

Pengaruh Penerapan Mode Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Keterampilan Bertanya Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

*The Effect Applying The Of Make a Match Learning Model On Student Asking Skills At The Indonesian 4TH Grade
SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar*

Dr. Widya Karmila Sari Achmad, M.Pd^{1*}, Drs. Latri, S.Pd., M.Pd.², Nurbaeti Daeng Sinar³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Dr. Widya Karmila Sari Achmad, M.Pd.: wkarmila73@unm.ac.id

*Drs. Latri, S.Pd. M.Pd.: latri@unm.ac.id

*Nurbaeti Daeng Sinar: nurbaetidaengsinar9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model *Make a Match* sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan bertanya siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebanyak 2 kelas, sedangkan sampelnya adalah 15 siswa dari Kelas IV Dahlia sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa dari kelas IV Daisy sebagai kelompok kontrol. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan angket sebagai *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* pada pertemuan pertama berjalan dengan efektif dengan persentase 62% dan pada pertemuan II berjalan dengan sangat efektif dan mencapai persentase 85%. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan terdapat perbedaan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan bertanya siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Didukung dengan N-gain kelompok eksperimen lebih baik dengan skor gain 6,22 daripada kelompok kontrol yang memperoleh skor gain 2,17. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* berlangsung dengan sangat efektif, (2) hasil tes siswa menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bertanya siswa dalam pembelajaran, dan (3) terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Kata kunci: Model *Make a Match*, Keterampilan Bertanya, Pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research is a quasi-experimental research that aims to determine whether there is an effect of the application of the *Make a Match* learning model on students' questioning skills in the fourth grade Indonesian class content of SD Negeri Tidung, Rappocini District, Makassar City. The independent variable in this study is the application of the *Make a Match* model, while the dependent variable is the students' questioning skills. The population in this study were all 4th grade students of SD Negeri Tidung, Rappocini District, Makassar City, as many as 2 classes, while the sample was 15 students from Class IV Dahlia as the experimental group and 15 students from class IV Daisy as the control group. The research data were obtained by giving a questionnaire as a pretest and posttest. The data analysis technique is using descriptive and inferential statistical analysis. The results of descriptive statistical analysis showed that the application of the *Make a Match* model at the first meeting was effective with a percentage of 62% and at the second meeting it was very effective and reached a percentage of 85%. The results of the inferential analysis using the independent sample t-test showed that there were differences in the results of the

posttest experimental and control classes. This shows that an increase in students' questioning skills in the experimental group is better than the control group. Supported by N-gain, the experimental group was better with a gain score of 6.22 than the control group which obtained a gain score of 2.17. So it can be concluded that: (1) the learning process by applying the Make a Match model took place very effectively, (2) the student test results showed an increase in students' asking ability in learning, and (3) there was a significant effect on the application of the Make a Match model. on students' questioning skills in the fourth grade Indonesian class content at Tidung Elementary School, Rappocini District, Makassar City.

Keywords: Make a Match Model, Questioning Skills, Indonesian Language Learning.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab untuk mencetak individu yang memiliki kompetensi, keterampilan dan kemampuan yang dapat menjawab tantangan revolusi 4.0. Siswa di sekolah dasar tentunya membutuhkan kemampuan-kemampuan tertentu dalam menyambut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini. Kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan siswa antara lain adalah keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi yang sering disebut sebagai keterampilan abad 21. Sebagaimana tercantum dalam Lampiran Permendikbud no. 54 tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan SD/MI "Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya." Keterampilan tersebut tentunya memerlukan usaha guru sebagai pengajar dan pendidik di kelas, karena pembelajaran di sekolah harus mampu meningkatkan kualitas siswa agar tujuan pendidikan tercapai dengan maksimal (Purwaningsih & Herwin, 2020).

Namun kenyataannya sehari-hari, siswa Sekolah Dasar memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan, pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah-sekolah pada umumnya hanya di tunjukkan kepada siswa yang berkemampuan rata-rata, sehingga siswa yang berkemampuan kurang dari rata-rata atau bahkan lebih tidak mendapatkan kesempatan yang memadai untuk berkembang sesuai kapasitasnya. Dari hal inilah kemudian timbul kesulitan belajar. Salah satu cara mengatasi kesulitan belajar ini adalah dengan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dilakukan dan digunakan para guru dalam proses pengajaran. Salah satu aspek yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah model pembelajaran yang sesuai.

