

**PENGARUH MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN  
MEDIA STRIP STORY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS  
KELAS V SDN 18 CAKRANEGARA**

Fanida Wardani<sup>1</sup>, Husniati<sup>1</sup>, Asri Fauzi<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

[fanidawardani@gmail.com](mailto:fanidawardani@gmail.com), [husniati\\_fkip@unram.ac.id](mailto:husniati_fkip@unram.ac.id)<sup>2</sup>, [asrifauzi@unram.ac.id](mailto:asrifauzi@unram.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the make a match model assisted by strip story media on the understanding of social studies concepts for class V SDN 18 Cakranegara. This type of research is an experiment with a Quasi Experimental design with the Nonequivalent Control Group Design type. The population of this study was 43 students using a saturated sampling technique consisting of 20 students in class V-A as the control class and 23 students in V-B as the experimental class. The data collection technique in this study used a test technique, namely a concept understanding test question instrument and a non-test technique in this study used a learning implementation observation sheet instrument. The data analysis technique in this research uses prerequisite tests, namely the normality test and homogeneity test. The normality test results for the experimental and control classes were found to be normally distributed and the homogeneity test results were Sig. is 0.303, which means  $> 0.05$ , so the data is declared homogeneous. The results of hypothesis testing were obtained through the independent sample *t* test to obtain a Sig value. (2-tailed)  $0.022 < 0.05$  and the value of  $t_{count} \geq t_{table}$  is  $2.381 \geq 2.019$ , which means that  $H_a$  is accepted,  $H_o$  is rejected and the N-Gain test result is 0.5464, so it can be concluded that there is an influence of using the make a match model with the help of strip story media on understanding social studies concepts in class V at SDN 18 Cakranegara with a large influence of 0.5464 which is included in the medium category.*

*Keywords: Make a Match, Strip story, Social Science Concepts*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS kelas V SDN 18 Cakranegara. Jenis penelitiannya ini adalah eksperimen dengan desain *Quasi Experimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 43 peserta didik dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh yang terdiri dari kelas V-A sebanyak 20 peserta didik sebagai kelas kontrol dan V-B sebanyak 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes yaitu instrument soal tes pemahaman konsep dan teknik non-tes pada penelitian ini menggunakan instrument lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol didapatkan berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas mendapatkan Sig. sebesar 0,303 yang artinya  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen. Hasil pengujian hipotesis diperoleh melalui uji *t independent sample* mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0,022

$< 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu sebesar  $2,381 \geq 2,019$ , yang artinya  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dan memperoleh hasil uji *N-Gain* sebesar 0,5464, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS kelas V di SDN 18 Cakranegara dengan besar pengaruh 0,5464 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Make a Match, Strip Story, Pemahaman Konsep IPS*

### **A. Pendahuluan**

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 dalam satuan tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengedepankan Pemahaman terhadap peserta didik, sehingga hal ini tidak lepas dari tuntutan pemahaman akan konsep dari setiap materi yang dipelajari. IPS merupakan bidang studi atau mata pelajaran yang ada pada satuan tingkat sekolah dasar (Widyastuti et al., 2022). Adapun pembelajaran IPS menurut Husniati et al (2022) Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui pengetahuan dan pengalaman yang dikembangkan, Karena peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda dalam memberdayakan dan memfungsikan kemampuan berpikirnya.

Pemahaman konsep adalah kemampuan memahami suatu materi

yang ditampilkan atau disajikan dalam bentuk yang dipahami, memberikan kesan, dan mampu mengaplikasikannya dengan baik (Bloom; Widiyanto, 2020). Pemahaman konsep juga merupakan dasar pemahaman prinsip dan teori, sehingga peserta didik harus memahami konsep-konsep yang membentuk teori terlebih dahulu sebelum dapat memahami prinsip dan teori tersebut (Fauzi et al., 2023). Secara sederhananya peserta didik diharapkan mampu memahami dan menyerap arti dari bahan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil Observasi di SDN 18 Cakranegara didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS hanya terpaku pada buku pelajaran. Akibatnya pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang membosankan dan peserta didik cenderung mengabaikan. Selain melakukan observasi, dilakukan juga wawancara dengan dua wali kelas, yaitu wali kelas V-A dan wali kelas V-B yang

mendukung temuan dari hasil observasi. Bahwa metode yang digunakan yaitu metode manghafal dan ,masih terfokus pada buku pelajaran.

