

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN EDUCANDY TERHADAP CAPAIAN BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD

Manuel Obet Nego Pardede¹, Laurensia Masri Perangin Angin², Wildansyah Lubis³, Halimatussakdiah⁴,
Lidia Simanihuruk⁵
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}
Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}
Email: manuelpardede1@gmail.com

Corresponding author:

Manuel Obet Nego Pardede
Universitas Negeri Medan
Email : manuelpardede1@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran interaktif melalui model Make A Match berbantuan Educandy terhadap capaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Penelitian ini dilakukan di SDN 108631 Bakaran Batu menggunakan metode penelitian Eksperimental semu (*Quasi-Experimental Design*) dengan bentuk *two group pretest-posttest* (dua kelompok *prates-posttest*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 108631 Bakaran Batu yang terdiri 2 kelas berjumlah 62 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji t-tes diperoleh nilai signifikansi $0,024 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 108631 Bakaran Batu.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of interactive learning through the Make A Match model assisted by Educandy on the Indonesian language learning achievements of fifth grade elementary school students. This research was conducted at SDN 108631 Bakaran Batu using a Quasi-Experimental Design research method with a two-group pretest-posttest form. The subjects in this study were fifth grade students of SDN 108631 Bakaran Batu consisting of 2 classes totaling 62 people. Data collection techniques were carried out by interview, observation, and test. The instrument used in this study was a multiple-choice test to measure student learning outcomes. The results of the study showed a significant and positive influence between before and after the application of the make a match learning model in improving the learning outcomes of Indonesian students in grade V. This is evidenced by the results of the hypothesis test with the t-test obtained a significance value of $0.024 < 0.05$, this indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus it can be concluded that there is an influence of the use of the make a match learning model on the learning outcomes of Indonesian students in grade V of SDN 108631 Bakaran Batu.

Keywords: Make A Match Learning Model, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami proses pengembangan potensi secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas menjadi kunci utama dalam mendorong kemajuan individu dan bangsa. Namun demikian, dalam praktiknya, dunia pendidikan masih dihadapkan pada berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya capaian hasil belajar siswa (Hasibuan, 2022; Rahmadila, 2023).



Rendahnya capaian belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal. Hal ini menuntut semua pihak, khususnya guru sekolah dasar, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru memiliki peran strategis dalam merancang pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa serta meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering berpusat pada guru (*teacher centered learning*), sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Afridoni, 2022; Suherman, 2021).

Permasalahan ini juga terlihat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai mata pelajaran inti, Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar (Harahap, 2023; Sari & Putra, 2021).

Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar belum memuaskan. Menurut data dari program *Indonesia National Assessment Program* (INAP) tahun 2016, yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sekitar 46,83% siswa sekolah dasar di Indonesia memiliki tingkat kemahiran yang sangat buruk dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, sebanyak 47,11% siswa berada pada kategori cukup, dan hanya 6,06% yang tergolong dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi permasalahan yang belum terselesaikan dan bukan merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh data *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS), yang mengamati kemampuan membaca siswa kelas empat sekolah dasar, Indonesia berada di urutan ke- 45 dari 49 negara yang diteliti (dalam Ika, 2014). Skor kemampuan membaca siswa Indonesia tercatat sebesar 405, yang posisinya berada di atas beberapa negara lain seperti Qatar (353), Maroko (323), dan Afrika Selatan (302). Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah dalam konteks perbandingan internasional. Menurut statistik ini, siswa Indonesia memiliki kemampuan membaca yang relatif buruk, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 108631 Bakaran Batu diperoleh bahwa permasalahan yang dihadapi siswa kelas V yaitu hasil akademik siswa masih dibawah standar. Ditunjukan dengan hasil perolehan nilai yang masih dibawah rata-rata masih dibawah standar Kriteria ketuntasan minimal (KKM). Yang mana kelas V-A nilai ≥ 70 dengan kriteria tuntas terdapat 10 siswa dengan persentase 30% dan untuk perolehan nilai <70 dengan kriteria belum tuntas terdapat 24 siswa dengan persentase 70%. Pada kelas V-B nilai ≥ 70 dengan kriteria tuntas terdapat 9 siswa dengan persentase 30% dan untuk perolehan nilai <70 dengan kriteria belum tuntas terdapat 23 siswa dengan persentase 70%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak hanya disebabkan oleh faktor kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi, sementara siswa berperan sebagai penerima pasif. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran menyebabkan



siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, serta kurang memahami materi secara mendalam (Helmiati, 2012; Nurhadi, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Make A Match*. Model ini menekankan pada aktivitas mencari pasangan kartu yang mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Komalasari, 2017; Wulandari et al., 2022).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educandy*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep (Miarso, 2020; Pratama & Hidayat, 2022).

