

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SDIT Cendakia Purwakarta mengenai pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dengan menentukan nilai koefisien determinasi (D) diperoleh hasil yaitu sebesar 20%. Demikian dinyatakan, model pembelajaran *Make A Match* dapat mendukung siswa menguasai dan mengingat materi pelajaran.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diketahui dari rata-rata skor N-Gain. Kelompok eksperimen diperoleh rata-rata skor N-Gain yakni 0,5075 dengan kategori sedang. Untuk kelompok kontrol diperoleh skor rata-rata N-Gain yakni 0,2295 dengan kategori rendah. Rata-rata skor N-Gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Peningkatan hasil belajar juga diketahui dari pengujian parametrik data N-Gain yang diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000 mengindikasikan bahwa nilai $\text{sig.} < \alpha$ atau 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen dengan menerapkan model *Make A Match* lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi

1. Model pembelajaran *Make A Match* dapat diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar dikarenakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan.
2. Model *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Model *Make A Match* mampu mendukung siswa dalam menguasai dan mengingat materi pelajaran.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyarankan beberapa rekomendasi terkait penelitian ini, antara lain:

1. Bagi siswa dengan model pembelajaran *Make A Match*, siswa interaktif dan antusias saat pelaksanaan pembelajaran, karena dalam pelaksanaannya model ini menerapkan teknik belajar dan bermain.
2. Bagi guru dengan model pembelajaran *Make A Match*, terciptanya suasana kelas yang ceria serta menyenangkan.
3. Bagi pembaca dapat menambah referensi terkait pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.