

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK PEMAHAMAN KONSEP KEKAYAAN ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV SDN TANGGUL SIDOARJO

Susmita Amelia Putri Zelda¹, Novaria Lailatul Jannah^{2✉}

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

e-mail: susmitaameliaa@gmail.com¹, novarialj@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran make a match untuk pemahaman konsep materi kekayaan alam peserta didik kelas IV SDN Tanggul Wonoayu. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pre eksperimen desain yang metode One Group pretest-posttest desain. Hasil analisis data menggunakan bantuan SPSS software 26 for windows. Hasil olah data pretest dan posttest dihitung menggunakan SPSS menunjukkan nilai sig 2-tailed yaitu 0,260 dan 0,053. Hasil signifikansi tersebut menunjukkan lebih dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang digunakan adalah uji paired sample t-test. Hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh pemahaman konsep materi kekayaan alam antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran make a match. Uji N-Gain diperoleh nilai 56,9085 dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* untuk pemahaman konsep dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Tanggul

Kata Kunci: model pembelajaran, make a match, pemahaman konsep

EFFECTIVENESS OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH PADI (BOARD DIAGRAMS) MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the make a match learning model for understanding the concept of natural resources material for fourth grade students of SDN Tanggul Wonoayu. This research is included in quantitative research. This quantitative research uses a pre-experimental design that uses the One Group pretest-posttest design method. The results of data analysis using the help of SPSS software 26 for windows. The results of pretest and posttest data processing calculated using SPSS show a 2-tailed sig value of 0.260 and 0.053. The significance results show more than 0.05. This means that the data is normally distributed. Therefore, the hypothesis test used is the paired sample t-test. The results of the paired sample t-test test obtained a significance value of 0.000 ($0.000 < 0.005$) then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the hypothesis states that there is an effect on understanding the concept of natural resources material between before and after being given the make a match learning model. The N-Gain test obtained a value of 56.9085 with a fairly effective category. It can be concluded that the influence of the make a match learning model for understanding concepts can improve the understanding of class IV students at SDN Tanggul

Keywords: learning model, make a match, concept understanding

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
23 Januari 2024	2 Februari 2024	4 Februari 2024	4 Februari 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu manusia juga yang mengembangkan pendidikan sebagai produk kebudayaan, bahkan tidak bisa dijauhkan dari keseluruhan proses kehidupan manusia baik secara individual maupun secara komunal, yang maksud adalah bahwa kebutuhan manusia terhadap pendidikan sangat penting dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga pendidikan di Indonesia dapat berkualitas dan berkembang dengan baik (Manurung, 2020:1). Kualitas pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan dengan cara mengubah sistem pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih bermakna yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran maupun dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Zakiah & Kusmanto, 2017:32).

Guru sebagai seorang pendidik tidak hanya menguasai materi saja, tetapi harus didukung dengan keterampilan mengajar berupa keterampilan menggunakan model, media maupun metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebagai desainer pembelajaran juga harus dapat memilih model dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan (Manurung, 2020:3). Guru sebagai tenaga pendidik perlu memiliki dan menguasai keterampilan untuk melaksanakan kewajibannya sebagai tenaga pendidik secara efektif, efisien, dan profesional yaitu keterampilan dasar mengajar atau *teaching skills* dimana keterampilan tersebut bersifat khusus. Dengan keterampilan tersebut, guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik serta berkesan dan bermakna. Pemberian pembelajaran yang menyenangkan dapat berupa menerapkan *games*, *reward*, pemanfaatan media pembelajaran, dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Dalam kegiatan belajar mengajar biasanya guru menggunakan pembelajaran konvensional yang hanya memakai metode ceramah dan penugasan. Hal ini terlalu sering dilakukan sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan cepat lupa isi materi yang disampaikan atau bahkan tidak mengerti sama sekali dengan materi yang disampaikan.

Dari hasil observasi peserta didik kelas IV di SDN Tanggul Wonoayu peneliti menemukan masalah pada pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS yang disebabkan karena peserta didik merasa tidak senang dan mereka menganggap bahwa IPAS adalah pelajaran yang membosankan, selain itu juga cara pendidik memberi materi dengan cara sama secara terus menerus. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas cenderung menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada peserta didik menimbulkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep yang diperoleh peserta didik. Dapat diketahui bahwa pemahaman konsep peserta didik masih tergolong rendah, sehingga menyebabkan pemahaman konsep rendah. Untuk mengatasi masalah, guru harus menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang digunakan harus menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik akan semangat belajar dan berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran.

Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012:11) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Wahab (dalam Soleha, 2016:69) mendefinisikan model *make a match* (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, di samping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi *point*. Kusmanto (2017:36) berpendapat model pembelajaran *make a match* memberikan kelebihan bagi peserta didik, diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik, efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar dan berpikir cepat untuk menemukan pasangan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian

peserta didik untuk tampil presentasi, mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis. Menurut Huda (dalam Riyanti, 2015), bahwa *make a match* adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kondisi yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang meminta peserta didik untuk mencari pasangan dengan bantuan sepasang kartu, yaitu satu kartu soal dan satu lagi jawaban.

Menurut Mills (dalam Rahmat, 2018:16) “Pemahaman konsep merupakan suatu landasan dalam membangun pengetahuan selanjutnya, penerapan pemahaman konseptual ini melampaui satu topik dalam kurikulum dan memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan”. Peserta didik akan mudah mempelajari suatu hal jika sudah menguasai konsep terlebih dahulu, dengan kemampuan tersebut peserta didik akan dengan mudah untuk mengembangkan kemampuan dalam setiap materi pelajaran. Sebagaimana tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model *make a match* untuk pemahaman konsep kekayaan alam peserta didik kelas IV SDN Tanggul Wonoayu.

KAJIAN TEORI

Wahab (dalam Soleha 2016:69) mendefinisikan model *make a match* (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi, disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari Teknik yaitu peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi point. Kusmanto (2017:36) berpendapat model pembelajaran *make a match* memberikan kelebihan bagi peserta didik, diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik, efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar dan berpikir cepat untuk menemukan pasangan. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi, mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, kerjasama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis.

Nahdi (2018:10) berpendapat bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu. Seorang peserta didik telah memiliki pemahaman konsep apabila peserta didik telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Dari pendapat tersebut seorang peserta didik yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Pemahaman konsep sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik, dengan memahami konsep peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi yang diterima. Selain itu, peserta didik juga akan lebih mudah untuk menerima konsep baru. Memahami konsep bukan hanya dengan menghafal namun dengan mempelajari contoh konkret sehingga peserta didik mampu mendefinisikan sendiri suatu informasi.

IPA merupakan pelajaran yang diterima sejak jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atas, adapun pengertian IPA menurut ahli, Permendiknas No.22 tahun 2006 (dalam Ariyanto, 2014:134) menyatakan tentang Standar isi mendefinisikan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya berisi penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Hidayati (dalam Wibawa, 2018:138) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi jenjang pendidikan dasar karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Ilmu pengetahuan Sosial berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial.

Kekayaan alam atau Sumber daya alam adalah semua kekayaan berupa benda mati maupun benda hidup yang berada di bumi dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Sumber daya alam adalah segala sesuatu berasal dari alam yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera di sekitar alam lingkungan hidup. Sumber daya

alam dibagi menjadi 2 yaitu sumber daya alam dapat diperbarui dan sumber daya alam tidak dapat diperbarui.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-B SDN Tanggul Wonoayu Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-B SDN Tanggul Wonoayu yang berjumlah 22 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari yakni tanggal 23-25 Mei 2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Control Design*. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yaitu tes dan angket. Teknik dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Teknik dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dalam bentuk pertanyaan untuk mengetahui respon peserta didik setelah melakukan model pembelajaran *make a match*.

