



## KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Ana Fitri Hidayati , Sri Hartati

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Januari 2018**

Disetujui **Februari 2018**

Dipublikasikan

**Maret 2018**

*Keywords:*

*Learning outcome; Make a Match; Science;*

### Abstrak


Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Make a match* berbantuan media visual pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Gugus Sudirman Kota Semarang. Desain penelitian menggunakan quasi experimental design bentuk nonequivalent control group design. Populasi penelitian yaitu 130 siswa kelas V SDN Gugus Sudirman Kota Semarang. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Hasil uji t diperoleh sig. 2-tailed = 0,000 yaitu kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05). Nilai thitung = 9,979, dilihat pada tabel distribusi dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh ttabel sebesar 1,944. Nilai thitung > ttabel (9,979 > 1,944). Hasil gain score ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,68232 (sedang) kelas kontrol 0,29755 (rendah) hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa model kooperatif tipe *Make a match* lebih efektif dibandingkan model berkelompok (belum inovatif) Simpulan penelitian ini bahwa model *Make a match* berbantuan media visual efektif dalam pembelajaran IPA Kelas V SDN Gugus Sudirman Kota Semarang dibandingkan dengan model berkelompok seperti biasanya (belum inovatif).

### Abstract

*This study aimed to examine the effectiveness of Make a match model assisted by visual media aid on science learning outcome of 5 h grade elementary school Cluster Sudirman Semarang. This research used quasi experimental design in form of nonequivalent control group design. The population of the research were 130 the students of 5 h grade elementary school Cluster Sudirman. The sampling derived by simple random sampling technique. The t-test results obtained sig. 2-tailed = 0.000 less than 0.05 (0.000 < 0.05). T-count value was 9.979, seen in the distribution table with  $\alpha = 5\%$  obtained t-table of 1.944. The value of t-count was higher than t-table (9.979 > 1.944). The result of the gain score was normalized in the experimental class of 0.68232 (medium) control class 0.29755 (low). Thus, it could be concluded that the cooperative model type Make a match was more effective than the group model (not yet innovative). In conclusion Make a match model assisted by visual media was more effective in science class 5 h grade elementary school Cluster Sudirman Semarang than grouped model as usual (not yet innovative).*

© 2018 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6366

 Alamat korespondensi:

Pucakwangi RT 04 RW 1 Pati

E-mail: [anafitrihidayati3@gmail.com](mailto:anafitrihidayati3@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional telah menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pembelajaran yang baik dapat dilihat dari capaian yang diperoleh siswa. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa capaian pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara holistik atau utuh, artinya pengembangan ranah yang satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Dengan demikian pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang baik.

Temuan permasalahan dalam pembelajaran dapat diantaranya berdasarkan hasil penelitian PISA (*Programme for International Student Assessment*) di tahun 2015 menunjukkan kemampuan anak Indonesia usia 15 tahun masih rendah. Tercatat dalam tes sains, membaca dan Matematika, Indonesia mendapat peringkat bahwa peringkat 62, 61 dan 63 dari 70 negara yang mengikuti tes tersebut dengan rata-rata pencapaian 382. Indonesia masih menduduki peringkat 10 besar terbawah dari semua negara yang mengikuti tes tersebut. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa siswa di Indonesia yang mempelajari IPA, belum mampu menggunakan pengetahuan IPA yang mereka peroleh untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

