

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Lisna Sakinah¹, Fitri Nuraeni², Tiara Yogiarni³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹lisnasakinah02@upi.edu, ²fitrinuraeni@upi.edu, ³tiarayogiarni@upi.edu

ABSTRACT

The learning process is a series of prepared or designed processes to teach students, implemented, and systematically assessed to achieve learning goals productively and optimally. Therefore, the learning process conducted should be optimal. This research utilizes a quasi-method with a non-equivalent control group design. In this design, the participants are divided into two groups: the experimental group and the control group. Based on the descriptive test results, differences were found in the posttest results between the experimental and control groups. Furthermore, after conducting the N-Gain test, it was found that the learning outcomes of the experimental group were better compared to the learning outcomes of the control group, which received conventional learning.

Keywords: *cooperative learning model of make a match type, digital flashcards, cognitive learning outcomes*

ABSTRAK

Proses pembelajaran merupakan sebuah rangkaian atau proses mempelajari peserta didik yang dipersiapkan atau didesain, dijalankan, dan dilakukan penilaian sistematis guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara produktif dan optimal. Maka dari itu proses pembelajaran yang dilakukan harus optimal. Penelitian ini menggunakan metode quasi dengan desain *non-equivalent control group design*. Pada desain ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji deskriptif ditemukan perbedaan pada hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya setelah dilakukan uji N-Gain ditemukan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *model make a match, flashcard digital, hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan perubahan masyarakat yang berbeda dengan kehidupan sebelumnya. Sebagai bangsa yang berkembang dan tumbuh menjadi Negara maju, dalam menghadapi abad 21 ini Negara Indonesia perlu mengikuti perkembangan zaman. Upaya peningkatan sumber daya manusia yang handal dan baik sangat diperlukan dalam rangka menghadapi perubahan akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin modern. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan yang berkualitas dan unggul (Hidayati, 2015).

Satu-satunya fondasi yang harus dibangun dan diperbaiki adalah system pendidikan Indonesia. Sektor pendidikan perlu mendapat perhatian, terutama berkaitan pemerataan akses pendidikan bagi setiap warga Negara dan pemanfaatan satuan sistem untuk memperoleh mutu hasil pendidikan yang diinginkan. Namun, jika melihat yang terjadi dilapangan, mutu pendidikan Indonesia masih

sangat rendah. Kurangnya proses pembelajaran menjadi salah satu kendala yang terjadi dalam lingkup pendidikan. Susanto (dalam Ni'mah, 2023) menyatakan bahwa selama proses pembelajaran anak tidak mendapatkan dukungan dalam meningkatkan berpikirnya. Proses pembelajaran hanya berfokus pada kemampuan anak dalam mengingat informasi tetapi tidak memahaminya agar berkaitan dengan kehidupan yang terjadi di sekitarnya. Hal ini terjadi karena pengaplikasian metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kurangnya penggunaan guru menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, menjadikan anak kurang tertarik dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Akhirnya berakibat pada menurunnya hasil belajar yang diperoleh anak. Fenomena ini terjadi pada pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih menggunakan metode ceramah (Nadliyah dkk, 2019). Pembelajaran IPA sangat penting, maka dari itu guru dituntut untuk bisa mengemas pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan pembaharuan terhadap pola pembelajaran IPA di kelas. Diperlukan penerapan model pembelajaran yang bisa membuat kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan serta bermakna. Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan teknik pembelajaran dimana siswa dituntut untuk aktif mengikuti pembelajaran sambil mencari pasangan dalam suasana yang menyenangkan saat mempelajari suatu konsep tertentu (Kesumaningrum dan Syachruraji, 2016). Penggunaan model ini dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa, sebab menjadikan siswa lebih mudah mengerti dan menguasai konsep (kesumaningrum dan syachruraji, 2016).

Agar pembelajaran mudah dimengerti dibutuhkan bantuan berupa media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *flashcard* digital. *Flashcard* digital merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik dalam memperkuat serta mengingat

konsep-konsep penting. Media *flashcard* berisi gambar, teks, dan symbol yang mengarahkan serta mengingatkan peserta didik pada topic yang terkait dengan isi kartu (Hayati, 2021). Penggunaan media *flashcard* digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat dan pengalaman belajar bagi siswa karena pembelajaran akan lebih berarti sehingga materi atau ilmu yang diterima siswa dapat bertahan lama (Nisa dkk, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud mengkaji peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Digital Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Nurdiani, 2018), metode ini dipakai untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi terkendalikan. Kemudian pada penelitian ini menggunakan desain

non-equivalent kontrol group design. Dalam desain ini peneliti tidak menggunakan metode pengambilan sampel secara acak untuk memilih baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan uji *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelompok. Soal yang diberikan sebanyak 13 soal pilihan ganda dengan mengikuti indikator Taksonomi Bloom Edisi Revisi. Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu 1) memberikan tes awal (*pretest*), 2) pemberian perlakuan, 3) pemberian tes akhir *posttest*. Adapun hasil rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