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran inovatif dan media digital interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Educandy* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul: “efektivitas pembelajaran interaktif melalui model *Make A Match* berbantuan *Educandy* terhadap capaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara objektif dan terukur. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Educandy*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan desain *two group pretest-posttest design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Educandy*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut dan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 108631 Bakaran Batu pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu mulai bulan Januari hingga Juni 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, dengan jumlah sampel sebanyak 62 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A dan V-B. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota



populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penentuan kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi yang ada di sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama siswa, nilai, serta kegiatan selama penelitian berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi literatur, observasi awal ke sekolah, diskusi dengan guru, penyusunan modul ajar, serta penyusunan dan validasi instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pretest kepada kedua kelompok, kemudian melaksanakan pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan model *Make A Match* berbantuan Educandy, sementara kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dan diakhiri dengan pemberian posttest pada kedua kelompok. Tahap akhir meliputi pengolahan dan analisis data, uji hipotesis, penarikan kesimpulan, serta penyusunan laporan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik statistik, yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Educandy terhadap capaian belajar Bahasa Indonesia siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 106831 Bakaran Batu T.A 2024/2025. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah sebanyak 62 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen (kelas yang menerima pembelajaran dengan model *make a match*) dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa dan VB sebagai kelas kontrol (kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional) dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui skor hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda yang telah melalui proses uji kelayakan, mencakup uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil analisis kelayakan instrumen, dari 30 butir soal yang disusun, sebanyak 20 soal memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan layak digunakan. 20 soal tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai alat dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Sebelum diberikan perlakuan, masing-masing kelompok terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *make a match*, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan menggunakan instrumen soal yang sama seperti pada



saat *pretest*.

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah di kerjakan terlihat hasil skor rata-rata *posttest* yang di proleh kelas eksperimen yaitu 81,61, sedangkan skor rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 77,26. Hasil analisis memperlihatkan bahwa skor rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar 4,35 daripada kelas kontrol. Selain itu, dengan membandingkan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, diperoleh bahwa skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 23,55, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebanyak 15,32.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data penelitian ini terdistribusi normal atau tidak. Setelah itu, uji homogenitas akan dilaksanakan untuk menguji apakah data penelitian ini homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas pada penelitian ini, dapat dikatehui bahwa hasil uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen yaitu $0,236 > 0,05$ dan hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,100 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan hasil uji normalitas *pretest* pada kelas kontrol yaitu $0,144 > 0,05$ dan hasil uji normalitas *posttest* kelas kontrol yaitu $0,133 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk menguji apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki kesamaan tau tidak. Hasil dari uji homogenitas pada penelitian ini dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,067 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bersifat homogen.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik melalui teknik *independent sample t-test (uji-t)*. Penggunaan uji ini didasarkan pada hasil analisis sebelumnya yang menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal dan varians yang homogen. Dari hasil uji-t ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,024 < 0,05$, yang membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 108631 Bakaran Batu T.A 2024/2025.

Selama pelaksanaan model pembelajaran ini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada ranah afektif dan psikomotorik. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun aspek yang dinilai pada ranah afektif yaitu: Siswa menunjukkan perasaan atau emosi dalam memahami, menciptakan, atau mengungkapkan pantun (A1), Siswa dapat mengekspresikan perasaan atau pikiran melalui pantun secara efektif (A2), Siswa mampu menangkap makna yang terkandung dalam pantun, baik yang bersifat langsung maupun tersembunyi (A3). Berdasarkan hasil observasi tentang ranah afektif (sikap) dapat diketahui dari jumlah sebanyak 31 siswa terdapat 3 siswa dengan sikap sangat baik (9,68%), 20 siswa dengan sikap baik (64,52%), 6 siswa yang memiliki sikap cukup baik (19,35%), dan 2 siswa dengan sikap kurang baik (6,45%). Pada kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan sikap sangat baik (9,68%), 17 siswa yang memiliki sikap baik (54,84%), 8 siswa yang memiliki sikap cukup baik (25,81%), dan 3 siswa dengan sikap kurang baik (9,68%).