Permasalahan juga ditemui di Gugus Sudirman, Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang. Gugus Sudirman terdiri dari beberapa sekolah antara lain SD N Petompon 01, SD N Petompon 02, SD N Petompon 03, SD N Gajahmungkur 01, SD N Gajahmungkur 03, SD Al Huda, dan SD Anargya. Berdasarkan hasil dokumentasi dan wawancara yang dilakukan terjadi permasalahan pembelajaran IPA juga terjadi di sekolah dasar yang peneliti identifikasi. Data permasalahan yang diperoleh adalah sebagai berikut: motivasi belajar siswa yang rendah karena media kurang bervariasi hanya menggunakan buku teks saja, model pembelajaran yang digunakan belum inovatif karena masih menggunakan model berkelompok seperti biasanya, jumlah anggota kelompok terlalu besar sehingga siswa ramai mengobrol saat pembelajaran, siswa tidak aktif bertanya dan menyampaikan pendapat karena kurangnya kesempatan dan keberanian, hanya siswa tertentu saja yang ditunjuk dalam kelompok yang selalu aktif menyampaikan pendapat, guru hanya menjelaskan materi IPA sebagai produk saja tanpa adanya percobaan dan kegiatan menemukan pengetahuan sendiri. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Berdasarkan nilai UAS 1 tahun 2017/2018. SD N Petompon 02 memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 60 dari ada 19 siswa dari 37 siswa (51%) dan ada 18 siswa (49%) yang sudah tuntas KKM. SD N Gajahmungkur 3 memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 63, dari hasil UTS muatan IPA semester satu ada 20 siswa nilainya di bawah KKM (64%) dan ada 11 siswa yang nilainya di atas KKM (36%). SD N Gajahmungkur 1 mempunyai KKM 60, Dari hasil UAS semester 1 ada 15 siswa yang masih di bawah KKM yaitu dan sisanya telah lulus KKM. Permasalahan hasil belajar IPA pada

siswa di SDN Gugus Sudirman salah satunya disebabkan oleh pelaksanaan metode pembelajaran yang belum optimal. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dengan media visual berupa gambar.

Model *Make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Ciri utama model *Make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Shoimin, 2014: 98). Dengan model *Make a match* siswa dapat mencari pasangan sekaligus belajar materi atau topik. Pembelajaran model *make a match* melibatkan peserta didik sepenuhnya karena guru berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban peserta didik. Keterlibatan peserta didik jelas terlihat dari bagaimana usaha peserta didik dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Hilmi (2016: 77) menyatakan pembelajaran dengan media gambar adalah pembelajaran dengan media yang dapat dilihat oleh siswa. Alat-alat visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan. Pemilihan model dan penggunaan media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Media menjadi komponen yang penting dalam pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Rosyada dan Agus dalam Arina Sholiha, 2017: 135). Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. (Suprijono:2014: 5-7).

Penelitian yang mendukung pernah dilakukan Ayyib Fuad (2017:1-6) yang menyebutkan bahwa model kooperatif tipe *Make a match* efektif digunakan

untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

Penelitian lain juga dilakukan Ely Fatmawati (2015:1-5) yang menyebutkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* lebih efektif dibandingkan model think pair share untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas tiga. N Penelitian lain dilakukan oleh Risiko Umami (2015) yang menyatakan bahwa model kooperatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian Nita Sulistyorini 2017 menyebutkan bahwa model *make a match* efektif untuk meningkatkan aktiitas dan dan hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan oleh Siska Oktavera (2015: 313-323) yang menyebutkan bahwa media gambar lebih efektif meningkan kemandirian siswa dibandingkan media video. Gusti Ayu (2015:1-10) juga melakukan penelitian yang menyebutkan bahwa media gambar efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah luar biasa.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian yang yang ditemukan di sekolah penelitian, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media visual terhadap hasil belajar muatan IPA kelas V Gugus Sudirman Kota Semarang.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Desain penelitian ini digunakan karena peneliti tidak mampu mengontrol secara penuh variabel-variabel yang dapat mempengaruhi penelitian (Sugiyono 2015:116).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V dari empat SD negeri di Gugus Sudirman Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang. Jika dijumlahkan semua maka populasi peserta didik kelas V Gugus Sudirman sejumlah 130 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas V SDN Petompon 02 sebagai kelas eksperimen dan SDN Gajahmungkur 03 sebagai kelas kontrol. Terdapat 3 jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1), variabel bebasnya yaitu model make a match berbantuan media visual. (2) variabel terikatnya yaitu hasil belajar muatan pembelajaran IPA materi siklus air. (3) Dalam penelitian ini variabel kontrolnya yaitu materi ajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan nontes, teknik nontes yang digunakan berupa dokumentasi, wawancara tidak berstruktur dan observasi. Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data, terlebih dahulu dilakukan analisis perangkat tes yaitu uji validitas dan reliabilitas. Pada instrumen tes menggunakan Untuk menguji kevalidan butir soal digunakan korelasi point biserial karena instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan menggunakan skor (1 dan 0) dan reliabilitas dengan rumus KR20 (Arikunto, 2010:251).

