

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN  
MEDIA DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN MATERI IPA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 10 MUARA PADANG**

Afifah Nuralifiya Iaili, Rohana, Adrianus Dedy  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang  
Alamat e-mail : [afifahnuralifiyal@gmail.com](mailto:afifahnuralifiyal@gmail.com), [rohana@univpgri-palembang.ac.id](mailto:rohana@univpgri-palembang.ac.id),  
[dedyadrianus30@gmail.com](mailto:dedyadrianus30@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of using the make a match learning model assisted by diorama media on the understanding of science material for class IV students at SD Negeri 10 Muara Padang. The research method used in this research is True Experimental Design with a Posttest Only Control Design design type with a total sample of 40 students. The sample in this study was taken using the Sample Random Sampling technique, where the entire population was used as a sample by lottery or random to determine the experimental class and control class. The data collection technique used was a multiple choice test with a total of 13 questions. Based on research results from the final results of data analysis, the experimental class had a higher average value than the control class, which was lower, namely the average value for the experimental class was 88.50 while the control class was 74.00. With a significant value (2-tailed) of 0.000 and a t table of 0.05, the sig. (2-tailed)  $\leq$  t table or  $0.000 \leq 0.05$ . This means that there is an influence of the make a match learning model assisted by diorama media on the understanding of science material for class IV students at SD Negeri 10 Muara Padang.*

*Keywords: make a match learning model assisted by diorama media, students' understanding abilities*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* dengan tipe desain *Posttest Only Control Design* dengan seluruh sampel yang berjumlah 40 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Sample Random Sampling* yang dimana seluruh populasi digunakan sebagai sampel dengan cara undian atau acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda berjumlah 13 soal. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil akhir analisis data kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang lebih rendah yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen 88,50 sedangkan kelas kontrol 74,00. Dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dan t tabel yaitu 0,05 maka nilai sig. (2-tailed)  $\leq$  t tabel atau  $0,000 \leq 0,05$ . Artinya ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

*Kata Kunci: model pembelajaran make a match berbantuan media diorama, kemampuan pemahaman siswa*

## **A. Pendahuluan**

Hakikat pendidikan yang dijelaskan dalam pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ali, 2018, p. 9). Artinya dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang termasuk kegiatan untuk mengubah seseorang menjadi yang paling tinggi derajatnya, yang dilakukan dengan sadar dan sengaja, supaya siswa dapat mengembangkan kemampuannya setelah mengenyam pendidikan. Sebagaimana kita ketahui bahwa jenjang pendidikan pada umumnya dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), SMP/MTs, SMA/ sederajat hingga Perguruan Tinggi.

Jenjang pendidikan yang mendasar adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan waktu tempuh

belajar selama 6 tahun. Pada jenjang ini, terfokus kepada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terdapat dalam tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan kurikulum KTSP. Proses pembelajaran pada Sekolah Dasar ini sangat dikhususkan dan disesuaikan dengan perkembangannya. Hal tersebut juga disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Sesuai dengan pendapat Piaget (Prasityo, 2019, p. 5) yaitu: "Salah satu perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkrit kisaran umur 7/8-11/12 tahun. Pada umur tersebut anak berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar tepatnya kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI. Dalam proses pembelajaran yaitu mengambil informasi, pengetahuan, tingkah laku dan memerlukan prosedur yang nyata. Guru dituntut lebih variatif dan realita dalam pembelajaran dikelas, dan penting bagi guru untuk menggunakan konsep nyata baik dengan media maupun model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa".

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan salah satu pelajaran yang sangat

penting dan selalu ada dijenjang pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dahliah (2023, p. 13) yaitu betapa pentingnya mempelajari sains di Sekolah Dasar, karena dapat memberi pengetahuan alam terhadap siswa dan merangsang siswa untuk melakukan pengamatan belajar sederhana tentang segala yang ditemukan pada lingkungan alam secara ilmiah, rasional dan terencana. Selain begitu pentingnya pembelajaran IPA di SD memiliki beberapa tujuan yang tertuju untuk siswa. Hal ini sesuai dengan Sutowijoyo (2020, p. 28) bahwa pembelajaran IPA sebagaimana tujuan pendidikan Taksonomi Bloom adalah pembelajaran memberikan pengetahuan (*kognitif*), memberikan keterampilan (*psikomotorik*), kemampuan sikap ilmiah (*afektif*), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Dari tujuan tersebut, salah satunya adalah pembelajaran IPA dapat memberikan pemahaman. Pemahaman menurut Benjamin S. Bloom pemahaman ialah kemampuan individu untuk mengerti atau memahami tentang hal sesudah hal tersebut diketahui dan diingat (Syarifah, 2022, p. 19). Artinya siswa dikatakan memahami apa yang telah

disampaikan oleh guru apabila siswa mampu menjelaskan ulang ataupun dapat menjabarkan tentang materi yang telah diberikan dengan mandiri.