Sesuai dengan lampiran peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa "Kompetensi lulusan yang menetapkan sasaran pembelajaran pada tiga ranah pembelajaran sesuai dengan Taksonomi Bloom, yang

meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi pada setiap satuan pendidikan". (Depdikbud, 2013)

Berdasarkan pedoman diatas, keterampilan bertanya merupakan suatu bentuk aktivitas belajar yang diperlukan oleh siswa dalam pencapaian kemampuan ranah keterampilan. Keterampilan bertanya perlu di kembangkan agar siswa terampil menggunakan kemampuan bertanya dalam berkomunikasi lisan mengenai materi pelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar guru sering menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan dan menjadi kurang efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan akar masalah yang di temukan, faktor utama yang harus segera dicarikan solusinya adalah bagaimana meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru, tetapi juga mampu menjawab dan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang diajarkan. Salah satu langkah yang di tawarkan yaitu dengan menggunakan model *Make a Match*. Karena dalam penggunaan model ini siswa melakukan analisis, membaca, bergaul, mendengarkan, dan bertanya kepada siswa lain.

Model ini di rancang untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk kerja sama dengan orang lain dan membuat siswa aktif dalam proses belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung dan proses belajar terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Tidung. Karena dalam model *make a match* ada tahap dimana siswa melakukan persentase terhadap kartu yang ia miliki dan juga diberikan kesempatan bagi pasangan yang lain untuk bertanya kepada siswa yang melakukan presentasi sehingga semua siswa dilatih untuk berani berbicara serta bertanya mengeluarkan apa masalah yang belum dipahaminya.

Model pembelajaran *Make a Match* ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif dengan pendekatan informatif yang dapat memberikan kondisi belajar

aktif kepada siswa. Model ini juga merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar.

Penerapan tipe *Make a Match* ini sederhana dan sistematis. Pembelajaran dimulai dari siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Guru mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban-jawaban, kemudian siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu dan berusaha menjawabnya. Bagi siswa yang mampu mencocokkan kartu jawaban dengan kartu pertanyaan akan mendapatkan *reward*. Melalui kegiatan tersebut, siswa akan mudah mengingat isi materi yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat melekat lebih lama dalam ingatan siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Halidayani (2018) tentang Penerapan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku di Sekolah Dasar. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosa kata menggunakan model *Make a Match* pada siklus pertama tuntas sebanyak 16 siswa dengan nilai presentase 57,1% sementara yang tidak tuntas 12 siswa 43% belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Sementara siklus kedua menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal adalah 25 siswa dengan nilai persentase 89,2 %, sedangkan 3 siswa dengan persentase 10% belum mencapai ketuntasan belajar. Namun dengan ini sudah memenuhi KKM. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririantika dkk (2020) tentang Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Pada kelompok eksperimen yang diajarkan menggunakan pembelajaran tipe *make a match* ada beberapa siswa mendapatkan nilai 100, hal ini berbanding terbalik pada siswa kelompok kontrol yaitu siswa yang diajarkan tidak menggunakan penerapan pembelajaran *make a match* yaitu tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 100. Maka dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan keterampilan bertanya. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Keterampilan Bertanya Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar."

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimana gambaran keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pembaca baik manfaat teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis
Manfaat penelitian ini secara teoritis, yaitu untuk menambah referensi pustaka atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan di sekolah dasar dan menambah kajian ilmu pengetahuan serta menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan tentang model pembelajaran *Make a Match* dan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar.
2. Manfaat praktis
Manfaat praktis penelitian ini yaitu:
 - a. Bagi Sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengambil kebijakan yang berkaitan tentang model pembelajaran bagi siswa yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi guru, Memberi gambaran kepada guru dalam menentukan atau memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menentukan prestasi belajar yang diharapkan.
 - c. Bagi Peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu lebih mudah

memahami materi mata pelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan bertanya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Sedangkan Joyce & Weil (n.d) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. (Rusman,2012)

Suprijono (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generative (hal. 46).

Menurut Trianto (2010) fungsi model pembelajaran adalah suatu pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Rusman,(2012) menyatakan model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synetic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem social, dan sistem sosial. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut berupa dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang).
- 6) Membuat persiapan mengajar (Desain Intruksional) dengan pedoman model

pembelajaran yang dipilihnya.

2. Model pembelajaran *make a match*

a. Pengertian model pembelajaran *make a match*

Menurut Nurohma, dkk (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tipe mencari dan membuat pasangan (*Make a Match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Tipe *Make a Match* ini adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang mencocokkan kartunya diberi poin.(Rusman,2012).

Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan ini dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan *Make a Match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

Make a Match merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan

Model pembelajaran *Make a Match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Langkah-langkah pembelajaran model *make a*

match

Huda,(2015) menyatakan adapun langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan

Dari langkah-langkah di atas dapat dilakukan bervariasi, misalkan model *Make a Match* tersebut bisa dilakukan di dalam ruangan atau di luar ruangan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran *make a match* ini akan tetap menarik minat, motivasi, dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Terbuka.

c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match*

Kurniasih & Sani (2014) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1).Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.,2)Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.,3)Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal., 4).Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.,5).Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.,6).Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kurniasih & Sani (2014) mengemukakan beberapa kekurangan model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1)Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.,2).Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran., 3)Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.,4).Pada kelas dengan murid yang banyak ($30 \leq$ siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.,5)Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. (Sundari,2017)

Berdasarkan pemaparan dari sumber mengenai

kelebihan model pembelajaran *Make a Match* yaitu: Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Serta meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal. Model ini juga dapat menciptakan suasana bahagia, kerja sama serta memunculkan sifat gotong royong pada diri siswa. Sedangkan kekurangan dari model ini yaitu: dalam pengaplikasiannya sangat memerlukan bimbingan dari guru, membatasi waktu untuk menghemat penggunaannya, bahan dan alat harus memadai, guru juga akan kewalahan apabila siswa yang ditangani melebihi 30 siswa/kelas. Dan bisa mengganggu ketenangan siswa lain.

3. Keterampilan bertanya siswa

a. Pengertian keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya penting dimiliki setiap individu. Di sekolah, seharusnya keterampilan bertanya mulai dilatih. Bertanya adalah kegiatan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Di rumah, di pasar, di perjalanan, di sekolah, dan di mana saja selalu terjadi kegiatan bertanya. Tujuan bertanya dalam kehidupan sehari-hari adalah memperoleh informasi mengenai hal yang belum diketahui penanya. Selain itu, dengan keterampilan bertanya, seseorang bisa mempelajari tentang dunia di sekelilingnya, membina hubungan yang baik di antara sesama manusia, dan menciptakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia.

4. Pembelajaran bahasa Indonesia

a. Pengertian pembelajaran bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali,2020,hal.32)

2.2. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran di sekolah terkadang memberikan hasil yang tidak memuaskan, yakni tidak sesuai seperti apa yang diharapkan pada awal pembelajaran, seperti pada pembelajaran bahasa Indonesia yang disebabkan karena siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran seperti kurangnya keterampilan bertanya dalam proses pembelajaran tersebut, selain itu juga cara pendidik memberi materi dengan cara sama secara terus menerus.

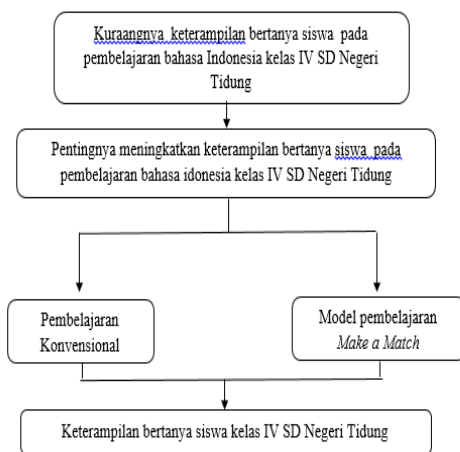
Mengajukan pertanyaan berarti menunjukkan pola pikir yang dimiliki oleh seseorang, sehingga bertanya juga dapat mendorong kemampuan siswa untuk berpikir. Bertanya merupakan suatu bentuk siswa untuk dapat mengetahui makna sari suatu hal ataupun suatu masalah sehingga dapat dicari solusi yang tepat. Oleh karena itu, keterampilan bertanya adalah kemampuan yang kompleks dan perlu dimiliki

setiap individu dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan sehingga harus dikembangkan semenjak usia sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran di sekolah terkadang memberikan hasil yang tidak memuaskan, yakni tidak sesuai seperti apa yang diharapkan pada awal pembelajaran, seperti pada pembelajaran bahasa Indonesia yang disebabkan karena siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran seperti kurangnya keterampilan bertanya dalam proses pembelajaran tersebut, selain itu juga cara pendidik memberi materi dengan cara sama secara terus menerus.

