**PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBANTU KARTU**

**BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TEMA**

**KAYANYA NEGERIKU KELAS IV SDN**

**NO 105361 LUBUK CEMARA**

**CINDY PRATIWI**

**NPM. 171434244**

**ABSTRAK**

Model pembelajaran penting dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran dapat menentukan hasil belajar. Penelitian ini berawal dari kenyataan di SDN No 105361 Lubuk Cemara bahwa belum efektifnya kegiatan belajar mengajar, Masih banyaknya siswa yang memiliki nilai rendah dalam pelajaran IPS, Kesulitan siswa memahami pelajaran Tematik, Kurangnya inovasi pendidik dalam memilih model pembelajaran, Mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang kurang mendapatkan perhatian serius. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model make a match berbantu kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS Tema Kayanya Negeriku di kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variable atau lebih. Penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen Semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design.*. Sampel pada penelitian ini menggunaan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling.* Subjek penelitian ini yaitu di SDN No 105361 Lubuk cemara. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas IV A yang berjumlah 34 sebagai kelas kontrol dan kelas IV B yang berjumlah 34 sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t yang di dahului dengan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS menggunakan model make a match berbantu kartu bergambar . Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji-t pada taraf signifikansi 0.05, dimana thitung> ttabel yaitu (4,25>1,994437) Hasil ini diperkuat dengan pencapaian rata-rata nilai siswa pada kelas Pembelajaran konvensional dengan nilai 76.2 sedangkan Model make a match memperoleh nilai 88.97 Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa dapat dikategorikan sangat baik dalam menggunakan model make a match berbantu kartu bergambar.

Kata kunci : Model Make A Match, Hasil belajar IPS