Selanjutnya pada ranah psikomotorik, aspek yang dilinia yaitu: Siswa menggunakan strategi yang efektif dalam mencari pasangan yang tepat (P1), Siswa dapat menjelaskan proses pencocokan pasangan dengan jelas kepada teman (P2), Siswa menunjukkan kerjasama yang baik saat mencari pasangan yang tepat dengan teman (P3). Berdasarkan hasil observasi tentang ranah psikomotorik (keterampilan) dapat diketahui dari jumlah sebanyak 31 siswa terdapat 8 siswa dengan sikap sangat baik (25,81%), 19 siswa dengan sikap baik (61,29%), 2 siswa yang memiliki sikap cukup baik (6,45%), dan 2 siswa dengan sikap kurang baik (6,45%). Pada kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan sikap sangat baik (9,68%), 21 siswa yang memiliki sikap baik (67,74%), 5 siswa yang memiliki sikap cukup baik (16,13%), dan 2 siswa dengan sikap kurang baik (6,45%).

Dari penjabaran di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Educandy memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu mengakomodasi perkembangan siswa secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, interaktif, dan menyenangkan memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Pratama & Hidayat, 2022; Putri et al., 2023).

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Khulbania (2019), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas yang diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Dalimunte (2018) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kedua penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa model pembelajaran berbasis aktivitas dan interaksi mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal.

Selain itu, temuan dalam penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian-penelitian terbaru dalam lima tahun terakhir. Penelitian oleh Wulandari et al. (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Hal serupa juga ditemukan oleh Putri et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Lebih lanjut, penggunaan media Educandy sebagai media pembelajaran berbasis digital juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian oleh Pratama dan Hidayat (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari et al. (2021) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara teoritis, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi jika mereka



terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model *Make A Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas mencari pasangan, berdiskusi, dan bekerja sama. Selain itu, penggunaan media Educandy memperkuat pengalaman belajar melalui visualisasi dan permainan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran *Make A Match* dan media Educandy merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang secara aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa, sehingga berdampak positif terhadap capaian hasil belajar secara keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Educandy memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 108631 Bakaran Batu Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang mengalami kenaikan dari 58,06 menjadi 81,61 dengan selisih sebesar 23,55, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi hanya sebesar 15,32. Selain itu, pada ranah afektif, sebagian besar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori baik dan sangat baik dengan persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada ranah psikomotorik, siswa kelas eksperimen juga menunjukkan keterampilan yang lebih baik dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,024 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Educandy terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru dapat menjadikan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Educandy sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya, karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guna menunjang penerapan pembelajaran inovatif di kelas. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi variabel, jenjang pendidikan, maupun penggunaan model dan media pembelajaran lain sebagai pembanding, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Afridoni. (2022). Penerapan pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–128.
- Dalimunte, R. (2018). Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–52.
- Hadi, S., & Agustina, R. (2021). Pengaruh penggunaan media video terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 95–105.
- Harahap, R. (2023). Problematika pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 60–70.
- Hasibuan, A. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 101–110.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ika. (2014). Analisis hasil PIRLS terhadap kemampuan membaca siswa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Internasional*, 2(1), 50–58.
- Kemendikbud. (2016). *Indonesia National Assessment Program (INAP) Report*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Miarso, Y. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nurhadi. (2020). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam Kelas*. Malang: UM Press.
- Pratama, R. A., & Hidayat, D. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 25–34.
- Putri, A. D., Kurniawan, B., & Lestari, P. (2023). Pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 80–92.
- Rahmadila, S. (2023). Evaluasi capaian pembelajaran siswa sekolah dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 88–96.
- Sari, M., & Putra, A. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 45–54.
- Sari, R., Nugroho, A., & Pratiwi, D. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 90–100.
- Suherman. (2021). Inovasi pembelajaran berbasis student centered learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 110–118.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, D., Santoso, H., & Prasetyo, E. (2022). Efektivitas model pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–42.