Mengajukan pertanyaan berarti menunjukkan pola pikir yang dimiliki oleh seseorang, sehingga bertanya juga dapat mendorong kemampuan siswa untuk berpikir. Bertanya merupakan suatu bentuk siswa untuk dapat mengetahui makna sari suatu hal ataupun suatu masalah sehingga dapat dicari solusi yang tepat. Oleh karena itu, keterampilan bertanya adalah kemampuan yang kompleks dan perlu dimiliki setiap individu dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan sehingga harus dikembangkan semenjak usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir adalah Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Eksperimen yaitu quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. *Quasi experimental* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. *Quasi eksperimental design* adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sebagai pembandingnya.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (Genap) Tahun pelajaran 2021/2022. Bertempat di SD Negeri Tidung yang beralamat di Jl. Tidung VI Stp. IX No. 2, Mappala, Kec. Rappocini, Kota Makassar Prov. Sulawesi Selatan.

Alasan memilih sekolah tersebut adalah:

1. Tempatnya mudah dijangkau oleh penel iti
2. Adanya dukungan dari pihak sekolah
3. Proses pembelajaran yang masih kurang maksimal akibat dari kurangnya penerapan media pembelajaran.

3.3. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* Penelitian ini menggunakan tipe *nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah seperti yang biasanya di lakukan di sekolah tersebut. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

O₁: Tes awal pada kelompok eksperimen.

O₂: Tes awal pada kelompok kontrol.

O₃: Tes akhir pada kelompok eksperimen.

O₄: Tes akhir pada kelompok kontrol.

X: Perlakuan pada kelas eksperimen yang

menggunakan model pembelajaran *Make a Match*

3.4. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tidung yang terdiri dari kelas IV Dahlia berjumlah 26 dan IV Daisy berjumlah 24 siswa.

Tabel 3.2 Perincian Populasi

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
IV A	13	13	26
IV B	16	8	24
Jumlah Keseluruhan			50

Sumber: SD Negeri Tidung

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan teknik *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota untuk menjadi sampel. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling purposive*. Dengan menggunakan *sampling purposive*, sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria atau pertimbangan tertentu seperti terdapat sifat atau ciri yang berfokus pada tujuan penelitian, dimana kelas yang dipilih memiliki kemampuan awal yang relatif sama bukan berdasarkan random.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Make a Match* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Dimana berguna untuk melatih kemampuan anak dalam bertanya tentang materi yang akan dipelajari serta materi yang belum dimengerti
2. Keterampilan bertanya yang dimaksud dalam penelitian ini ialah siswa dilatih untuk berani menyampaikan pertanyaan dalam suatu pembelajaran. Tujuan bertanya dalam pembelajaran adalah memperoleh informasi mengenai materi yang belum atau belum paham. Bertanya merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Dapat dibayangkan jika dalam suatu proses pembelajaran di kelas tidak ada pertanyaan-pertanyaan yang terlontar dari guru maupun peserta didik.

3.6. Prosedur Penelitian

Rincian dari prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. *Pretest*

Kegiatan *pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan bertanya yang dimiliki oleh siswa sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*

2. *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

3. *Posttest*

Posttest dilakukan untuk mengetahui keterampilan bertanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi *treatment* berupa model pembelajaran *Make a Match*.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui berapa besar antusias bertanya siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Dalam penelitian ini, angket tersebut menggunakan adaptasi skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang ada dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator variabel inilah yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item baik berupa pernyataan ataupun pertanyaan (Sugiyono, 2017).

Jawaban dari setiap item instrumen pada angket pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skala Likert

Simbol	Alternatif Jawaban	Nilai
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017)

2. Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan Model *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung. Adapun pedoman pengkategorian keterlaksanaan model *Make a Match* sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pemberian Skor Observasi

No	Skor	Kategori
1	< 20 %	Sangat Kurang Efektif
2	21 % - 40 %	Kurang Efektif
3	41 % - 60 %	Cukup Efektif
4	61 % - 80 %	Efektif
5	81 % - 100 %	Sangat Efektif

Sumber: Sugiyono (2017)

3.8. Instrumen Penelitian

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP digunakan pada kelompok eksperimen juga pada kelompok kontrol.