Dalam kegiatan pembelajaran, seringkali guru masih terbiasa monoton dalam menjelaskan atau menyampaikan materi kepada siswa, hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Artinya, bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pra uji coba yang telah dilakukan di SD Negeri 10 Muara Padang, beberapa siswa masih mengalami rendahnya hasil pemahaman, yaitu dilihat dari 16 siswa hanya 10 yang mencapai KKM dan 6 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil pemahaman IPA siswa, yaitu guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan di kelas yang menyebabkan siswa menjadi kurang memahami atau merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan terutama pada materi gaya dan gerak. Selain itu siswa cenderung pasif ketika mengikuti proses pembelajaran materi IPA di dalam

kelas sehingga proses pembelajaran masih terfokus kepada guru. Siswa sepenuhnya menerima dari guru tanpa melibatkan keaktifannya. Guru memberikan materi dan menjelaskan contoh dengan hanya memberikan catatan, sehingga membuat pembelajaran IPA sulit dipahami oleh siswa. Untuk mencapai pemahaman materi IPA siswa, terutama pada kelas tinggi yaitu kelas IV, dibutuhkan prosedur yang nyata. Hal ini sesuai yang dijelaskan oleh Piaget dalam perkembangan kognitif siswa terkhusus untuk kelas tinggi.

Adapun alternatif kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model dan media yang kreatif dan inovatif yang berbentuk nyata dan sesuai dengan materi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih memahami materi yang diberikan. Hasil belajar pada tingkat pemahaman akan muncul pada diri siswa jika guru mampu membangun interaksi maupun komunikasi secara aktif pada saat pembelajaran. Mengingat anak SD yang suka dengan hal baru dan sesuai perkembangan kognitif menurut Piaget terutama pada anak kelas

tinggi menggunakan prosedur nyata, maka salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam memberi pemahaman kepada siswa pada materi IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan menggunakan bantuan media diorama.

Model *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu model yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan diiringi dengan belajar tentang suatu konsep atau topik dalam keadaan yang menggembirakan (Suhano, 2022, p. 7). Model ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan Mandagi et al, (2020, p. 49) teknik *make a match* dapat digunakan seluruh mata pelajaran dan untuk tingkatan seluruh usia. pembelajaran. Dalam penelitian ini memilih media diorama untuk menunjang atau membantu model pembelajaran *make a match*.

Menurut Khairiyah (2022, p. 66) diorama merupakan media berbentuk tiga dimensi yang berukuran kecil untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu materi yang disampaikan yang menunjukkan

aktifitas. Artinya media diorama sesuai dengan karakter siswa SD yang senang terhadap media nyata. Media tersebut menggambarkan objek materi sehingga lebih nyata atau membuat menarik siswa untuk lebih memahami materi. Siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Dengan harapan penggunaan media diorama untuk membantu model pembelajaran *make a match* ini memudahkan siswa menerima pelajaran atau menyerap materi pelajaran yang diberikan, sehingga proses pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media diorama berjalan dengan lancar dan tidak membosankan.

Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh kajian terdahulu yang relevan. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ulvia, dkk. (2022) dengan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada materi

siklus air khususnya mata pelajaran IPA di SDN Banda Aceh.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Febria dan Koto (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik penggunaan model *make a match* terhadap kemampuan kognitif penerapan pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hartono (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, model pembelajaran *make a match* berbantuan *spin pizza* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi akar pangkat tiga secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusnaedi, Kesumawati, & Dedy, 2023) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), selain itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah dilaksanakan pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

match dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Diorama Terhadap Pemahaman Materi IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.”**

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah salah satu metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, diterapkan jika penyelidik ingin membuat atau melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/*treatment*/ perlakuan tertentu kepada variabel dependent/hasil/ output pada keadaan yang teratur (Sugiyono, 2021, p. 110). Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *True Experimental Design*. *True Experimental Design* adalah desain penelitian yang dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2017, p. 75). Karena

seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, maka pengambilan sampel dilakukan secara acak atau undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tipe desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, dengan bentuk desain sebagai berikut:

R	X	O <sub>2</sub>
R		O <sub>4</sub>

Sumber : (Sugiyono, 2017, p. 75)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis data adalah usaha sesudah data dari semua penjawab atau sumber data lain terkumpul. Dengan melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data penelitian adalah data yang didapat dari hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang meliputi indikator pemahaman siswa yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan menggunakan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol yaitu kelas IVB sebanyak 24 siswa dan menggunakan model pembelajaran

*make a match* berbantuan media diorama untuk kelas eksperimen yaitu kelas IVA sebanyak 16 siswa.