Data awal penelitian yaitu nilai pretest dianalisis menggunakan uji normalitas kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan *One Way ANOVA*, dan uji kesamaan rata-rata menggunakan independent-sample t-test. Keefektifan model pembelajaran dapat diketahui dari analisis data akhir penelitian. Data akhir penelitian yaitu nilai posttest dianalisis menggunakan uji normalitas kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan *One Way ANOVA*, dan uji perbedaan rata-rata menggunakan *independent-sample t-test*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data nilai *posttest* digunakan untuk menjawab hipotesis pertama. Data nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 1 berikut ini.

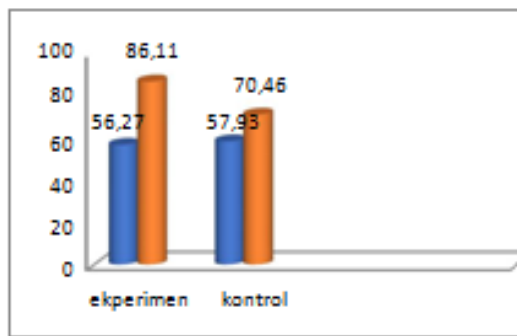
**Tabel 1.** Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Kelas	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-Rata
Eksperimen	96	76	86,11
Kontrol	92	60	70,46

Hasil uji normalitas mendapatkan nilai signifikansi  $> 0.05$  yaitu 0.129 dan 0.381, jadi nilai *posttest* pada kedua sampel berdistribusi  $> 0,05$  yaitu 0,406, jadi nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen.

Uji perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS versi 16. Berdasarkan hasil uji t diperoleh sig. 2-tailed = 0,000 yaitu kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Nilai thitung = 9.979, dengan jumlah sampel (n) sebesar 72,  $df = n-2 = 56-2 = 70$ , dilihat pada tabel distribusi dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh ttabel sebesar 2.005. Nilai thitung  $>$  ttabel ( $9.979 > 1944$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan rata-rata nilai kelas eksperimen kontrol

Dari gambar 1 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata sebesar 29,84. hasil gain score ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,68232 (sedang) sedangkan kelas kontrol 0,29755 (rendah) hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa model kooperatif tipe make a match efektif dibandingkan model berkelompok seperti biasanya (belum inovatif).

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivis Piaget yang menyatakan bahwa siswa belajar dengan menemukan pengetahuan sendiri dari belajar dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain (Slavin,1994:225). Model make a match membantu siswa untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui bantuan dari berbagai sumber baik buku-buku penunjang dalam pembelajaran model make a match. Hal ini dapat berlangsung dalam mencari pasangan kartu, siswa menggunakan pemahamannya yang berkaitan dengan materi kemudian saling bekerjasama dan berinteraksi antar anggota kelompok. Setelah itu siswa menuangkan ide-ide yang diperoleh dari interaksi dalam diskusi. Model ini juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Karena pada tahap ini siswa berada pada usia anak berpikir secara konkrit. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale (Dale's Cone Experience) (Arsyar 2012:14) yang menyatakan bahwa pengalaman konkrit akan mempermudah siswa dalam memahami suatu gagasan dibandingkan ketika siswa menerima pengetahuan secara teoritis. Dengan

penggunaan media visual berupa gambar siswa dapat melihat secara langsung proses siklus air terjadi.