Selain itu guru menyatakan bahwa berdasarkan penilaian tengah semester, masih terdapat setengah peserta didik belum mencapai batas nilai KKM. Kedua wali kelas juga menyampaikan bahwa salah satu materi yang cenderung sulit diajarkan adalah materi sejarah, hal ini dikarenakan cakupan materi yang banyak, media menggunakan gambar dan video, serta minat peserta didik yang kurang. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model dan media yang kurang efektif pada materi yang akan disampaikan menjadi salah satu faktor tidak tersampainya materi dengan baik, terlebih pada materi sejarah dengan cakupan materi yang lebih banyak.

Maka dalam mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *make a match*. Model

pembelajaran adalah salah satu teknik dalam kooperatif, dimana setiap peserta didik mendapat satu buah kartu soal dan jawaban (Rosyidah et al.,2021). *Make a match* adalah permainan mencari pasangan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Karakteristik model *make a match* adalah adanya permainan “mencari pasangan” (Putra, 2019). Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep secara kreatif, aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari et al. (2021) yang menyatakan model *make a match* memungkinkan peserta didik memperdalam materi yang dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep untuk menyelesaikan suatu masalah, bekerjasama dengan peserta didik yang lain, dan berani mengungkapkan pendapat. Oleh karena itu model *make a match* memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dan bertahan lama dalam struktur kognitif peserta didik (Huda, 2017).

Selain model pembelajaran, penggunaan media menjadi hal

penting yang dapat membantu proses penyampaian pembelajaran di dalam kelas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *strip story*. Media *strip story* adalah sebuah cerita yang disusun secara acak, berupa potongan cerita atau kata yang nantinya akan disusun oleh peserta didik dengan cara menggabungkan tiap potongan tersebut (Lapenangga et al. 2020). Menurut Sulastri (2021) menyampaikan bahwa media *strip story* merupakan media visualitas yang memerlukan penglihatan peserta didik dalam menangkap setiap pembelajaran. Pembuatan media *strip story* mudah dilakukan dan tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatannya (Nufus, 2015). Alasan penggunaan media *strip story* memudahkan mengingat suatu pembelajaran dengan cepat, sehingga media ini menjadi salah satu pilihan dalam mengajarkan pemahaman konsep IPS.

Pemilihan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu cara efektif dan efisien untuk memudahkan pemahaman konsep terhadap peserta didik. Oleh karena itu perlu dilakukan perpaduan model dan

media pembelajaran. Model *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep secara kreatif, aktif, menyenangkan, dan juga mampu melatih kerjasama antar peserta didik maupun kemampuan menyampaikan suatu materi. Sejalan dengan itu penggunaan media *strip story* dapat meningkatkan kemampuan mengingat dengan baik sehingga pemahaman kognitif dapat bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama. Maka dalam penerapan model *make a match*, media *strip story* akan dipadukan dalam kertas karton pada permainan mencari pasangan antar kartu soal dan kartu jawaban.

Jika dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan yang memiliki kesamaan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cindy Pratiwi & Umar Darwis (2021) dalam jurnal ilmiah tersebut disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan kartu gambar efektif dan memiliki pengaruh aktivitas peserta didik sangat baik dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Andi Sulastri (2021) pada

penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan *coopertave script* berbantuan media *strip story* dan menyatakan bahwa media *strip story* membantu peran guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik dapat saling belajar satu sama lain.

