

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEAKTIFAN  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
UPT SD NEGERI 060903 MEDAN HELVETIA  
T.A 2022/2023**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment*. Sampel penelitian ini sebanyak 46 siswa, terbagi dalam dua kelas yaitu kelas IV-A sebanyak 26 siswa dan kelas IV-B sebanyak 20 siswa. Kelas IV-A diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* dan kelas IV-B diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tanpa bantuan media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Dari hasil pengolahan data ( $t_{hitung} 8.683 > t_{tabel} 2.405$ ) artinya  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yang menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan. Perbandingan hasil hitung nilai rata-rata lembar observasi siswa yang menggunakan model *make a match* berbantuan media *puzzle* adalah 94 sedangkan siswa yang menggunakan model *make a match* tanpa bantuan media adalah 56. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa di kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci:** IPAS, *Make a Match*, Media *Puzzle*, Keaktifan belajar

**The Effect of Using the Media Puzzle-Assisted Make a Match Learning Model on Student Learning Activeness in Science Subject Class IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia Academic Year 2022/2023**

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of using the Make a Match learning model assisted by Puzzle media on student learning activeness in class IV Science class UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia. This research is a Quasi Experiment research. The sample of this research was 46 students, divided into two classes, namely class IV-A with 26 students and class IV-B with 20 students. Class IV-A was given learning using the Make a Match learning model assisted by Puzzle media and class IV-B was given learning using the Make a Match learning model without media assistance. Data collection techniques in this study using observation. From the results of data processing ( $t_{hitung} 8,683 > t_{tabel} 2,405$ ) it means that  $t_{hitung}$  is smaller than  $t_{tabel}$  which shows no significant effect. Comparison of the results of calculating the average value of the observation sheet of students who use the make a match model assisted by media puzzles is 94 while students who use the make a match model without the help of the media are 56. Based on these results it can be concluded that by using the make a match learning model assisted Puzzle media can affect student learning activity in class IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia for the 2022/2023 academic year.

**Keywords: Make a Match, Media Puzzle, Science learning activeness**