	HASIL TEMUAN DAN TINDAK LANJUT PADA PEMBELAJARAN SIKLUS II ..	52
TABEL 4.10	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS III	54
TABEL 4.11	HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS III	55
TABEL 4.12	HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS III	56
TABEL 4.13	HASIL TEMUAN DAN TINDAK LANJUT PADA PEMBELAJARAN SIKLUS III	56

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: SK PEMBIMBING	66
LAMPIRAN 2 : SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN	67
LAMPIRAN 3 : SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	68
LAMPIRAN 4 SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI	69
LAMPIRAN 5 : DATA AWAL HASIL NILAI ULANGAN HARIAN SISWA	70
LAMPIRAN 6 : LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR IPAS SD/MI KELAS IV SIKLUS I	71
LAMPIRAN 7 : MODUL AJAR IPAS SD/MI KELAS IV SIKLUS I.....	75
LAMPIRAN 8 : BAHAN BACAAN GURU SIKLUS I	93
LAMPIRAN 9 : SAMPEL SOAL EVALUASI SIKLUS I.....	97
LAMPIRAN 10 : LEMBAR PENGAMAT AKTIVITAS GURU SIKLUS I.....	100
LAMPIRAN 11 : HASIL REKAP LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I OLEH ENAM PENGAMAT	103
LAMPIRAN 12 : HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I.....	104
LAMPIRAN 13 : LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR IPAS SD/MI KELAS IV SIKLUS II	105
LAMPIRAN 14 : MODUL AJAR IPAS SD/MI KELAS IV SIKLUS II.....	109
LAMPIRAN 15 : BAHAN AJAR SIKLUS II	128
LAMPIRAN 16 : SAMPEL SOAL EVALUASI SIKLUS II.....	131
LAMPIRAN 17 : LEMBAR PENGAMAT AKTIVITAS GURU SIKLUS II	134
LAMPIRAN 18 : HASIL REKAP LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II OLEH ENAM PENGAMAT	137
LAMPIRAN 19 : HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II	138
LAMPIRAN 20 : LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR SIKLUS III.....	139
LAMPIRAN 21 : MODUL AJAR IPAS SD/MI KELAS IV SIKLUS III	143
LAMPIRAN 22 : BAHAN AJAR SIKLUS III	163
LAMPIRAN 24 : SAMPEL SOAL EVALUASI SIKLUS III	166
LAMPIRAN 25 : LEMBAR PENGAMAT AKTIVITAS GURU SIKLUS III.....	169
LAMPIRAN 26 : HASIL REKAP LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS III OLEH ENAM PENGAMAT	172
LAMPIRAN 27 : HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III.....	173
LAMPIRAN 28 : HASIL KERJA SISWA.....	174
LAMPIRAN 29 : DOKUMENTASI PENELITIAN.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Integrasi IPA dan IPS dalam kurikulum Merdeka belajar bertujuan untuk mengembangkan Pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual.¹ Adapun dalam penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran IPS. Menurut Somantri IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan.² Keberhasilan dalam pembelajaran ini diukur dari hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan pada siswa itu baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari hasil kegiatan pembelajaran. Menurut Nawawi (dalam K. Brahim) tekankan bahwa hasil pembelajaran didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan peserta siswa mempelajari mata pelajaran yang dinyatakan dalam pecahan diperoleh dari hasil tes pada beberapa topik tertentu.³ Tujuan pembelajaran dianggap berhasil apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan, hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Agustus 2024 di kelas IV MIN 6 Pidie bahwa sebagian siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran IPAS adalah 75. Peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS masih belum tuntas. Adapun data hasil nilai

¹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta, 2012), h. 17

² Sri Hastati, S.E., M.Pd, dkk, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 1-2

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 5

ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV MIN 6 Pidie

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	75-100	Tuntas	8	35%
2	0-74	Tidak Tuntas	15	65%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilaksanakan pada studi pendahuluan siswa kelas IV MIN 6 Pidie dapat dilihat pada lampiran 5, terlihat bahwa siswa yang tuntas hanya 8 siswa dan yang tidak tuntas hanya 15 siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran belum berjalan maksimal dan siswa belum mengembangkan pengetahuannya dengan baik. Banyak siswa yang kesulitan dalam belajar kemudian tidak memperhatikan guru dan sering melakukan hal-hal diluar aktivitas belajar seperti tidur didalam kelas, mengobrol dengan teman dan ribut di kelas. Siswa mudah lupa dengan materi yang disampaikan guru karena siswa hanya menerima materi yang disampaikan dari guru tanpa aktif menemukan sendiri sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa juga rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dimana siswa secara langsung mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran dengan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu materi yang dipelajari.⁴

