



PENGGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

(Studi Eksperimen Materi Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Kelas IV SDN Pelangi 01 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2018/2019)

Sehyla Maryam^{*1}, Nano Sukmana², Moch. Rasyid Ridha³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Langlangbuana

e-mail: *sehyla04@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran IPA di SDN Pelangi 01 Kec Majalaya Kab. Bandung. Masih kurangnya pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran IPA. Masih kurangnya keinginan peserta didik untuk memperdalam dan mengembangkan rasa ingin tahu tentang pemahaman konsep terhadap mata pelajaran IPA. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan. Tanggung jawab dan rasa percaya diri peserta didik belum terlihat. Pembelajaran masih terpusat pada pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam materi IPA dibandingkan dengan peningkatan pemahaman konsep peserta didik dengan metode konvensional yaitu ceramah. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar SDN Pelangi 01 dengan jumlah keseluruhan kelas yaitu 2 kelas sebanyak 56.

Kata Kunci: model pembelajaran *Make A Match*, pemahaman konsep IPA

Abstract. This research is motivated by the low ability of students to understand the concepts in science subjects at SDN Pelangi 01 Kec Majalaya District. Bandung. There is still a lack of understanding of students' concepts in science subjects. The lack of willingness of students to deepen and develop curiosity about understanding the concept of natural science subjects. Less pleasant learning process. Responsibility and confidence of students has not been seen. Learning is still centered on educators. This study aims to obtain information about the use of the *Make a Match* learning model to improve the ability of students 'understanding of concepts in natural science material compared to the increase in students' understanding of concepts by conventional methods, namely lectures. The research design used is Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all grade IV students of SDN Pelangi 01 Elementary School with a total number of classes, 2 classes totaling 56.

Keywords: learning model *Make a Match*, understanding the concept of science

Koresponding: *Sehyla Maryam | sehyla04@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran mengenai alam sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam diartikan juga sebagai pengetahuan manusia tentang gejala-gejala alam yang diperoleh dengan cara observasi, eksperimen atau penelitian, uji coba berdasarkan pada hasil pengamatan manusia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan melakukan wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Pelangi 01 Kecamatan Majalaya, diperoleh keterangan bahwa selama ini pembelajaran IPA masih menekankan konsep-konsep yang ada di dalam buku. Selain itu, metode yang diterapkan juga masih kurang bervariasi. Peserta didik hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari pendidik. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran pendidik untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.

Dari berbagai uraian di atas tersebut mengakibatkan munculnya berbagai masalah yaitu kurangnya pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, kurangnya keinginan peserta didik untuk memperdalam dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap pemahaman konsep mata pelajaran IPA, tanggung jawab dan rasa percaya diri peserta didik belum terlihat, kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak berjalan efektif, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk menguasai materi-materi pembelajaran IPA yang ada di dalamnya. Pembelajaran yang kurang menyenangkan dan tidak efektif dalam pembelajaran IPA dapat mempengaruhi hasil presentasi belajar peserta didik.

Tujuan secara umum, dalam peneliti ini adalah mengetahui penggunaan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Adapun tujuan dicapai dalam peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh informasi penerapan model *make a match* pada materi sumber daya alam terhadap peserta didik kelas IV SD.
2. Memperoleh informasi penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan

pemahaman peserta didik dalam konsep IPA.

3. Memperoleh informasi peningkatan kemampuan pemahaman dalam konsep IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang yang telah di kembangkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model *Make a Match* pada materi sumber daya alam terhadap peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dalam konsep IPA?
3. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman dalam konsep IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional?

Model *Make a Match*

Joyce & Weill (dalam Huda, 2014) menerangkan model pembelajaran adalah sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain, materi-materi instruksional dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda.

Menurut Shoimin (2014), model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama dari model ini adalah peserta didik harus mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran menurut Huda (2014) menjabarkan prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka hanya mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing. Guru meminta mereka melaporkan dirinya kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak dapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Bloom (dalam Susanto, 2015) mengemukakan pemahaman, seberapa besar peserta didik dapat menerima, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung dilakukan.

Indikator Pemahaman menurut Anderson & Karthwohl (2017):

1. Menafsirkan, Mengubah suatu gambaran (misalnya, angka) jadi bentuk lain (misalnya, kata-kata) (misalnya, memparafrasakan ucapan dan dokumen penting).
2. Mencontohkan, Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip (misalnya, memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis).
3. Mengklasifikasikan, Menentukan sesuatu dalam satu kategori (misalnya, mengklasifikasikan kelainan-kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan).
4. Merangkum, Mengabstrakan tema umum atau point-point pokok (misalnya, menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi).
5. Menyimpulkan, Membuat kesimpulan yang logis dan informasi yang diterima misalnya, dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh-contohnya).
6. Membandingkan, Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek dan semacamnya (misalnya membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang).
7. Menjelaskan, Membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem (misalnya, menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman

konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Metode merupakan penelitian cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang diteliti dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif karena data penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2017), metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivisik karena berlandasan pada filsafat positivism. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis.

Menurut Nazir (2014), desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian Desain eksperimen yang digunakan untuk penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental dengan pola penelitian Nonequivalent Control Group Desgin. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttes control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih tidak secara random.

Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan

Dengan demikian, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Pelangi 01 Kec Majalaya Kabupaten Bandung tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang berjumlah 56 peserta didik.

