

**Pengaruh Model *Make A Match* Dengan Menggunakan Media *Flash Card*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran IPA
Kelas II SD Negeri 054878 Lau Mulgap
Tahun Ajaran 2022/2023
ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan menggunakan Model *Make A Match* Dengan Menggunakan Media *Flash Card* dan pembelajaran Konvensional pada materi Hewan di Sekitarnya di kelas II SD Negeri 054878 Lau Mulgap. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA masih kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas IIA 78 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan Model *Make A Match* Dengan Menggunakan Media *Flash Card* dan kelas IIB 60 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di distribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan Model *Make A Match* Dengan Menggunakan Media *Flash Card* di kelas eksperimen dan pembelajaran Konvensional kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara dua faktor dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1) = 2$ di dapat $\chi^2 (0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model *Make a Match* berbantuan media *Flash Card* pada mata pelajaran IPA materi hewan di sekitar di kelas II SD Negeri 054878 Lau Mulgap Tahun Pelajaran 2022/2023

Kata kunci: Hasil Belajar, *Make A Match*, *Flash Card*

**The Effect of the Make A Match Model Using Flash Card Media on
Student Learning Outcomes in Science Subject Materials
Class II SDNegeri 054878 Lau Mulgap
Academic Year 2022/2023**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of student learning outcomes on science subjects by using the Make A Match Model Using Flash Card Media and Conventional learning on the Surrounding Animal material in class II SD Negeri 054878 Lau Mulgap. The problem with the school is the Model learning that is used by teachers in science learning is still less varied. This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The results of the average final test score were obtained by class IIA 78, namely the experimental class using the Make A Match Model Using Media Flash Cards and class IIB 60, namely the control class. The frequency table of final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency tables and relative frequencies then depicted in the form of a histogram to determine student learning outcomes after learning with the Make A Match Model Using Flash Card Media in the experimental class and conventional learning in the control class Testing the hypothesis using an independent test between the two factors with a significant level $\alpha = 0.05$ and $dk = (2-1)(3-1)=2$ is obtained $\chi^2 (0.95)(2) = 5.99$. From the results testing the data hypothesis, it can be concluded that there is a significant effect of using the Make a Mactch Model assisted by Flash Card media in natural science subjects, animal material around in class II SD Negeri 054878 Lau Mulgap, Academic Year 2022/2023

Keyword : Learning Outcomes, Make A Match, Flash Card