2. Lembar Angket

ada penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengukur seberapa jauh tingkat kemampuan bertanya siswa. Angket yang sediakan diberikan sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sehingga peneliti dapat mengukur apakah ada perkembangan setelah dilakukannya penerapan model *Make a Match* tersebut terhadap keterampilan bertanya siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Lembar Soal Observasi

Isi dari lembar observasi berupa serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung kepada objek penelitian. Peneliti menyiapkan lembar observasi tentang apa yang akan diamati selama penelitian terkait dengan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV.

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Analisis kuantitatif yang biasa digunakan adalah analisis statistik. Biasanya analisis ini terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan media *flashcard* dan keterampilan membaca permulaan siswa yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*-nya. Statistik deskriptif meliputi penyajian data dalam bentuk *mean*, median, modus, nilai terendah (*minimal*) nilai tertinggi (*maksimal*) dan standar deviasi dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 26.0*. Penerapan kriteria penilaian keterampilan membaca permulaan siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan model *make a match* dan kemampuan bertanya siswa yang dilihat dari hasil

pretest dan *posttest*-nya. Statistik deskriptif meliputi penyajian data dalam bentuk mean, median, modus, nilai rendah, nilai tinggi, dan standar deviasi menggunakan *IBM Statistic Version 26*.

Penerapan kriteria keterampilan bertanya siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Keterampilan Membaca Permulaan Siswa

Interval	Kategori
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

Sumber: Putri (2020)

2. Analisis Statistik Inferensial

Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua variansi/kelompok yang berbeda. Namun Sebelum melakukan independet sample t-test, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 26.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum dilakukan analisis pengujian hipotesis, terlebih dahulu perlu diketahui apakah data tersebut memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Pengujian persyaratan analisis untuk penggunaan statistik korelasi adalah data subjek yang diperoleh harus berdistribusi normal. Uji normalitas diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk melakukan uji normalitas melalui uji Kalmogorof Smirnov dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Sehingga data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ 0,05, dan sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ 0,05.

Hipotesis statistik yang diuji pada uji normalitas ini adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menunjukkan bahwa kedua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang n sama. Analisis uji homogenitas penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS*

Statistic Version 26 berdasarkan *Test Homogeneity of Varians* yang ditunjukkan pada tabel *Based on Mean* analisis *Lavene Statistic* dengan taraf yang telah ditentukan yaitu 95% atau $\alpha = 5\%$ dengan ketentuan; jika nilai probabilitas $\geq \alpha$, maka kedua atau lebih varians populasi adalah homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Sebaliknya jika nilai probabilitas $< \alpha$, maka kedua atau lebih varians tidak homogen.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu, uji dua sampel bebas (*Independent Sample T-Test*) dengan syarat data yang dianalisis harus normal dan homogen. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Version 26*. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis null (H_0) :tidak ada pengaruh terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (H_a) :terdapat pengaruh terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

c. Uji peningkatan (*N-gain*)

Perhitungan peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa menggunakan rumus Gain Ternormalisasi (*Normalized Gain*) sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi } <g> = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi atas peningkatan keterampilan membaca permulaan kelompok eksperimen dan kontrol dikategorikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.6 Kategorisasi Gain Ternormalisasi

No.	Skor	Kategori
1	N-Gain < 0,3	Rendah
2	0,3 ≤ N-Gain < 0,7	Sedang
3	N-Gain > 0,7	Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2007)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran penerapan model pembelajaran *make a match* pada dan gambaran keterampilan bertanya siswa pada muatan bahasa indonesia. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui

ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan bertanya siswa pada muatan bahasa indonesia kelas IV SD Negeri Tidung kecamatan Rappocini kota Makassar.

Subjek dalam penelitian ini berasal dari 26 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol dengan total keseluruhan subjek adalah 50 siswa. Data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest* berupa angket keterampilan bertanya siswa dengan. Skor yang didapatkan dari pengukuran tersebut dijadikan sebagai bahan analisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bertanya siswa pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses uji validitas instrumen berupa validasi isi oleh ahli. Validator yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Nur Abidah Idrus, S.Pd., M.Pd. dan Hartoto, S.Pd., M.Pd yang memvalidasi lembar observasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media *flashcard* dengan keduanya merupakan dosen pembelajaran terpadu di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penafsiran uji validasi pada validator pertama dengan rata-rata 3,7 dan validator kedua dengan rata-rata 3,3 dari kedua rata-rata validator ahli menunjukkan hasil 3,5 maka instrument dapat digunakan dengan kategori sangat valid.