Soal tes akhir (*posttest*) dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 13 soal terdiri dari kisi-kisi soal, soal tes, pedoman penskoran yang dapat dilihat pada lampiran. Dari hasil tes akhir (*Posttest*) baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang didapat dari hasil perhitungan statistik deskriptif sebagai berikut.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif *Posttest* Pemahaman Siswa**

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
n	16	24
$\bar{x}$	88,50	74,00
S	7.815	8,891
$X_{\text{mak}}$	100	92
$X_{\text{min}}$	77	61

### Analisis Data

#### Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil *posttest* dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik dengan bantuan SPSS 26 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Adapun hasil perhitungan menggunakan SPSS 26 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Soal Tes Pemahaman Siswa**

#### Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statis	df	Sig.
	Kelas	tic		
Hasil	Posttest Kelas Eksperimen	.173	16	.200*
Pemaha	Posttest Kelas Kontrol	.174	24	.059

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas yaitu hasil perhitungan atau output uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, tes akhir pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. = 0,200  $\geq$  0,05 pada N = 16. Sedangkan tes akhir pada kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0,059  $\geq$  = 0,05 pada N =24. Artinya data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya dapat dinyatakan berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan statistik *Levene' s Test of Homogeneity of Variances* pada SPSS 26. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel output uji normalitas sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pemahaman	Based on Mean	.196	1	38	.660
	Based on Median	.056	1	38	.814
	Based on Median and with adjusted df	.056	1	33.393	.814
	Based on trimmed mean	.190	1	38	.665

Berdasarkan tabel di atas yaitu tabel hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil yaitu = 0,660 dan taraf signifikan yaitu = 0,05. Artinya nilai signifikan 0,660 > 0,05. Berdasarkan kriteria maka variansi dari dua kelas dapat dikatakan sama (homogen).

**Uji Hipotesis**

Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berdistribusi normal dan varians sampel dinyatakan homogen, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan SPSS 26 dengan uji t dengan menggunakan *Independent Sample T Test*. Dengan

hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

$H_a$  : Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

Dengan kriteria pengujian adalah jika nilai sig. (2-tailed) > (0,05) maka  $H_0$  diterima, dan jika nilai sig. (2-tailed)  $\leq$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak. Untuk pengujian hipotesis ini diambil data nilai akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan data nilai akhir kelas kontrol (*posttest*) Adapun hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS menggunakan *Independent Sample T Test* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

						Sig.				
		F	Sig.	t	df	(2-tailed)	Lower	Upper		
Ha	Eq	.19	.6	5.	3	.00	1	2.	8.9	20.
		6	6	29	8	0	4	73	58	042
Pe	var		0	7					8	
ma	ha									
ma	s									
n	as									
Sis	su									
wa	me									
d										

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat berdasarkan tabel di atas bahwa diperoleh nilai signifikansi = 0,000 dan t tabel = 0,05, jadi nilai sig. 0,000 < 0,05. Karena dalam kriteria pengujian *Independent Sample T Test* adalah jika nilai sig. (2-tailed) > (0,05) maka Ho diterima, dan jika nilai sig. (2-tailed) < (0,05) maka Ho ditolak.

Dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diambil keputusan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan, yaitu dapat dilihat pada tabel statistik uji hipotesis yaitu nilai rata-rata untuk hasil kelas eksperimen

lebih tinggi yaitu 88,50 dibandingkan kelas kontrol yaitu 74,00.

Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan dengan menggunakan perlakuan model dan media dan hanya menggunakan perlakuan konvensional saja, sehingga dapat diambil keputusan bahwa kemampuan pemahaman pada kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama sangat berpengaruh dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi “Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang” dapat diterima.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

Hal tersebut berdasarkan hasil analisis, dimana nilai rata-rata nilai

*Posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen adalah 88,50, sedangkan pada kelas kontrol dengan hasil 74,00. Dari hasil analisis kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan sebesar 14,5. Dilihat dari perbedaan kedua kelas tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang lebih baik dari kemampuan pemahaman yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama ini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman siswa. Hal itu terlihat ketika pembelajaran berlangsung. Siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama menjadi aktif dan semangat dalam belajar, dengan suasana belajar sambil bermain sehingga membuat siswa tidak bosan serta dapat memahamai materi dan soal yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Ulvia, dkk. (2022) yaitu adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media

diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada materi siklus air SDN 62 Banda Aceh.