Berdasarkan pemaparan di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS kelas V SDN 18 Cakranegara.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk Penelitian *Quasi Eksperimental* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang digunakan dengan cara memberikan *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) terhadap dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Pada penelitian populasinya berjumlah 43 peserta didik kelas V SDN 18 Cakranegara. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*, dimana semua populasi memiliki hak yang sama untuk dijadikan sebagai sampel. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan membandingkan hasil penilaian tengah semester peserta didik antara kelas V-A dan V-B yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai kelas V-A dan V-B. Sehingga dalam penelitian ini dipilih secara random bahwa kelas V-A sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa media dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Instrument yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep menggunakan tes *essay* (uraian) *pre-test* dan *post-*

test yang akan dilakukan uji konstruk/ahli terlebih dahulu.

Selain teknik tes juga menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistika parametrik yaitu uji *t independent sample test* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu  $H_0$  diterima apabila tidak terdapat pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS. Kemudian  $H_a$  diterima apabila terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS. Sedangkan dan dilanjutkan dengan uji *N-Gain*.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh melalui tes pemahaman konsep pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil pelaksanaan *pretest* adalah data sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) yang dilakukan pada

kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah peserta didik	23	20
2	Nilai tertinggi	50	50
3	Nilai terendah	20	30
4	Rata-rata	32.17	31.50

Berdasarkan pada tabel 2 diketahui bahwa hasil *pre-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 32,17 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 31,50. Maka dapat disimpulkan berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan signifikan terkait kemampuan awal peserta didik sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*).

Selanjutnya data hasil kemampuan akhir peserta didik setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Data hasil *post-test* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah peserta didik	23	20

2	Nilai tertinggi	95	85
3	Nilai terendah	35	30
4	Rata-rata	73,91	63,00

Berdasarkan tabel 3 ditemukan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan menggunakan model *make a match* berbantuan media *strip story* yaitu 73,91 sedangkan kelas kontrol dengan perlakuan metode ceramah memiliki nilai rata-rata 63,00 yang menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji Normalitas sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas**

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Eks	.931	23	.116
	Post-Eks	.928	23	.101
	Pre-Kon	.923	20	.114
	Pos-tKon	.916	20	.084

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa nilai Sig. sebesar 0,116 dan 0,114 untuk *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai Sig. sebesar 0,101

dan 0,84. Karena nilai Sig. untuk masing-masing  $\geq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya sebuah data pada kedua kelas. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas**

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.090	1	41	.303

Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui nilai Sig. pemahaman konsep IPS pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 0,303 yang artinya  $> 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan statistika parametrik yaitu *Independent Sample Test* untuk membandingkan nilai rata-rata *Post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Hasil uji dapat dilihat sebagai berikut.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.090	.303	2.381	41	.022	10.913	4.584	1.655	20.171
	Equal variances not assumed			2.413	40.909	.020	10.913	4.523	1.778	20.048

**Gambar 1 Uji T Independent Sample Test**

Berdasarkan gambar 1 di atas, nilai *t* hitung yang didapatkan sebesar 2,381 perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 4,584 dan perbedaan berkisar antara 1,655 sampai dengan 20,171 (dilihat dari *lower* dan *upper*). Derajat kebebasan (*df*) = 43 – 2 = 41, didapatkan nilai *t* tabel sebesar 2,019. Maka dapat disimpulkan nilai *t* hitung (2,381) > *t* tabel (2,019) dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar (0,022) < 0,05 artinya *H*<sub>0</sub> ditolak dan *H*<sub>a</sub> diterima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS kelas V SDN 18 Cakranegara.

Setelah diketahui terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story*, maka selanjutnya dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep IPS.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	43	.07	.93	.5464	.21581
Valid N (listwise)	43				

**Gambar 2 Hasil Uji N-Gain**

Berdasarkan gambar 2 di atas, didapatkan hasil rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5464 maka dapat disimpulkan berdasarkan kategori *N-Gain* bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPS kelas V SDN 18 Cakranegara diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang atau *G*-sedang dengan rentang nilai  $0,30 \leq G \leq 0,70$ .

Berdasarkan hasil penilaian tes pemahaman konsep tidak semua peserta didik menguasai 5 indikator pemahaman konsep, yang berarti bahwa setiap peserta didik hanya memiliki kemampuan dominan pada beberapa atau masing-masing indikator.