Dalam pembelajaran ini, siswa diberikan *flash card* yang berisikan informasi terkait materi yang dipelajari, kemudian siswa mencari pasangan yang

⁴ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 85

sesuai dari kartu-kartu tersebut. Media *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang biasanya memiliki gambar, simbol ataupun gambar yang ditempel pada sisi depan serta sisi belakang yang memiliki keterangan berupa kata atau kalimat.⁵ Hal ini membuat siswa belajar aktif, berinteraksi, dan bekerja sama. Untuk mengatasi masalah dan kesulitan yang dialami siswa diperlukannya benda-benda konkret atau alat konkret yang membantu siswa menangkap konsep nyata dari materi IPS Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Fase B kelas IV.

Dalam penelitian ini bantuan benda konkret yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran *Make A Match* pada materi yang dipelajari yaitu dengan menggunakan *flash card*. Menurut Azhar Arsyad *flash card* adalah kartu kata yang berukuran 8 x 12 cm, untuk ukurannya dapat disesuaikan dengan besar atau kecilnya kelas.⁶ Media *flash card* yang terdapat kata serta gambar harus sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MIN 6 Pidie”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

⁵ Angreany, dkk, *Pengantar Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2017), h. 17

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), h. 119-120

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti-peneliti sebelumnya
 - b. Menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat Bagi Guru
 - 1) Sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*, dapat menambah wawasan, serta meningkatkan kreativitas guru.
 - 2) Sebagai bahan masukan tambahan dalam melaksanakan proses belajar mengajar serta penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* dalam mencerdaskan generasi bangsa.
 - 3) Sebagai pengembangan kreativitas siswa dalam tahap proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*
 - b. Manfaat Bagi Siswa
 - 1) Dapat menambah semangat siswa, serta meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran serta proses belajar mengajar sehingga

dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*

- 2) Dapat mengembangkan kemampuan belajar dan interaksi dengan sesama siswa maupun guru dan aktif dalam belajar melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card*

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Hasil penerapan ini dapat diterapkan pada perbaikan proses belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan penerapan model inkuiri tersebut dapat dipergunakan serta masukan bermanfaat dalam perbaikan proses pembelajaran.
- 3) Menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran.

d. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini menjadi pengalaman dan masukan serta pengetahuan dan wawasan yang didapat dalam melaksanakan dan mendukung penerapan model yang ada dalam pembelajaran.
- 2) Dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama dalam perkuliahan untuk mendukung kemajuan Pendidikan yang akan datang.

E. Definisi Operasional

1. Model *Make A Match*

Make a Match merupakan model pembelajaran secara berkelompok terdiri dari 2 orang untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasikkan melalui media *flash card* berisikan kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam penelitian ini model *Make A Match* yang penulis maksud adalah model *Make A Match* yang menggunakan langkah-langkah yang terdiri dari penyampaian materi, pembagian *flash card*, mencocokkan pertanyaan dan jawaban, serta melakukan presentasi terkait tentang kebenaran dari mencocokkan pertanyaan dan jawaban tersebut.

2. Media *Flash Card*

Flash card merupakan permainan simpel yang menggunakan sejumlah kartu berukuran 5 x 6 cm yang bertuliskan huruf, kata-kata dan gambar yang memiliki warna yang menarik. Pada penelitian ini media *flash card* yang digunakan yaitu berupa kartu kata dan berisi gambar serta tulisan yang berhubungan dengan materi. Penggunaan *flash card* pada penelitian ini yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara aktif dan menyenangkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁷ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pada ranah kognitif berupa soal evaluasi yang dilakukan sebagai tolak ukur dalam ketercapaian meningkatnya hasil belajar siswa dalam memahami materi Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Fase B kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan berbantuan media *flash card*.

4. IPAS

Pembelajaran IPAS adalah suatu bidang ilmu yang membahas tentang benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi keduanya dan membahas kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang turut berinteraksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran IPAS merupakan kegiatan teknis yang diintegrasikan atau dibagi menjadi sesi-sesi individual.⁸

IPA didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.⁹ IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, yang berkaitan dengan sosial pada jenjang MI/SD. Oleh karena itu mata Pelajaran IPS dirancang

⁷ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h.22-23

⁸ Denada Vikri, dkk, Problematika Pemelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, (*Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 2024) h. 310-315

⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 171

untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga siswa lebih siap untuk menghadapi tantangan global.¹⁰ Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi IPS Topik B Kekayaan Budaya Indonesia Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Fase B kelas IV.



¹⁰ Amie Fajar, *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*, (Bandung: Rosdakarya, 2005) h. 151