**Table 1 Hasil Pretest Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-Rata Skor	Skor Terendah	Skor Tertinggi
<i>Pretest</i> Eksperimen	20	55,70	31	85
<i>Posttest</i> Eksperimen	20	74.30	46	100
<i>Pretest</i> Kontrol	20	46,65	15	77
<i>Posttest</i> Eksperimen	20	60.50	23	85

Berdasarkan tabel 1 tersebut didapatkan rata-rata skor pada data *pretest* kelompok eksperimen yaitu sebesar 55,70 untuk skor terendah sebesar 31 serta skor tertinggi sebesar 85. Lalu pada data *posttest* eksperimen yaitu sebesar 74.30 untuk skor terendah sebesar 46 serta skor tertinggi sebesar 100. Sedangkan *pretest* kelas kontrol didapatkan rata-rata skor data *pretest* sebesar 45,65 untuk skor terendah sebesar 15 serta skor tertinggi sebesar 77. Sedangkan untuk hasil *posttest* sebesar 60.50 untuk skor terendah sebesar 23 serta skor tertinggi sebesar 85. Berdasarkan hasil rata-rata skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui bahwa pada hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan pada hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat kita ketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang mendapat model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* digital lebih baik dari hasil belajar kelompok kontrol yang mendapat model *problem based learning*. Lebih jelasnya disajikan hasil uji N-Gain berupa analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Table 2 Hasil Analisis Deskriptif Uji N-Gain

Kelompok	N-Gain	Interpretasi
Eksperimen	0,4666	Sedang
Kontrol	0,2909	Rendah

Berdasarkan tabel 2, diperoleh rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen yakni 0,4666 tergolong interpretasi sedang. Rata-rata skor N-Gain kelompok kontrol yakni 0,2909 tergolong interpretasi rendah. Rata-rata skor N-Gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kelompok kontrol. Selanjutnya setelah dilakukan uji analisis deskriptif pada hasil N-Gain, maka dilakukan uji statistik

inferensial untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antar kedua kelompok. Uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS V.25. yang dilihat pada bagian uji Shapiro-wilk. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan jika nilai sig. > α atau 0,05 maka H_0 diterima dan jika nilai sig. < α maka H_0 ditolak. Hasil uji normalitas data N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil uji Normalitas Data N-Gain

Kelas	Data N-Gain		Keterangan
	Nilai Signifikansi	Taraf Signifikansi (α)	
Eksperimen	0,15	0,05	Tidak Normal
Kontrol	0,182	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 3 diperoleh informasi hasil perhitungan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh hasil skor N-Gain hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 0,15 sedangkan untuk kelompok eksperimen sebesar 0,182. Kriteria dalam uji normalitas pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi kurang dari $\alpha = 0,05$ sedangkan pada kelompok kontrol lebih dari $\alpha = 0,05$ artinya skor N-Gain pada kedua kelompok tidak

berdistribusi normal. Selanjutnya uji non-parametrik menggunakan uji Mann Whitney karena data skor N-Gain tidak berdistribusi normal. Uji Mann Whitney bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari skor N-Gain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari uji non-parametrik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4 Hasil Uji Non Parametrik Skor N-Gain

Data	Nilai Signifika si	α	Keteranga n
Hasil N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	0,028	0,05	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan perhitungan uji non parametrik menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,028. Hasil tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya dari skor N-Gain dapat dilihat hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan. Berdasarkan data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa skor N-Gain pada kelompok eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe

Make a Match berbantuan media *flashcard* dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen mendapat rata-rata skor *posttest* 74.30, dan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 60.50. selain itu setelah dilakukan Uji N-Gain pada kedua kelompok, didapatkan hasil bahwa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* digital lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mendapat model pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang endapat perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* digital lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, Lilik. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 15(2): 197–208.
- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33-39.
- Kesumaningrum, Citra Nur, and A Syachruroji. 2016. "Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Ekspositori Pada Konsep Energi." *Jpsd* 2(2).
- Nisa, Winni An, Hidayah Quraisy, and Fitri Yanty Muchtar. 2024. "Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai." 01(03): 99–106.
- Nurdiani, Isma. 2018. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE DEBATE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/2019)." : 5–16. <http://repositori.unsil.ac.id/4680/>.