1. Gambaran Penerapan Model *Make a Match* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Gambaran penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada muatan Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil observasi keterlaksanaan mode *Make a Match* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV secara lebih rinci sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Hasil Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model *Make a Match* dalam Pembelajaran *Treatment 1* dan *Treatment 2*

Keterangan	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>
Skor perolehan/ Skor maksimal	13/18	16/18
Persentase	62%	85%
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pemberian perlakuan *treatment 1* memperoleh skor 13 dari skor maksimal 18 yang menunjukkan

persentase 62% dengan kategori Efektif. Kemudian pada pembelajaran kedua proses pembelajaran dilakukan berlangsung sangat baik dengan memperoleh skor 16 dari skor maksimal yaitu 18 yang menunjukkan persentase 85% dengan kategori sangat efektif.

2. Gambar Keterampilan Bertanya

Gambaran keterampilan bertanya siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keterampilan bertanya siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah *pretest* dan *posttest*.

a. Data *pretest* tentang keterampilan bertanya siswa kelas IV pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang keterampilan membaca permulaan siswa sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajarannya sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Deskripsi hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah sampel	15	15
Nilai terendah	70	70
Nilai tertinggi	90	90
Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,67	77,33
Jangkauan (<i>Range</i>)	20	20
Standar Deviasi	6,230	6,230
Median	80	75
Modus	80	70

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Berdasarkan pada tabel 4.2 dengan jumlah sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama yaitu 15 siswa diperoleh data keterampilan bertanya siswa tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 77,67 sedangkan nilai

rata-rata (*mean*) kelompok kontrol sebesar 77,33. Selain itu, data nilai *pretest* kelompok eksperimen lebih homogen daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rentang (*range*) antara kedua kelompok. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok kontrol yaitu 6,230 dibandingkan data kelompok eksperimen yaitu 6,230. Hasil *pretest* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi keterampilan bertanya sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Bertanya (*Pretest*) Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
81 - 100	Sangat Baik	3	3	20%	20%
61 - 80	Baik	12	12	80%	80%
41 - 60	Cukup	-	-	-	-
21 - 40	Kurang	-	-	-	-
0 - 20	Sangat Kurang	-	-	-	-
Jumlah		17	15	100%	100%

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan bertanya dengan kategori baik dengan persentase 80% pada kelompok eksperimen dan 80% kelompok kontrol. Pada kategori sangat baik, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki rasio yang sama dengan persentase 20%.

a. Data *posttest* tentang keterampilan bertanya siswa kelas IV pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang keterampilan bertanya siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada proses pembelajarannya. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah sampel	15	15
Nilai terendah	70	70
Nilai tertinggi	95	90

Rata-rata (<i>Mean</i>)	95,67	78,67
Jangkauan (<i>Range</i>)	25	20
Standar Deviasi	9,037	5,499
Median	90	80
Modus	90	80

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Sesuai dengan tabel 4.4 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan bertanya siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diamati pada nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 95,67 sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelompok kontrol sebesar 78,67. Sementara itu, data nilai *posttest* kelompok kontrol lebih homogen daripada kelompok eksperimen. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rentang (*range*) antara kedua kelompok. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 9,037 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 5,499. Hasil *posttest* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi skor keterampilan bertanya dengan distribusi frekuensi hasil *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Keterampilan Bertanya (*Posttest*) Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
81 - 100	Sangat Baik	9	3	60%	20%
61 - 80	Baik	6	12	40%	80%
41 - 60	Cukup	-	-	-	-
21 - 40	Kurang	-	-	-	-
0 - 20	Sangat Kurang	-	-	-	-
Jumlah		15	15	100%	100%

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Sesuai dengan tabel 4.5 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor keterampilan membaca permulaan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen lebih didominasi oleh siswa yang memiliki keterampilan bertanya dengan kategori sangat baik dengan persentase 60%. Sedangkan pada kelompok kontrol lebih didominasi oleh siswa dengan kategori baik dengan persentase 80%. Jika dibandingkan, terdapat siswa dengan kategori sangat baik pada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol hanya mencapai tingkat kategori baik.

