PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE AND MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SD NEGERI 89 PALEMBANG

Yogi aditiya prasetyo[1], liza murniviyanti[2], Eni heldayani[3]
FKIP Universitas PGRI Palembang Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang
yogiaditiya27@gmail.com, lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id, eniheldayani@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the make and match learning model on student learning outcomes on energy sources in class III at SD Negeri 89 Palembang. The population of this study were all 39 students in class III and the sample used a saturated sample consisting of 2 classes, namely the experimental class, which consisted of 20 students and the control class, which consisted of 19 students. The author applies the make and match learning model in the experimental class through the direct learning model in the control class. The research instrument used by researchers is a multiple choice test. Based on the calculation of the hypothesis test, the posttest value for the experimental class and control class was 4.614 with a value of t_table = 1.687 and df = n - 2 where n = 39 so df = 37. So it can be concluded that t_count = 4.614 ≥ t_table = 1.687, thus H_0 is rejected and H_a is accepted or there is an influence of the make and match learning model on student learning outcomes in science subjects in class III SD Negeri 8 9 Palembang.

***Keywords**: Make And Match Learning, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa pada materi sumber energi di kelas III di SD Negeri 89 Palembang. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas III berjumlah 39 siswa dan sampelnya menggunakan sampel jenuh terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 19 siswa. Penulis menerapkan model pembelajaran make and match dikelas eksperimen melalui model pembelajaran langsung dikelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah tes pilihan ganda. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis didapatkan nilai posttest terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,614 dengan nilai t_tabel = 1,687 dan df = n – 2 dimana n = 39 jadi df = 37. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa t_hitung = 4,614 ≥ t_tabel = 1,687, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikelas III SD Negeri 89 Palembang.

Kata Kunci: Pembelajaran *Make And Match*, Hasil belajar.

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut seperti guru, siswa, metode, lingkungan, media, dan sarana prasarana. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mampu mengoordinasi komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (Suprihatiningrum, 2017, p. 34).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Komalasari, 2017, p. 3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri anak seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk tujuan belajar tertentu (Sanjaya, 2018, p. 26).

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013, p. 34).

Kondisi ini juga terjadi pada pembelajaran IPA, yang memperlihatkan bahwa selama ini

proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan dengan model pembelajaran ceramah. Penyebab utama kelemahan pembelajaran tersebut adalah karena kebanyakan guru tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses sains anak. Pada akhirnya keadaan ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilakukan hanya berpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja (Susanto, 2013, p. 34).

(Wisudawati & Sulistyowati, 2014, p. 22) menyatakan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan atau kejadian dan berhubungan sebab akibatnya. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dalam kurikulum, agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri 89 Palembang. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh pada tanggal 25 juli 2022 dapat disimpulkan hasil nilai Ulangan Tengah Semester siswa pada mata pelajaran IPA rata-rata 72,2 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal nilai 80. Data nilai Ulangan Tengah Semester siswa kelas III mata pelajaran IPA yang mendapat nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 28% sedangkan sebanyak 72% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari hasil permasalahan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah. Dalam proses pembelajaran juga jarang dilakukan diskusi kelompok sehingga ada keluhan dari beberapa siswa merasa bosan dan situasi belajar siswa kurang menyenangkan. Dari hasil laporan penelitian tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA, pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kuraang menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. Salah

satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan mengembangkan sikap bekerjasama adalah model pembelajaran make a match sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh (Berlian & dkk, 2017, p. 34)

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran pada tahun 1994 (Miftahul, Yogyakarta, p. 135) menyatakan bahwa *make a match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan kerakteristik siswa SD yaitu belajar sambil bermain.

Tujuan dari pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamanya terhadap suatu materi pokok. (Pribadi, 2009, p. 111) menyatakan bahwa Tujuan model pembelajaran *Make a Match* yaitu untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik. (Huda, 2013, p. 251) menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran *make a match* yaitu untuk: (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; dan (3) sebagai selingan.

Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut (Soimin, 2013, p. 34).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 89 Palembang yang

terletak di. Lrg. Manggis No.13, 9/10 ulu. Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan.