Model Make a match menuntut siswa untuk saling bekerja sama dalam menemukan jawaban dari permasalahan. Hal ini sesuai dengan teori vygotsky yang menyatakan bahwa anak mendapatkan pengetahuan dari proses interaksi sosial dengan orang lain (Suprijono, 2014:55). Siswa membutuhkan scaffolding atau bantuan dari orang lain dalam menemukan pengetahuan baru. Hal ini terjadi saat siswa saling bekerjasama mencari jawaban dari kartu pertanyaan. Siswa mendapat antuan dari teman atau guru dalam menemukan jawaban benar dari pertanyaan. Media gambar membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Cecep dan Sutjipto(2013:41) menyatakan beberapa kelebihan media gambar yaitu;(a) sifatnya konkret lebih realistis dibandingkan dengan media verbal;(b) dapat menjelaskan masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua;(c) murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya; selain itu media gambar juga mengatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda, objek, peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas;(d) media gambar juga bisa mengatasi keterbatasan pengamatan, karena tidak semua objek bisa dilihat dengan mata langsung. Media gambar merupakan media yang konkret yang dalam penyampaiannya tidak membutuhkan peralatan khusus dan harganya yang murah. Media gambar yang digunakan untuk media pembelajaran haruslah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Lori Kupczynski dkk (2012:88) membuktikan bahwa penggunaan Cooperative learning lebih diminati oleh siswa karena lebih meningkatkan

kemampuan otak menghasilkan ide-ide, menjalin kolaborasi dan komunikasi, saling memberi timbal balik yang positif, partisipasi serta kualitas pembelajaran yang berkualitas.

Model kooperatif tipe make a match dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan bermain kartu berpasangan. Bermain mencari kartu pasangan ini akan melatih siswa berpikir kritis dan bekerja sama menemukan jawaban dari pertanyaan sehingga proses pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa. Penerapan model make a match memposisikan guru sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Selain itu penggunaan media gambar memudahkan guru untuk memberikan penjelasan materi tentang siklus air kepada siswa. Pelaksanaan percobaan meningkatkan antusias siswa mengikuti pembelajaran selain itu juga meningkatkan pemahaman siswa tentang materi siklus air. Guru dapat melakukan penilaian sikap dan keterampilan siswa secara lebih objektif melalui berbagai kegiatan saat pembelajaran. juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Karena pada model make a match ini merupakan model yang didalamnya mengandung unsur permainan sehingga siswa akan aktif dan tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan siswa yang mendominasi dalam pembelajaran dengan tidak langsung meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Secara umum model make a match berbantuan media visual efektif digunakan pada pembelajaran IPA. Model make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah model make a match berbantuan media visual berupa gambar efektif digunakan pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Gugus Sudirman Kota Semarang. Efektivitas model make a match ditunjukkan dari perbedaan rata-

rata hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar rata-rata kelas kontrol.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan yang maha kuasa atas segala rahmat-Nya. Kemudian kepada kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, serta kepada dosen pembimbing utama, Mitra Bestari I, dan Mitra Bestari II yang telah memberikan bimbingan dan dorongan serta do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan karya ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ashyar, Rayandara. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cita, Esti Eftiane. 2016. Keefektifan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 6 (3):1-6. ISSN 2252-6366.
- Fuad, Ayyib. 2017. "Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA. 6, (3), :1-6.
- Hilmi. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Jurnal*, 4,(2):1-12.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Kupczynski, Lori dkk. 2012. Cooperative Learning In Distance Learning: A Mixed Methods Study. *International Journal of Instruction*, 5(2):81-90. e-ISSN: 1308-1470.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2012. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Oktavera, Siska. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (2): 313-323.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- PISA 2015. PISA 2015 Result in Fokus: OECD Better Policies For Better Live.
- Sholiha, Arina. 2017. Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air Dengan Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas X Ips Man Purwodadi. *Edu Geography*, 5 (3): 134-141
- Sugiartini, Ayu Gusti. 2015. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SLB Negeri Gianyar. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (1): 1-10.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- ..... 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, Nita. 2016. Pengaruh Model Make A Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA. *Joyful Learning Journal*, 6 (3): 1-6. ISSN 2252-6366
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Umami, Risko. 2016. Keefektifan Model Make A Match Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. *Joyful Learning Journal*, 6(3) Hal: 1-6. ISSN 2252-6366
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Surwantini, Eti. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Gugus 01 Imogiri, Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8 ( 2):54-67