

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV
SD GUGUS II KECAMATAN TEMBUKU
KABUPATEN BANGLI TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Ni Nyoman Depi Artawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTAK

Hasil belajar IPA yang tergolong rendah menyebabkan perlu adanya proses pembelajaran yang lebih inovatif. Pembelajaran ini dapat diwujudkan dengan model *Make a Match* berbantuan media permainan Ular Tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *Non-equivalent Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yang berjumlah 137 orang. Sampel diambil dengan cara random sampling sebanyak 2 kelas, sehingga diperoleh sampel siswa kelas IV SD Negeri 1 Tembuku yang berjumlah 22 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Yangapi yang berjumlah 23 orang sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes dan hasil penelitian dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan rata-rata hasil belajar IPA kelompok eksperimen sebesar 20,27 dan kelompok kontrol sebesar 18,57. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan ($t = 2,356$ sig = 0,023). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

Kata kunci: *Make a Match*, Ular Tangga, IPA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV
SD GUGUS II KECAMATAN TEMBUKU
KABUPATEN BANGLI TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Ni Nyoman Depi Artawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Natural science learning outcomes classified as low causing the need for a more innovative learning process. This learning realized with the Make a Match model with the help of Snakes and Ladders game media. This study aims to determine the effect of the Make a Match learning model assisted by Snakes and Ladders media on the learning outcomes of science students in grade IV elementary school. This type of research was quasi-experimental using a Non-equivalent Posttest Only Control Group Design. The population of this research is all fourth-grade students in Elementary School Cluster II District Tembuku District of Bangli, which numbered 137 people. Samples took by random sampling of 2 classes, so that a sample of Grade IV students of SDN 1 Tembuku, amounting to 22 people, was obtained as an experimental group and Grade IV students of SDN 3 Yangapi, totaling 23 people as control group. Data collection in this study carried out by the test method and the results of the study were analyzed using t-test. Based on the calculation results, the average science learning outcomes of the experimental group were 20.27 and the control group was 18.57. Based on the t-test results show ($t = 2.356$ sig = 0.023). Thus, the use of the Make a Match learning model assisted by the snake ladder game media has a positive influence on the learning outcomes of the fourth-grade students of Elementary.

Keywords: Make a Match, snake ladder, science