3. Pengaruh Penerapan Model *Make a Match*

terhadap Keterampilan Bertanya Siswa Kelas IV

a. Uji asumsi analisis data

Ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Uji asumsi analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan *Kolmogorov-smirnov* dan diolah dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 26.0, selanjutnya dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada *kolmogorov-smirnov* tes lebih besar daripada α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,200 > 0,05 = normal
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,200	0,200 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,850	0,850 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,093	0,093 > 0,05 = normal

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $\text{sig} > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga teknik analisis statistik yang dapat dilakukan adalah analisis statistik parametrik. Dengan begitu, kelompok data tersebut dapat dilibatkan sebagai parameter pada uji hipotesis.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene dan data dikatakan homogen apabila $\text{sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas data yang telah dikumpulkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	1,000	0,397 > 0,05 = Homogen
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	0,398	0,379 > 0,05 = Homogen

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Berdasarkan tabel 4.7 kedua pasangan kelompok data *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan tidak ada perbedaan varian yang signifikan antara kedua kelompok data atau data dalam penelitian ini adalah homogen. Hal ini dibuktikan pada tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan terpenuhinya syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis parametrik, maka data dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilibatkan dalam pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t test*.

1) *Independent Sampel T-Test Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 26*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa media *flashcard*. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas < 0,05. Berikut tabel hasil pengujiannya.

Tabel 4.8 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Pretest* Kelompok Eksperimen dan *Pretest* Kelompok Kontrol

Data	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen dan <i>pretest</i> kelompok kontrol	0,147	28	0.885	0.885 > 0,05 = Tidak ada perbedaan

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah Ho diterima jika nilai signifikansi > 0,05, dan Ho ditolak jika nilai signifikansi < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (0,885 > 0,05) maka Ho diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol. Kemudian, Jika nilai t hitung sebesar 0,147 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 28$ maka nilai t tabel sebesar 1,701. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel (0,147 < 1,701), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

2) *Independent Sampel T-Test Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi *IBM*

SPSS Statistic Version 26. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan bertanya siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa media *flashcard*. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas < 0,05. Berikut tabel hasil *Uji Independent Sample t-Test* antara *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.9 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Data	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok eksperimen dan <i>posttest</i> kelompok kontrol	2,567	28	0.016	0.016 < 0,05 = Ada perbedaan

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah Ho diterima jika nilai signifikansi > 0,05, dan Ho ditolak jika nilai signifikansi < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (0,016 < 0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 2,567. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai $df = 28$ adalah 1,701. Karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel (2,567 > 1,701), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bertanya siswa kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan keterampilan bertanya siswa kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan (*treatment*) tanpa penerapan model pembelajaran *make a match*..

c. Uji peningkatan *N-gain*

Uji *N-gain* bertujuan untuk mengukur seberapa besar peningkatan keterampilan bertanya siswa setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran yang diolah menggunakan bantuan *IBM Statistic Version 26*. Hasil perhitungan uji *N-gain* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji Peningkatan *N-gain* antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Kategori
Eksperimen	77,67	95,67	6,22	Tinggi
Kontrol	77,33	78,67	2,17	Tinggi

Sumber: *IBM Statistic Version 26*

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan bertanya siswa pada kelompok eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *make a match* lebih baik dengan skor gain 6,22 daripada peningkatan keterampilan bertanya siswa pada kelompok kontrol tanpa penerapan model

pembelajaran *make a match* dan memperoleh skor gain 2,17 dengan kategori tinggi.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran (*treatment*) selama 2 kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran *make a match* sedangkan kelompok kontrol tanpa menerapkan model pembelajaran *make a match*. Pertemuan terakhir pada kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* (tes akhir). Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran penjelasan penelitiannya.

1. Gambaran Penerapan Model *Make a Match* Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas IV Dahlia sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV Daisy sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Akibatnya pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada kelompok eksperimen dapat terlihat dengan jelas. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai Puisi. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat dikatakan berlangsung secara cukup. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran, kategorisasi ini didasarkan pada tabel kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran menurut Huda, (2015, hal 135)

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* sesuai dengan sintaks yang dipaparkan Huda, (2015, hal 135) yaitu (1). Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). (2). Setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. (3). Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban). (4). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (5). Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. (7). Kesimpulan

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pertemuan pertama berlangsung baik terbukti dari skor yang diperoleh yaitu 13 skor dari 20 skor maksimal. Masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. Hal tersebut terlihat pada aspek penyajian informasi dimana hal

yang harus dilakukan siswa dalam penyampaian informasi ialah memberikan pertanyaan terkait materi. Lalu, dalam aspek Mengorganisasi siswa kedalam kelompok belajar siswa sangat sulit di atur dan masih banyak gerakan tambahan yang dilakukan

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pertemuan kedua berlangsung sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari perolehan skor 18. Pada pertemuan kedua ini, siswa sudah lebih mudah dikontrol untuk membentuk dua kelompok, selain itu siswa juga dengan aktif bertanya saat pemberian informasi sehingga pembelajaran semakin lebih aktif. Oleh karena itu, hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan setiap pertemuan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berlangsung baik.

