PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 26 JATI UTARA

Pipi Mariani[1], Sisri Wahyuni[2], Ismira[3]

[1,2,3]*Universitas Adzkia*
E-mail : Pipimariani49@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 26 Jati Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV SDN 26 Jati Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *The Nonequvalent Posttest-Only Control Group Design.* Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas IV SDN 26 Jati Utara yang mana kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Video dan IV A sebagai kelas kontrol dengan pembelajaan tanpa model pembelajaran *Make A Match* tetapi tetap menggunakan media video. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif menghasilkan rata-rata kelas eksperimen adalah 85,65 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata kelas kontrol Adalah 77,50. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes kemampuan berupa soal pilihan ganda sebanyak 19 soal. Berdasarkan ouput "Test Statistics" diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0, 004 < 0, 05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berbunyi "terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di Kelas IV Sdn 26 Jati Utara".

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match, Media Video, Hasil Belajar, IPA*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha melatih dan mengembangkan kepribadian manusia baik dari unsur rohani maupun jasmani. Kualitas pendidikan sangat penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa, yang harus diwujudkan melalui suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (student-centered). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) idealnya menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat eksplorasi, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Kurikulum Merdeka menuntut adanya penggunaan model, strategi, dan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai kompetensi dan keterampilan abad ke-21 (4C: Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 26 Jati Utara, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV, menunjukkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 80. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh: (1) metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered), seperti ceramah, yang membuat peserta didik pasif (2) peserta didik sulit memahami materi yang bersifat abstrak karena penggunaan media yang terbatas dan kurang menarik dan (3) peserta didik kurang mampu bekerja sama dengan baik.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Model *Make A Match* yang mengandalkan media video dipilih karena secara langsung dapat melatih keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta menstimulasi berpikir kritis dan kreativitas peserta didik melalui proses mencari pasangan kartu. Untuk mengoptimalkan model ini, Media Video digunakan untuk menyajikan materi IPA yang abstrak menjadi lebih konkret, visual-audio, dan mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV SDN 26 Jati Utara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media video, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model namun menggunakan media video.

Populasi dalam penelitian ini Adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 26 Jati Utara. Sampel penelitian dipilih dengan teknik *random sampling,* yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimendan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar IPA berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal.

Data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran selesai diberikan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata

hasil belajar, dan uji U (*Mann-Whitney U Test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN26 Jati Utara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media video adalah 85,65, sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 77,50.

Uji hipotesis dengan menggunakan Mann-Whitney U Test menghasilkan Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model Make A Match berbantuan video berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Berikut hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 27:

Tabel 1. Uji Hipotesis 1

Test Statistics[a]

	HB
Mann-Whitney U	131.500
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Grouping Variable: KELAS

Berdasarkan *output* "*Tes Statistics*" diketahui bahwa nilai *Asymp Sg*. (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05. Jadi dapat disimpulkan H_0 dan H_1 diterima yang berbunyi "terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperati tipe *Make A Match* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV SDN 26 Jati Utara".

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan video mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Johnson, 2021), yang manyatakan bahwa model *make a match* mampu meningkatkan kerja sama peserta didik, peserta didik tidak akan berhasil menemukan pasangan kartunya (dan menyelesaikan tugas) tanpa bantuan atau kontribusi dari teman sekelas. Penggunaan media video juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Video merupakan Media video termasuk salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran IPA. Kelebihan dari media ini yaitu mampu menampilkan visual berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara secara bersamaan. (Ribawati, 2015).

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan video efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi siklus hidup hewan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN 26 Jati Utara, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media video berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA di kelas IV. Rata-rata hasil

belajar peserta didik menggunakan model *make a match* berbantuan media video di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata- rata hasil belajar peserta didik menggunakan model konvensional di kelas kontrol. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-U maka di peroleh data output "*Tes Statistics*" diketahui bahwa nilai Asmp.Sig.(2- *tailed*) sebesar 0,004< 0,05. Maka hasil H1 diterima dan H0 ditolak yang berbunyi "terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas IV SDN 26 Jati Utara".

DAFTAR PUSTAKA

Astawa, I. N. W., Adnyana, P. B., & Permana, I. W. G. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA.

Astriana, W., Wibowo, A. J., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Make a match Berbasis media Diorama terhadap hasil belajar ipa sd negeri 01 pemulutan.

Aulia, E., Ramli, S., & Rahmi, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match berbantuan Media Audio Visual terhadap kompetensi Pengetahuan Ipa.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). *Cooperative Learning in the 21st Century: An Update*.

Julianto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match berbantu Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Mata Pelajaran Ipa.

Listiani, Y., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan model pembelajaran Make A Match berbantuan video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning, 9(8), 1–8.

Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Candrasangkala: *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134-145.

Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., ... & Lubart, T. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: Assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54.

Huda, M. (2017). Model Pembelajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar.

Kunandar. (2018). Desain dan Implementasi Pembelajaran. Pustaka Cendekia Utama.

Sulisto, N., & Haryanti, Y. D. (2020). Model Pembelajaran Make A Match (Mencari Pasangan) dalam Pembelajaran. CV. Jakad Media Publishing.

Zawil, M. (2016). Model-Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Deepublish Publisher.