**Tabel 6 Hasil persentase Indikator**

Indikator	Persentase	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Menjelaskan	56,52%	20%.
Mencontohkan	60,86%	65%
Mengklasifikasikan	13,04%	-
Merangkum	13,04%	-
Menyimpulkan	52,17%.	20%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi fokus pada hasil persentase



penelitian yaitu peserta didik yang menjawab dengan sangat baik dan benar yang artinya tidak ada kesalahan atau mendapat nilai maksimal yaitu poin 4 pada soal tersebut. Adapun jumlah peserta didik pada masing-masing indikator yang menjawab pertanyaan dengan baik dan benar berarti terdapat sedikit kesalahan atau mendapatkan poin 3, selanjutnya peserta didik yang menjawab dengan keterangan cukup baik berarti setengah jawaban benar, dan yang menjawab dengan keterangan kurang memiliki arti sedikit jawaban benar.

Indikator pertama yaitu menjelaskan. Bahwa terdapat dari 23 jumlah peserta didik pada kelas eksperimen 13 diantaranya mampu menjawab soal dengan sangat baik dan benar, 10 diantaranya menjawab soal dengan baik dan benar. Sehingga persentase jawaban sangat baik dan benar pada kelas eksperimen mendapatkan persentase sebesar 56,52%. Sedangkan jumlah peserta didik pada kelas kontrol sebanyak 20 orang, 4 peserta didik diantaranya menjawab dengan sangat baik dan benar, 14 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, 2 peserta didik menjawab

dengan cukup. Sehingga persentase jawaban sangat baik dan benar pada kelas kontrol sebesar 20%.

Selanjutnya pada indikator kedua mencontohkan yang diterapkan pada soal nomor 2, bahwa pada kelas eksperimen terdapat 14 peserta didik menjawab pertanyaan dengan sangat baik dan benar, 7 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, serta 2 peserta didik menjawab pertanyaan dengan cukup. Sehingga jawaban pada kategori sangat baik dan benar pada kelas eksperimen indikator mencontohkan mendapatkan persentase sebesar 60,86% jika dibulatkan menjadi 61%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 13 peserta didik menjawab dengan sangat baik dan benar, 5 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, dan 2 peserta didik belum dapat menjawab dengan cukup baik. Sehingga jawaban benar pada kelas kontrol mendapatkan persentase sebesar 65%.

Indikator ketiga yaitu mengklasifikasikan yang diterapkan pada soal nomor 3. Bahwa pada kelas eksperimen terdapat 3 peserta didik mampu menjawab dengan sangat baik dan benar, 8 peserta didik menjawab dengan baik dan

benar, 12 peserta didik menjawab dengan cukup baik. Sehingga persentase jawaban sangat baik dan benar pada indikator ketiga yaitu mengklasifikasikan sebesar 13,04%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 5 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, 13 peserta didik menjawab dengan cukup baik, dan 2 peserta didik menjawab dengan kurang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada indikator nomor 3 yaitu mengklasifikasikan pada kelas eksperimen mendapatkan persentase sebesar 13,04% kategori menjawab dengan sangat baik dan benar, sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat peserta didik menjawab dengan kategori sangat baik dan benar.

Selanjutnya pada indikator ke empat yang terdapat pada soal nomor 4 yaitu merangkum. Bahwa terdapat pada kelas eksperimen yang menjawab dengan sangat baik dan benar yaitu sebanyak 3 peserta didik. Adapun 9 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, 5 peserta didik menjawab dengan cukup baik, dan 6 peserta didik menjawab dengan kurang baik. Sehingga persentase jawaban sangat baik dan benar pada indikator ketiga

yang terdapat pada kelas eksperimen sebesar 13.04%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 2 peserta didik menjawab dengan baik dan benar, 6 peserta didik menjawab dengan cukup baik, dan 12 peserta didik menjawab dengan kategori kurang. Maka pada indikator merangkum pada kelas eksperimen terdapat persentase peserta didik yang menjawab dengan kategori sangat baik dan benar sebesar 13,04% sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat peserta didik yang menjawab dengan kategori sangat baik dan benar.