Keefektifan penerapan model pembelajaran *Make a Match* turut terlihat dengan penggunaannya dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan (Nurohma, dkk 2018)

2. Gambaran Keterampilan Bertanya

Gambaran keterampilan bertanya siswa terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa keterampilan bertanya siswa pada kelompok eksperimen meningkat. Kategorisasi skor keterampilan bertanya pada analisis deskriptif ini terdiri dari 5 kategori yakni sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kategorisasi tersebut didasarkan pada tabel penilaian keterampilan bertanya oleh Putri (2020)

Hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa kondisi awal siswa berada pada kategori baik, dengan rata-rata pada kelompok eksperimen 77,63 dan kelompok kontrol 77,33 yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan keterampilan bertanya antara kelompok eksperimen maupun kontrol pada saat dilakukannya *pretest*.

Hasil *posttest* yang dilakukan setelah menerapkan perlakuan (*treatment*) yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil tes keterampilan bertanya antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditandai dengan rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 95,67 sedangkan kelompok kontrol 78,67 dengan selisih sebesar 17 dari membaca permulaan yaitu agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran kelompok eksperimen kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar berada pada kategori baik.
2. Peningkatan keterampilan bertanya siswa kelompok eksperimen kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar lebih tinggi jika dibandingkan dengan keterampilan bertanya siswa kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata (*mean posttest*) kelompok eksperimen mencapai 95,67, sedangkan rata-rata (*mean posttest*) kelompok kontrol hanya 78,67.
3. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar pretest dan posttest dengan nilai *Sig.(2-tailed) < 0,05*.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk pihak-pihak lain sebagai berikut.

1. Bagi guru, hendaknya dapat menindak lanjuti pemanfaatan model *Make a Match* bagi siswa kelas IV dalam meningkatkan keterampilan bertanya siswa.
2. Bagi siswa, agar mengikuti proses pembelajaran lebih aktif, antusias serta lebih fokus terkait penerapan model pembelajaran *Make a Match*.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis serta dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan model yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga siswa termotivasi ingin lebih mengetahui dengan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Azis, A. (2018). Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 57-64.
- Cahyani, P. A. H. I., Nurjaya, I. G., & Sriasih, S. A. P. (2016). Analisis keterampilan bertanya guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas X TAV 1 SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. PT Refika Aditama. Bandung
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68.
- Hidayah, N. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-204.
- Indriyanti, I., Mulyasari, E., & Sudarya, Y. (2017). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 13-25
- Kartiani, B. S., & Garnika, E. (2018). Pengembangan Model Make A Match Untuk Membangun Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 216-222.
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. (2014). Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Kata Pena.
- Mardianto, M. (2012). Pendidikan inspiratif.
- Muharram, ddk.(2020). Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Nurohma, dkk. 2018. Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Media Kartu Qa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 2(1)ISSN 2598-9669
- Putri, B. M. A., Mudzanatun, M., & Putri, A. D. S. (2020). ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM PELAKSANAAN KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 136-143.
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22-30.
- Ririantika, R., Usman, M., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). PENERAPAN MODEL

PEMBELAJARAN TIPE "MAKE A MATCH"
TERHADAP HASIL BELAJARBAHASA
INDONESIA. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1-6.

- Rusman, Model-Model Pembelajaran:
Mengembangkan Profesionalisme Guru,
Edisi Kedua, (Jakarta: Grafindo,
CetakanKelima, 2012), h. 133.
- Rusman, Model-Model Pembelajaran:
Mengembangkan Profesionalisme Guru,
h.223.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan
Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan
Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian
pendidikan*. Bandung : ALFABETA
- Suherman, A. (2014). Implementasi kurikulum baru
tahun 2013 mata pelajaran pendidikan
jasmani (studi deskriptif kualitatif pada SDN
Cilengkrang). *Mimbar Sekolah Dasar*, 1 (1), 71
-76.
- Sundari, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran
Kooperatif tipe Make A Match terhadap
Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.
*JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan
Matematika)*, 2(2), 227-234.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori
dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran
Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Triyanto, Model Pembelajaran Terpadu: Konsep,
Strategi, Implementasinya dalam Kurikulum
Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta:
Bumi Aksara, 2010), h. 51.