Beberapa teori pendukung mengenai pembelajaran IPA, seperti yang dikemukakan bahwa IPA merupakan salah satu pembelajaran wajib disekolah yang berhubungan dengan cara mencari informasi tentang alam dengan kebenaran, teratur dan tidak hanya kelompok pengetahuan yang berupa kenyataan dan konsep saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Artinya pokok pembelajaran yang berkembang saat ini melatih siswa untuk mendapatkan konsep dan prinsip-prinsip secara individu maupun kelompok melalui kegiatan percobaan. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan melakukan percobaan dan penemuan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan melatih siswa untuk mendapatkan konsep atau prinsip setelah melakukan percobaan atau penemuan pada kehidupan sehari-hari terutama dilingkungan sekitar.

Model *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan memberi kesempatan siswa dengan cara bertukar pasangan dengan bekerja sama dan teknik ini

bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik. sedangkan media diorama adalah media visual yang dikembangkan dengan berbentuk tiga dimensi atau nyata namun ukurannya lebih kecil dari aslinya. Dari pendapat tersebut peneliti menggabungkan model *make a match* dengan berbantuan media diorama untuk lebih memudahkan dalam memberikan materi atau informasi kepada siswa. Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah mempunyai kaitan yang erat dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Penerapan model pembelajaran *make a match* harus didorong oleh keaktifan siswa untuk melakukan pencarian pasangan menggunakan kartu yang sesuai terhadap jawaban maupun pertanyaan tentang kartu tersebut. Siswa yang proses belajar mengajarnya menggunakan model *make a match* terlihat aktif dalam pembelajaran yang membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama memiliki keunggulan dan kelemahan. Kelebihan dan kekurangan model *make a match* kelebihannya (1) mampu meningkatkan kegiatan belajar siswa baik secara

pengetahuan maupun fisik; (2) menjadikan keadaan belajar menjadi lebih hidup dan menggembirakan; (3) meningkatkan penguasaan siswa kepada bahan ajar; (4) mengarahkan kecakapan siswa menjalankan presentasi; (5) mengarahkan kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar; (6) mengembangkan hubungan sosial siswa seperti kecakapan berkomunikasi, kerja sama dan menanggapi terhadap ide orang lain. Kelemahannya (1) menghabiskan banyak waktu bisa semua pasangan harus membagikan presentasinya; (2) untuk siswa yang pemalu maka model pembelajaran ini terasa sulit baginya; (3) bila guru tidak menguasai manajemen kelas dengan baik, maka akan banyak siswa yang kurang memperhatikan ketika presentasi pasangan.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan untuk memperkuat penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ulvia, dkk. (2022) dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan mode pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama dari pada pembelajaran konvensional atau hanya metode ceramah.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wibawa, dkk. (2018),

dimana hasil penelitian menyimpulkan bahwa model *make a match* berbantuan audio visual memiliki keunggulan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan perkembangan karakter siswa.

Penelitian selanjutnya yang mengkaji model pembelajaran *make a match* adalah penelitian yang dilakukan oleh Astawa, dkk. (2019) yang menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media power poin dan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang. Dengan hasil analisis data yang diperoleh nilai rata-rata hitung pada kelas eksperimen adalah 88,50 sedangkan pada nilai rata-rata hitung pada kelas kontrol adalah 74,00. Sehingga dari kesimpulan ini dapat menjawab rumusan masalah yang

terdapat pada latar belakang penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, A. M. (2018). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.
- Dahliah. (2023). *Model Pembelajaran Sains Berbasis Alquran di Sekolah Dasar*. Bojong Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Khairiyah, U. (2022). *To Be Fun TeacherL*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.
- Kusnaedi, T., Kesumawati, N., & Dedy, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sd Negeri Tri Mulya Agung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Mandagi, M., Naajoan, R., Kurniawati, R., Rosamah, E., Supriyantono, A., Zuyasna, et al. (2020). *Book Chapter Inovasi Pembelajaran di Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Prasityo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan*

- Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang2. Surakarta: CV. Kekata Group.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta..
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suhono. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Produksi Manusia.* Surakarta: Unisri Press.
- Sutowijoyo. (2020). *Manajemen Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pendekatan Saintifik.* Malang: Literasi Nusantara.
- Syarifah. (2022). *Memahami Kesetaraan dan Harmoni Sosial Melalui Model Discovery Learning.* Bekasi: Mikro Media Teknologi.
- Ulvia, Safiah, & Fitriani. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 62 Banda Aceh.* *Jurnal Ilmiah Mahasiswa.*