Pengumpulan data dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik menggunakan model *make a match* dengan materi yaitu kekayaan alam. Uji coba instrumen dilakukan pada 22 peserta didik kelas IV-A melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. Kemudian hasil uji coba instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitas. Setelah soal diuji validitas dan reliabilitasnya, maka instrumen tersebut dapat diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi *treatment*.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian instrument yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, soal tersebut diberikan kepada sampel penelitian, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Setelah data terkumpul diperlukannya adanya analisis data. Sebelum menganalisis data maka peneliti menggunakan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain, berikut hasil analisis:

Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Hasil uji validitas

Butir soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,894	0,432	Valid
2	0,449	0,432	Valid
3	0,894	0,432	Valid
4	0,703	0,432	Valid
5	0,752	0,432	Valid
6	0,565	0,432	Valid
7	0,659	0,432	Valid
8	0,815	0,432	Valid
9	0,894	0,432	Valid
10	0,684	0,432	Valid
11	0,894	0,432	Valid
12	0,449	0,432	Valid
13	0,894	0,432	Valid
14	0,703	0,432	Valid
15	0,752	0,432	Valid
16	0,565	0,432	Valid
17	0,449	0,432	Valid
18	0,815	0,432	Valid
19	0,894	0,432	Valid
20	0,684	0,432	Valid

Berdasarkan hasil yang didapat menyatakan butir soal nomor 1 sampai nomor 20 menyatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga seluruh butir tes *pretest-posttest* dinyatakan valid. Dibuktikan dengan butir soal nomor 1 sampai dengan nomor 20 lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,432 dan dinyatakan valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil atau tidak berubah dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha Based* dengan bantuan SPSS 26.0 *for windows*.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.903
		N of Items	10 ^a
Cronbach's Alpha	Part 2	Value	.891
		N of Items	10 ^b
Total N of Items			20
Correlation Between Forms			.990
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.995
	Unequal Length		.995
Guttman Split-Half Coefficient			.995

Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,903 > 0,60 dan 0,891 > 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa instrument tes memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dibuktikan dengan hasil uji reliabilitas yang sudah diuji menggunakan SPSS 26.0 *for windows* dan sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,903 lebih besar dari 0,60 dan 0,891 lebih besar dari 0,60 maka hasil tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang baik dan layak untuk membuktikan data tersebut distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari data hasil *pretest* dan *make a match*. Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah Shapiro-Wilk dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre	.154	22	.192	.946	22	.260
Post	.184	22	.051	.913	22	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, hasil *posttest* dan *pretest* menunjukkan signifikan yaitu 0,260 dan 0,053. Hasil signifikan tersebut menunjukkan lebih dari (0,05). Dibuktikan dengan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows* dan sesuai dengan kaidah keputusan uji Shapiro-Wilk yaitu nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,260 yang artinya lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,053 yang artinya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas maka dapat digunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametric* yaitu *paired sample t-test* karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan. Uji ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua kelompok sample yang berhubungan.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre – post	-27.727	12.977	2.767	-33.481	-21.974	-10.022	21	.000

Berdasarkan hasil tentang uji t (*paired sample t test*) diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh pemahaman konsep antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *make a match*.

Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui selisih nilai *pretest* dan *posttest*, N-Gain juga untuk mengetahui efektifitas dalam menggunakan suatu model atau *treatment*.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.14	1.00	.5691	.18085
Ngain_Persen	22	14.29	100.00	56.9085	18.08517
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score menunjukkan bahwa nilai mean 0,5691 yang berada pada $0,3 \leq g < 0,7$. Menunjukkan bahwa kategori yang diperoleh adalah sedang. Sedangkan untuk nilai N-Gain persen menunjukkan nilai 56.9085 yang berada pada presentase 56-75 yang berarti dalam kategori cukup efektif.

Hasil Angket Respon

Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan, masing-masing pernyataan terdapat empat opsi yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Lembar angket diisi oleh 22 peserta didik. Dari lembar angket yang telah diisi oleh 22 peserta didik tersebut, kemudian data ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 6. Hasil Angket Respon

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	11	11	-	-
2	-	-	11	11
3	11	11	-	-
4	12	10	-	-
5	-	-	12	10
6	9	13	-	-
7	11	11	-	-
8	11	11	-	-
9	-	-	12	10
10	-	-	11	11
Total	65	67	46	42

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan sebanyak 22 peserta didik menjawab 10 pernyataan dengan memilih opsi sangat setuju sebanyak 65, opsi setuju sebanyak 67, opsi tidak setuju sebanyak 46, dan opsi sangat tidak setuju sebanyak 42. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan model

pembelajaran *make a match* mendapatkan respon yang baik untuk pembelajaran IPAS dengan materi kekayaan alam.