Sampel menurut Sugiyono (2017) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul reperensif (mewakili).

Pengambilan sampel menghasilkan kelas IV A 28 peserta didik sebageian kelas eksperimen IV B 28 peserta didik sebagai kelas kontrol, jadi jumlah keseluruhannya 58 peserta didik. Peneliti ini dilakukan di SDN Pelangi 01 yang berlokasi di Jl. Pelangi, Desa Sukamukti, Kec. Majalaya, Kab. Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Perhitungan Observasi Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dikelas Eksperimen (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Perhitungan Observasi Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dikelas Eksperimen

Pertemuan	Observasi	Presentase	Keterangan
1	Observasi terhadap peserta didik	93%	Sangat baik
2	Observasi terhadap peserta didik	100%	Sangat baik
3	Observasi terhadap peserta didik	100%	Sangat baik

Hasil (Tabel 1) menunjukkan bahwa pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, ada perkembangan yang semakin baik dilihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data hasil observasi maka keterlaksanaan pembelajaran model *Make a Match* mencapai 100 %. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran *Make a Match* sudah dilaksanakan sangat baik

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Pair	Pre_test	Paired Differences					T	df	Sig. (2 tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Post_test	34.643	20.273	3.831	42.504	26/782	9.042	27	.000

Hasil uji hipotesis pre-test dan post-test kelas eksperimen (Tabel 2) menunjukkan t-hitung yang tertera pada baris Pair 1 pre_test-post_test tepatnya pada bagian Sig.(2-tailed) didapatkan

nilai probabilitas yaitu sebesar 0,000 < 0,05 sesuai dengan penarikan kesimpulan yang sudah di tentukan maka H0 ditolak H1 diterima.

Tabel 3. Hasil uji Hipotesis Independent Sampel t-Test

gain	Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
		2.071	.158	2.763	54	.008	.201	.073	.055	.346
	Equal variances assumed			2.763	51.389	.008	.201	.073	.055	.346

Hasil uji Hipotesis Independent Sampel t-Test untuk uji perbedaan rata-rata indeks gain diperoleh nilai signifikan

(2-tailed) 0.008. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka menurut kriteria uji perbedaan rata-rata H0 ditolak.

Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis deskriptif statistic data hasil pre-test dan post-test bertujuan untuk mengetahui gambaran data yang

diperoleh tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Tabel 4. Hasil uji Penelitian *pre-test* dan *post-test*

Kelas	N	Klasifikasi	<i>Pre test</i>	<i>Post-test</i>	NGain
Eksperimen	28	Maksimum	5	55	100
		Minimum	80	100	11
		Rata-Rata	43.39	78.75	61.20
Kontrol	28	Maksimum	5	40	100
		Minimum	95	100	0
		Rata-Rata	40.54	65.18	41.14

Hasil uji normalitas nilai Test Statistic Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen adalah 0.935 dengan tingkat signifikasinya 0.083 dan untuk kelas kontrol 0.955 dengan tingkat signifikasinya 0.266. data nilai pre-test berdistribusi normal jika nilai signifikasinya ≥ 0.05 .

Hasil uji homogenitas data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai Levene Statistic Based on mean 0.203 dan signifikansinya 0.645. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test kedua kelas penelitian homogen.

Hasil uji beda rata-rata menunjukkan rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan nilai rata-rata sebesar kelas ekseprimen 43,75 dan kelas kontrol sebesar 40,89.

Hasil uji normalitas nilai Test Statistic Shapiro-Wilk untuk post-test kelas eksperimen adalah 0.953 dengan tingkat signifikasinya 0.240 dan untuk kelas kontrol 0.946 dengan tingkat signifikasinya 0.160 data nilai post-test berdistribusi normal jika nilai signifikasinya lebih dari 0.05.

Hasil uji homogenitas data post-test nilai Levene Statistic sebesar 3.588 Signifikansi 0.064 lebih dari 0.05 sebagai syarat data dikatakan homogen atau mempunyai varian yang sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil uji beda rata-rata menunjukkan nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan nilai rata-rata sebesar kelas ekseprimen 78,39 dan kelas kontrol sebesar 65,36.

Hasil uji normalitas nilai Test Statistic Shapiro-Wilk terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki taraf signifikansi 0,308 dan kelas kontrol memiliki signifikansi 0,182.

Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.159. Karena $0.159 > 0.05$ maka H_0 diterima H_0 ditolak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dianalisa, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Keterlaksanaan pembelajaran model *Make a Match* oleh pendidik mencapai 100 %. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran *Make a Match* sudah dilaksanakan sangat baik.
- 2) Terdapat peningkatan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik di Sekolah Dasar yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
- 3) Terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan model *Make a Match* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih baik dari

pada menggunakan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W. & Karthwohl, D. R. (2017). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asisemen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brahim, T. K. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar. *L2 Journal*, 09, 37-49. (Online). <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20&%20Jurnal/Wawasan%20Pendidikan/Peningkatan%20Hasil%20Belajar%20Sains.pdf> (Diakses 13 Desember 2018).
- Daryano. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Solo: Rineka Cipta.
- Hanafiah, N. & Suhana, C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Buku Pedoman Guru Tema: Kayanya Negriku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari & Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudijo, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode apaenelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Glamedia Pustaka Jaya
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.