Indikator terakhir pada soal tes pemahaman konsep adalah menyimpulkan yang terdapat pada soal nomor 5. Jumlah peserta didik pada kelas eksperimen yang menjawab dengan kategori sangat baik dan benar sebanyak 12 orang, adapun 2 orang peserta didik mampu menjawab dengan baik dan benar, 3 peserta didik menjawab cukup baik, dan 8 peserta didik menjawab dengan kurang. sehingga persentase jawaban dengan kategori sangat baik dan benar pada kelas eksperimen sebesar 52,17%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 4 peserta didik mampu menjawab dengan sangat

baik dan benar, 3 peserta didik mampu menjawab dengan baik dan benar, 4 peserta didik mampu menjawab dengan cukup, dan 9 peserta didik menjawab dengan kurang. Maka persentase pada kelas kontrol dengan kategori menjawab soal dengan sangat baik dan benar memperoleh 20%.

Berdasarkan hasil rekapitulasi indikator tes pemahaman konsep yang terdapat dalam soal uraian pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen indikator yang memiliki persentase kemampuan menjawab peserta didik dengan kategori sangat baik dan benar paling tinggi terdapat pada indikator mencontohkan pada soal nomor dua yaitu memperoleh persentase sebesar 61%, kemudian indikator menjelaskan pada soal pertama yaitu memperoleh 56,52%, selanjutnya indikator menyimpulkan sebesar 52,17% pada soal nomor 5, dan yang terakhir yaitu indikator menyimpulkan dan mengklasifikasikan yang terdapat pada soal nomor 3 dan 4 dengan memperoleh persentase sebesar 13,04%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat hanya 3 indikator yang menunjukkan bahwa peserta

didik mampu menjawab dengan kategori sangat baik dan benar, yaitu indikator menjelaskan sebesar 20%, dilanjutkan indikator mencontohkan sebesar 65%, dan indikator menyimpulkan sebesar 20%. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pada kelas kontrol berdasarkan indikator terdapat pada indikator kedua yaitu mencontohkan dengan persentase 65%.

Selama kegiatan bermain mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban di kelas melibatkan peserta didik secara langsung, guru mengarahkan Permian, melatih kerjasama antar peserta didik yang menyebabkan peserta didik bertukar pikiran terkait materi yang diajarkan untuk menemukan jawaban yang tepat tanpa merasa bahwa peserta didik sedang belajar, sehingga tidak membuang esensi dari pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Juhji (2017) yang menyatakan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik secara langsung dikemas seperti sebuah permainan dengan tidak membuang esensi dari proses pembelajaran tersebut. Selain itu pendapat dari Fauhah & Rossi

(2020) menyatakan bahwa guru mengarahkan permainan, pertanyaan, menetapkan tugas, serta memberikan informasi untuk membantu menyelesaikan permainan yang menumbuhkan kerjasama antar peserta didik dengan cara mencocokkan kartu, sehingga keaktifan peserta didik terlihat pada saat mencari pasangan kartu.

Selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media *strip story* terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah pada awal penerapannya peserta didik kurang tertib karena kelompok kartu soal tidak berbaris dengan rapi, yaitu terdapat peserta didik yang maju dan mundur. Selain itu pemegang kartu jawaban masih kebingungan dalam menyusun jawaban berbentuk cerita dalam kartu, sehingga seringkali memanggil guru atau teman untuk bertanya cara memindahkan potongan kertas yang satu dengan yang lainnya. Selain itu membutuhkan waktu lebih lama dari yang ditentukan untuk menyusun potongan cerita oleh pemegang kartu jawaban, bahkan setelah menemukan pasangan kartu soal, perlu adanya diskusi untuk melihat

kembali cerita sudah tersusun dengan benar atau tidak. Beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan model *make a match* berbantuan media *strip story* ditemukan sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Perdana (2018) menyatakan bahwa pada awal pembelajaran kurang tertib dalam baris berbaris karena ada peserta didik yang lebih maju, pemegang kartu soal berteriak untuk mencari jawaban.

