

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PANTUN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Asriana Harahap<sup>1</sup>, Nurul Khafifah Harahap<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

<sup>1</sup>[asrianaharahap@uinsyahada.ac.id](mailto:asrianaharahap@uinsyahada.ac.id), <sup>2</sup>[nurulkhafifah@gmail.com](mailto:nurulkhafifah@gmail.com)

### Abstract

*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. 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.*

### Abstrak

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. 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.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat termasuk teknologi informasi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber 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 penyediaan konjungsi pembelajaran yang membelajarkan (Hasibuan et al., 2022). 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 (Kahpi & Harahap, 2020). 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 (Syarifuddin & Harahap, 2021).

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 (Harahap, 2019).

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 (Muhammadiyah & Selatan, 2019). 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 (Harahap, 2018).

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 (Hayaturraiyen & Harahap, 2022).

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.

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

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 (Harahap & Kahpi, 2021).

Melalui model pembelajaran *Make a Match* diharapkan akan mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Maka penulis 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.

## **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 (HS et al., 2022). 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 (Harahap & Harahap, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

#### **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 2**  
**Analisis Data Angket Respon Siswa**  
**Terhadap Model Pembelajaran *Make a Match***

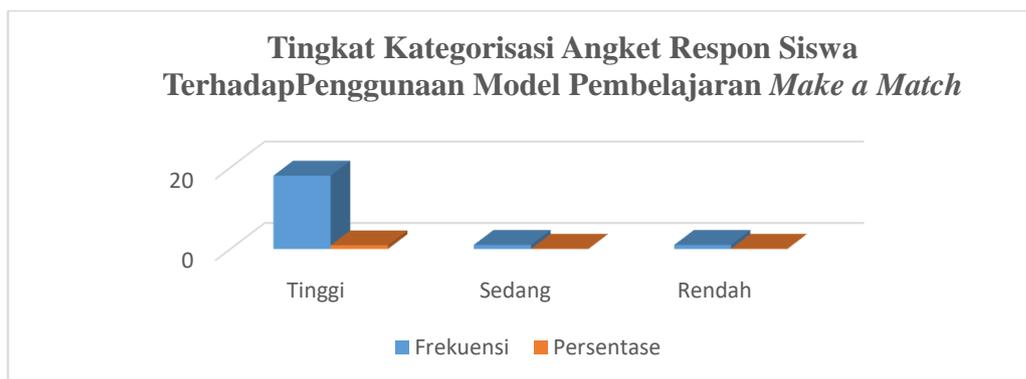
| Respon Siswa | N  | Skor Terendah | Skor Tertinggi | Jumlah | Mean |
|--------------|----|---------------|----------------|--------|------|
|              | 20 | 16,66         | 100            | 1.530  | 85   |

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 3**  
**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 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**  
**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*.

## 3. Uji Hipotesis

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 5**  
**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.

## B. 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 dan 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 Padangsidimpuan.

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 telaj 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  $\alpha$  *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,

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 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%. 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”. 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  $0,00 < 0,05$ .

## REFERENSI

- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Harahap, A. (2019). Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, A., & Harahap, M. F. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97–107. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>
- Harahap, A., & Kahpi, M. L. (2021). Pendekatan Antropologis dalam Studi Islam Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan , *PENDAHULUAN Agama merupakan bentuk wahyu yang memeberikan petunjuk kepada umat manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan manusia . Agama akan memberikan*. 07(1), 49–60.
- Hasibuan, S. E., Harahap, A., Hrp, M. F., Tarbiyah, F., Keguruan, I., & Padangsidempuan, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil.....Sulhan Efendi Hasibuan, dkk. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97.
- Hayaturreiyan, H., & Harahap, A. (2022). Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108–122. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5637>
- HS, H., Fahreza, M., & Elpisah, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3382–3392. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2613>
- Kahpi, M. L., & Harahap, A. (2020). Efektivitas Komunikasi Pemangku Adat Dalam Pencegahan Konflik Keagamaan Di Kecamatan Siporok Kabupaten Tapanuli Selatan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 14(2), 8–22.

Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2019). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA Asriana Harahap Mhd . Latip Kahpi Nasution.* 4(2), 165–177.

Syarifuddin, & Harahap, A. (2021). Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 19–31.