Metode penelitian adalah metode yang menjelaskan tentang metode apa yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono 2020, *p*. 74-75). Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment* adalah desain peneliti yang melibatkan minimal dua kelompok sampel yaitu kelompok sampel eksperimen yang diberikan perlakuan dan satu kelompok sampel lainnya sebagai kelompok kontrol.
populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 39 siswa di SD Negeri 89 Palembang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampel jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara Tes, Observasi, Dan Dokumentasi. Uji Instrumen yang digunakan menggunakan uji validitas, reliabilitas, Tehnik analisis data berupa uji Normalitas, Homogenitas dan uji hipotesis uji t.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *make and match* pada materi sumber energi pada hasil belajar siswa dikelas III. sebelum penerapan model pembelajaran *make and match* menggunakan media kartu ini siswa sangat kaku karna siswa belum terbiasa, namun setelah berjalannya seiring waktu pertemuan siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar menggunakan model pembelajaran *make and match* memakai media kartu. Model pembelajaran *make and match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran, yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru

menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif dalam proses belajar.

Tabel 4.5 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Kelas	**Statistic**	**Df**	**Sig.**
Hasil belajar Siswa	Kelas Eksperimen	.167	21	.089
	Kelas Kontrol	.161	23	.072

Berdasarkan dari perhitungan uji normalitas data, didapatkan nilai signifikan posttest kelas eksperimen sebesar 0,089 dan kelas kontrol sebesar 0,072 dimana nilai tersebut melebihi nilai α = 0,05 dengan demikian 0,089 > 0,05 dan 0,072 > 0,05 sesuai dengan uji prasyarat uji normalitas jika nilai signifikan > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Mean						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar Siswa	Equal variance assumed	.260	.613	4.614	37	.000	15.289	3.313	8.576	22.003
	Equal variances not assumed			4.606	36.458	.000	15.289	3.320	8.560	22.019

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas, didapatkan nilai posttest terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,614 dengan nilai t_{tabel} = 1,687 dan df = n – 2 dimana n = 39 jadi df = 37. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa t_{hitung} = 4,614 ≥ t_{tabel} = 1,687, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikelas III SD Negeri 89 Palembang. Penelitian ini

juga didapat dari refrensi peneliti terdahulu yang menjadi rujukan adapun kelemahan dan kelebihan dari model pembelajaran make and match adalah kelebihan make and match ini ialah dapat meningkatkan aktivitas belajar siaswa, baik secara kognitif maupun fisik dikarenakan ada unsur permainan sehingga metode ini menyenangkan.adapun kelemahan dari model *make and match* ini ialah dapat meningkatkan aktivitas belajar siaswa, baik secara kognitif maupun fisik dikarenakan ada unsur permainan sehingga metode ini menyenangkan.adapun kelemahan dari model *make and match* ini ialah Jika strategi ini tidak di persiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang. Jika strategi ini tidak di persiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang. Jadi penelitian ini dapat disimpulkan telah mencapai tujuannya, yaitu dalam penggunakan media make and match dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Make a match merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran make and match berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber enrgi dikelas III di SD Negeri 89 Palembang. perhitungan uji hipotesis di atas, didapatkan nilai posttest terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,614 dengan nilai t_{tabel} = 1,687 dan df = n – 2 dimana n = 39 jadi df = 37. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa t_{hitung} = 4,614 ≥ t_{tabel} = 1,687, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran make and match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikelas III SD Negeri 89 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2016). Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks

Kurikulum 2013. Bandung: Pt Refika Aditama, 6.

Huda, M. (2013). Model-Model Pengajaran Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 253-254.

Komalasari, K. (2017). Pembelajaran Kontekstual. Bandung: : Pt Rineka Cipta, 3.

Miftahul, H. (Yogyakarta). Cooperative Learning. Pustaka Pelajar.

Pribadi, B. A. (2009). Model Desain Sistem Pembalajaran. Jakarta: Pt Dian Rakyat, 111.

Sanjaya, W. (2018). Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soimin, A. (2013). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 34.

Susanto, A. (2013). Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Kencana Prenada Media Group, 34.

Suprihatiningrum, J. (2017). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 34.

Wisudawati, & Sulistyowati. (2014). Metodologi Pembelajaran Ipa. Jakarta: Bumi Aksara.

Adi , W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Menggunakan Metode Kelompok Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv/ 2014.

Berlian, Z., & Dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Make Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang. Biolomi, 34.

Firda, M. (2013). Penerapan Model Make A Match Menggunakan Metode Kelompok Pada Materi Alat Pernafasan Pada Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V/2012/2013.

Has , L. L. (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make And Match Metode Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbalas Pantun/Tahun 2012/2013.