

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBASIS MEDIA
DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SD NEGERI 01 PEMULUTAN**

Eli Astriana¹, Lukmam Hakim², Rury Rizhardi³
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang
eliastri2002@gmail.com

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is whether there is an influence of the Make a Match learning model based on diorama media on science learning outcomes at SD Negeri 01 Pemulutan. The purpose of this study was to determine the increase in learning outcomes when using the Make a Match learning model based on diorama media on natural science material at SD Negeri 01 Pemulutan. The research method used in this research is Quantitative Experimental with the Quasi-Experimental Design type and the experimental research design used in this research is the Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all fourth-grade students at SD Negeri 01 Pemulutan. The sample in this study used Cluster Random Sampling and the sample in this study was class IV B as the experimental class and class IV C as the control class. Based on the results of research data analysis on calculations using the t-test, it was found that the t-count was $4,469 > t\text{-table } 2,021$ with a Sig value. (2-tailed) $<.001 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the Make a Match learning model based on diorama media has an effect on the results of learning science in class IV SD Negeri 01 Pemulutan.

Keywords: Make a Match Model, Diorama Media, and Learning Outcomes

ABSTRAK

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh model Pembelajaran *Make a Match* berbasis media diorama terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan Hasil belajar ketika menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbasis Media diorama pada materi IPA SD Negeri 01 Pemulutan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Eksperimen dengan jenis Quasi Experimental Design dan desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Desain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Pemulutan. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling dan sampel pada penelitian ini yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV C sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada perhitungan menggunakan uji-t didapatkan didapatkan t-hitung $4.469 > t\text{-tabel } 2.021$ dengan nilai Sig. (2-tailed) $<.001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak

dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbasis media Diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 01 Pemulutan.

Kata kunci : Model *Make a Match*, Media Diorama dan Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Dalam pendidikan sekolah dasar terdapat beberapa hambatan. Salah satu hambatan dalam pendidikan ialah rendahnya hasil belajar. Didalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengungkapkan pembelajaran merupakan korelasi peserta didik dan pendidik serta media belajar dalam lingkup pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas IV SD Negeri 01 Pemulutan, menunjukkan hasil belajar peserta didik didalam pelajaran IPA materi sumber energi alternatif masih rendah. Itu terlihat dari hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) dengan nilai rata-rata 70, PAS (Penilaian Akhir Semester) dengan nilai rata-rata 72 dan nilai KKM, dimana nilai KKM adalah 65 dan ada beberapa peserta didik yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Permasalahan didalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar peserta didik. Masalah tersebut disebabkan karena beberapa aspek, ialah model pembelajaran yang kurang tepat maka peserta didik belum mampu memahami materi

secara mendalam, belum digunakannya media pembelajaran, serta fasilitas yang belum memadai. Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SD tersebut, maka cara yang bisa dilakukan ialah melalui penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Menurut Abdul (2007:59) model pembelajaran make a match yakni model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan keterampilan sosial khususnya kemampuan bekerja sama, keterampilan berkomunikasi dan kemampuan berpikir cepat lewat permainan mencocokkan pasangan menggunakan kartu (Octavia, 2020, p. 89).

Agar siswa lebih terlibat didalam proses pembelajaran dan bisa lebih fokus untuk memperhatikan pelajaran yang akan dijelaskan saat pembelajaran sehingga mampu mengoptimalkan mutu pembelajaran maka dibutuhkan juga media pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyo Apri Setiaji (2019) bahwa media pembelajaran sebagai suatu yang bisa diaplikasikan

pada penjelasan bahan ajar dalam suatu pembelajaran maka terbentuk hubungan yang lebih efektif diantara pendidik serta peserta didiknya..

Pada tingkatan sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran IPA. Menurut H.W Fowler (dalam Abu Ahmadi & A. Supatmo, 2008: 1) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi (Heri Suprpto, 2020, p. 11).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam ini adalah Kuantitatif dengan jenis Quasi Experimental Design dan desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Desain. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama. Sedangkan Variabel terikat (dependen) adalah hasil belajar IPA SD.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Pemulutan yang terletak di Desa Pemulutan Ulu, Kecamatan

Pemulutan, Kab. Ogan Ilir, Tahun Ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Pemulutan tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian yang digunakan adalah cluster random sampling dan Sampel penelitian ini adalah kelas IV. B dan kelas IV. C. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, tes berupa soal pilihan ganda, dan dokumentasi. Teknik Validasi Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Validitas Expect Judgment (Penilaian Ahli), Uji Validitas, dan Reliabilitas. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Independent Sample T-Test dan Uji N-Gain Score. Langkah-langkah perhitungan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 29 for windows. Hipotesis Pada kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ = model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan

H_o diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ = model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama tidak

berpengaruh terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 2 minggu dengan 4 kali pertemuan dikelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini dimulai dari tanggal 3 April 2023 s/d 13 April 2023, pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*), kemudian diberikannya perlakuan (*treatment*). Selanjutnya melakukan pemberian tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberi 15 soal pilihan ganda.

Pada nilai *pretest* kelas eksperimen didapat nilai maksimum adalah 73, nilai minimum adalah 20, dan nilai rata-rata adalah 42. Kemudian pada nilai *posttest* setelah digunakan model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama diperoleh nilai maksimum adalah 100, nilai minimum 40, dan nilai rata-rata adalah 81.

Untuk hasil data *pretest* diperoleh nilai maksimum adalah 60, nilai minimum adalah 20, dan nilai rata-rata adalah 34. Sedangkan untuk hasil data *posttest* diperoleh nilai maksimum 93, nilai minimum 20 dan nilai rata-rata 52.

a. Uji Normalitas

Pada uji Normalitas tersebut menjelaskan bahwa dari kelas eksperimen diperoleh nilai 0.068 dan kelas kontrol diperoleh nilai 0.201 maka dari kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, bahwa pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,213 lebih besar dari 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

1. Uji Independen Sample T-Test

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dijelaskan bahwa pengolahan data yang telah dilakukan, hasil perhitungan didapatkan $t\text{-hitung} = 4.469 > t\text{-tabel} = 2.021$ dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < ,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan.

2. Uji N-Gain Score

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,6351 termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan rata-rata skor *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,3900 termasuk dalam kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama termasuk kategori sedang atau cukup berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan. Sedangkan penggunaan metode konvensional termasuk kategori rendah atau tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan.

Berdasarkan perhitungan yang peneliti lakukan yang didapatkan pada pengujian hipotesis hasil perhitungan didapatkan nilai $t\text{-hitung}$ 4.469 > $t\text{-tabel}$ 2.021 dengan nilai Sig. (2-tailed) <,001 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbasis media diorama terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 01 Pemulutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini didapat bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbasis media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 01 Pemulutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Maulana, Israwati, dan Alfiati Syafrina. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN Banda Aceh. *Elementary Education Reseach*, 7(4), 138.
- Heri Suprpto, S. (2020). Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran IPA di SD. Cilacap.
- Octavia, S. A. (2020). MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. Ciamis.
- Retnawati, H. (2016). *Vadilias & Reliabilitas Karakteristik Butir*. Yogyakarta.
- Setiaji, C. A. (2021). *Dasar-Dasar Perencanaan Pembelajaran* . Yogyakarta.

Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung.

Wahyu Tri Raharjo dan Firosalia Kristin. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 SD. Satya Widya, XXXV(02), 169.