Model *make a match* berbantuan media *strip story* memiliki kendala yang menjadi kekurangan dari penelitian ini. Namun selain kekurangan model *make a match* berbantuan media *strip story* terdapat juga kelebihan yang ditemukan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung kelebihanannya antara lain: 1) peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) melatih jiwa kompetisi dalam menentukan jawaban berdasarkan alur cerita yang tepat dan sesuai, 3) Pembelajaran dilakukan dengan penuh antusias dan tanggung jawab ketika menjelaskan alur cerita di depan kelas. Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain mencari pasangan

bahwa peserta didik bersama-sama menyusun kartu soal dan jawaban dengan berdiskusi, mampu saling mendengarkan saran antar peserta didik, jiwa kompetisi yang terlihat dengan berusaha menyusun dalam waktu yang cepat, dan juga mampu menemukan isi dari cerita yang telah disusun ketika membacakan hasil jawaban didepan kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Andikasari et al (2020) pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang diajarkan.

Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, namun belum sepenuhnya dapat berjalan dengan sempurna karena terdapat kendala. Namun untuk semua kendala telah ditangani, dengan memberikan peraturan tambahan dengan tegas, meminta bantuan ketua kelas untuk mengarahkan dalam hal baris berbaris sebelum memulai permainan. Sehingga pada hari kedua pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan tertib.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 18 Cakranegara

terdapat 5 indikator pemahaman konsep yang digunakan yaitu menjelaskan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, dan menyimpulkan. Indikator mencontohkan memiliki jumlah persentase paling tinggi peserta didik yang mampu menyelesaikan soal dengan kategori sangat baik dan benar dengan persentase 61%. Sedangkan indikator mengklasifikasikan dan merangkum mendapatkan persentase paling sedikit sebesar 13,04% dengan kategori peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan sangat baik dan benar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS kelas V. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil *uji t* diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,381 > 2.019$  dengan nilai sig.  $0,022 < 0,05$  dan didapatkan tingkatan pengaruh penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* melalui uji *N-Gain* terhadap pemahaman konsep sebesar  $0,5464$  diklasifikasikan memiliki tingkat pengaruh sedang atau G-sedang dengan rentang nilai  $0,30 \leq G \leq 0,70$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Andikasari, L. M., Tanzimah, T., & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *JS (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 111-121
- Apriliyani, R., & Gazali, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Ibtikar*, 8(2), 104-122.
- Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1978-1986. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940>
- Ariska, W., & Rahmaniati, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Ctl Tipe *Make-A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Pada Materi Pengaruh Cuaca Terhadap Kegiatan Manusia Dan Lingkungan Di Kelas III SDN-9 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 36-40.
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98-106.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Juhji. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran IPA. *Primary*, 9(1), 9-16.
- Lapenangga, P., Blegur, Y. R., & Aryani, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dongeng Melalui Media Strip Story pada Siswa Kelas III SD. *Musamus Journal Of Primary Education*, 3(1), 75-80. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3281>
- Lestari, B. V., Saputra, H. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas III SDN 3 Beleka. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 96-101.
- Lestari, B. V., Saputra, H. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas III SDN 3 Beleka. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 96-101.
- Mantika, E. P., Husniati, H., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105-2113. [10.29303/jipp.v7i4.907](https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907)

- Nufus, H. (2015). Pembelajaran Insya (Kitabah) dengan Media Strip Story. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 10(2), 213–220. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/708>
- Perdana, A. A., & Supryono, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Semolowaru 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 640-649.
- Pratiwi, C., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Kayanya Negeriku Di Kelas IV SDN No 105361 Lubuk Cemara. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 114-122.
- Putra, N. T. E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Purwadita*, 3(1), 94-100.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, A. (2021). Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Media Strip Story Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 91–103. <https://doi.org/10.29408/jhm.v8i1.4909>
- Widiyanto, R. (2020). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk PGSD dan PGMI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti, N. N. S., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dipadu Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN Gugus 06 Cakranegara Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 958-963. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2926>