PEMBAHASAN

Penelitian ini ditinjau dari penilaian terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda pada materi kekayaan alam pada kelas IV-B dengan jumlah 22 peserta didik. Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam pelajaran IPAS. Banyak faktor yang menyebabkan mengapa pemahaman konsep IPAS peserta didik rendah. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan peserta didik dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, ingin dilihat apakah penerapan model pembelajaran *make a match* memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV SDN Tanggul Wonoayu.

Sebelum melakukan eksperimen pada kelas IV SDN Tanggul Wonoayu terlebih dahulu peserta didik diberi soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan eksperimen. Tahap awal pada penelitian ini, peneliti harus menyiapkan instrumen yang akan diujikan kepada kelas tersebut. Instrumen tersebut diberikan kepada peserta didik kelas IV-A pada sekolah yang sama. Kemudian hasil uji coba instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitas. Setelah soal diuji validitas dan reliabilitasnya, maka instrumen tersebut dapat diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi treatment. Diperoleh rata-rata nilai *pretest* 52,73 dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran menggunakan model *make a match*. Setelah melakukan eksperimen peserta didik diberi soal *posttest* maka nilai rata-rata yang diperoleh 80,45. Sesudah dilakukan *posttest* langkah selanjutnya menghitung uji normalitas *pretest* yang diperoleh hasil sig 0,260 yang berarti $> 0,05$ artinya data ini berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas *posttest* diperoleh hasil 0,053 yang berarti $> 0,05$ artinya data ini berdistribusi normal. Dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* diperoleh nilai sig 0,000 yang berarti ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang berbunyi ada perbedaan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran ipa antara sebelum dan sesudah diberikan model *make a match*. Penelitian ini selaras dengan penelitian Manurung (2020), Maulidiyah (2014), serta Khulbania (2019) yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan model *make a match*.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Desain pembelajaran yang digunakan adalah model *make a match*. Dalam desain ini, dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, hal ini terjadi karena mereka dapat bekerja sama. Salah satu keunggulan model ini adalah peserta didik terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu, meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, kerjasama antar sesama peserta didik dapat terwujud. Proses pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik, sebab melalui percocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya (Manarung, 2020:20).

Pemahaman konsep pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi, hal ini terjadi oleh karena proses pembelajaran yang lebih tinggi dimana para peserta didik akan merasa lebih senang dan lebih aktif pada proses pembelajaran. *Make a match* biasanya digunakan untuk menjelaskan konsep yang memiliki bahasan yang banyak. Secara umum dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* memberikan peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, menjadikan peserta didik untuk dapat saling menghargai pendapat orang lain, bergotong royong dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut dapat terbentuk karena adanya kerja sama antar peserta didik selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* menjadi satu inovasi baru dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep dengan cara bermain dengan membagikan kartu soal kepada peserta didik. Model pembelajaran *make a match* sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenai konsep dan prinsip yang mendasar dalam bidang ilmu tertentu seperti pada materi kekayaan alam di Sekolah Dasar. Model pembelajaran *make a match* berfungsi untuk menyajikan materi

pelajaran lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas IV di SDN Tanggul Wonoayu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* untuk pemahaman konsep kekayaan alam peserta didik kelas IV SDN Tanggul Wonoayu. Hal tersebut diperoleh dari uji normalitas yang diperoleh hasil menunjukkan nilai sig 2-tailed yaitu 0,260 dan 0,053. Hasil signifikan tersebut menunjukkan lebih dari 0,05. Dengan demikian uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sample t-test* dapat. Uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh pemahaman konsep materi kekayaan alam peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan model *make a match*. Uji N-Gain juga diperoleh nilai 59.9085 dengan kategori sedang. Dengan demikian H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh pemahaman konsep materi kekayaan alam peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan model *Make a Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134-140
- Kusmanto, H. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32-42.
- Manurung, S. H. W. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V MIS Islamiyah Terusan Ulu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16.
- Rahmat, F. L. A., & Suwatno, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Sosio DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soleha. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan*. Vol 5(1), Hal 68-74.
- Wibawa, I. B., Suadnyana, I. N., & Asri, I. G. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 136- 143.
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32.