



PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR MENENTUKAN UNSUR INTRINSIK DALAM CERITA PADA SISWA PADA SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 060938 MEDAN

THE INFLUENCE OF THE APPLICATION OF THE *MAKE A MATCH* LEARNING MODEL ASSISTED BY VIDEO MEDIA ON OUTCOMES DETERMINING INTRINSIC ELEMENTS IN STORIES CLASS V STUDENTS UPT SD NEGERI 060938 MEDAN

Wasni Rosmawati Tumanggor ¹, Pandapotan Tambunan ², Hartono Sembiring ³,

¹)Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

^{2,3})Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality Medan, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Kec. Medan
Selayang Kota Medan Prov Sumatera Utara, Kode Pos 12345, Indonesia

Wasnitumanggor64@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Model Make A Match dengan berbantuan media video pembelajaran konvensional pada materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita kelas V di UPT SD Negeri 060938 Medan. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent antara dua faktor dengan tarafsignifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1)=2$ di dapat $x^2 (0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Make A Match berbantuan media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita dikelas V UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata kunci : Hasil Belajar, Make A Match, video

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the influence of student learning outcomes in Indonesia language subjects using the make a match model with the assistance of conventional learning video media on the material of determining intrinsic elements in class V stories at UPT SD Negeri 060938 Medan,. hypothesis testing uses an independent test between two factors with a significance level of $\alpha = 0.05$ and $dk = (2-1)(3-1)=2$, obtained $x^2 (0,95)(2) = 5,99$. from the results of data hypothesis testing, it was concluded that there was a significant influence on the use of the make a match model assisted by video media in Indonesia language subjects, the



material for determining intrinsic elements in stories in class v upt sd negeri 060938 medan for the 2023/2024 academic year.

Keywords : learning outcomes, make a match, video

PENDAHULUAN

Memahami unsur intrinsik suatu cerpen sangat diperlukan jika seseorang membaca cerpen. Penulis dapat memaksimalkan makna dan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Dalam cerpen dibangun oleh berbagai macam unsur yaitu menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah ialah unsur pembangun cerita yang berasal dari dalam cerita itu sendiri unsur itu dapat meliputi tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang dan amanat. Sudjiman (Andriani 2016:23-24) menyatakan :

“unsur intrinsik tema tokoh, latar, watak, alur, dan amanat. Seorang pembaca dapat memahami dari cerpen dan mendapat banyak pengalaman hidup termasuk nilai positif di dalamnya serta amanat yang terkandung di dalam sebuah cerpen.

Sedangkan unsur ekstrinsik ialah unsur yang tidak secara langsung melekat dan membangun cerita, unsur ekstrinsik dapat meliputi latar belakang masyarakat, latar belakang pengarang, dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.

Masih banyak siswa yang bingung dalam menentukan unsur intrinsik mengenai tokoh dan latar pada cerpen, rendahnya daya ingat siswa terhadap apa yang disampaikan dalam pembelajaran dan kemampuan konsentrasi siswa dalam membaca cerita pendek kurang maksimal, bahkan ada yang masih bingung dan tidak mengerti tentang pengertian unsur intrinsik mengidentifikasi unsur-unsur yang terkandung di dalam cerpen tentunya dengan memperbanyak membaca.

Berdasarkan informasi dari wali kelas di UPT SD Negeri 060938 Medan ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam cerita kurang maksimal, faktor penyebab kurang maksimalnya hasil belajar siswa adalah : (1) guru belum pernah menggunakan model pembelajaran Make A Match , (2) Guru belum pernah menggunakan media video saat mengajar materi unsur intrinsik dalam cerita hanya menggunakan buku dan papan tulis, (3) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.(4) Siswa masih bingung dan tidak mengerti tentang pengertian unsur intrinsik.



Berdasarkan informasi diatas, maka perlu memilih model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga terjadi peningkatan prestasi belajarnya. Satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa antara lain model Pembelajaran Make A Match. Selain pentingnya model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran dalam model yang digunakan akan meningkatkan efektivitas dan efisien suatu system proses belajar mengajar. Media video adalah alat bantu yang berupa audio visual. fungsi media video yaitu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam filim atau gambar.

METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi Eksperimental Research), yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol pada ada variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (sugiyono 2017:17). Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda kelas eksperimen diajar dengan pembelajarn model Make A Match berbantuan media video sedangkan kelas kontrol tanpa metode pembelajaran berbantuan media, dapat di lihat juga pada tabel berikut;

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Pre test	Perlakuan	Post Test
O_1	x_1	O_2
O_1	x_1	O_2

sumber : Sugiyono (2017:172)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 semester ganjil dikelas V-A dan kelas V-B yang jumlah siswasebanyak 40 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dikelas V-A dan kelas V-B. kelas V-A yang diajar dengan Model *Make A Match* berbantuan media video dengan materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan tes awal sehingga diperoleh data tes awal dengan rata-rata nilai kelas V-A = 18,75 dan kelas V-B = 22,85. Berdasarkan tabel data nilai Pre Test kelas kontrol dan eksperimen kemudian di ubah kedalam bentuk diagram batang untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran. Dari hasil data tes awal yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas V-A dan kelas V-B dapat dikatakan sama.

Setelah melaksanakan pembelajaran kedua kelas tersebut ternyata Dimana siswa yang memakai Model *Make A Match* berbantuan media video lebih aktif dan cepat memahami dalam melaksanakan pembelajaran yang mana didapati nilai rata-rata kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan Model *Make A Match* berbantuan media media video yaitu 86,75 dan nilai rata-rata kelas V-B sebagai kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional yaitu 72,25.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu uji persyaratan analisis data yaitu : uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar Model *Make A Match* berbantuan media media video yang di uji kenormalannya dengan uji lilliefors diperoleh $L_{0=0,1221} < L_{(0.005)(20)} = 0.190$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Model *Make A Match* berbantuan media video berdistribusi normal. Dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional yang di uji kenormalannya dengan uji Lilliefors diperoleh $L_{0=0,1221} < L_{(0.005)(20)} = 0.190$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran konvensional berdistribusi normal.

Setelah duji, hasil data belajar kedua kelas yang diperoleh dari uji normalitas mendapatkan uji homogenitas varians dari kedua kelas yaitu dengan menggunakan uji F



Hasil penelitian ini di dukung oleh peneltian yang dilakukan oleh Maya Khulbania (2019) bahwa “ Ada Pengaruh *Model A Match* berbantuan media video hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia maeteri menentukan unsurintrinsik dalam cerita di UPT SD Negeri 060938 Medan “ dan dan juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Tatik Setiyana , Ivanyuni Listiani dan Maya (2022) yang menyatakan bahwa “ ada pengaruh *Model Make A Match* berbantuanmedia video terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 060938 Medan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dinyatakan bahwa *Model Make A Match* berbantuan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan *Model Make A Match* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan *Model Make A Match* berbantuan media video membuat siswa lebih aktif serta kompak dengan teman atau pasangannya dalam belajar dan membuat siswa lebih lebih mampu berpikir interaktif, kreatif dan semakin semangat serta dapat bertukar pikiran tentang pengetahuan yang mereka terima dalam

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan dikelas V-A di UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan *Model Make A Match* berbantuan media video pada mata pelajaran Bahasa Indensia menentukan unsur intrinsik dalam cerita dikelas V di UPT SD Negeri 060938 Tahun Pelajaran 2023/2024 Medan diperoleh nilai rata-rata 86,75
- 2) Hasil belajar siswa tanpa menggunkan *Model Make A Match* berbantuan media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menentukan unsur intrinsik dalam cerita dikelas V di UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 72,25
- 3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Model Make A Match* berbantuan media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tahun Pelajaran 2023/2024



yang dilihat dari uji independent antara dua faktor dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1) = 2$ di dapat $\chi^2 (0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model *Make A Match* berbantuan media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan unsur intrinsik dalam cerita dikelas V UPT SD Negeri 060938 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi, Grahito Wicaksono. 2020. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akhiruddin, dkk. 2020. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Samudera Biru
- Anawati, Sudiyah & Idha Isnaningrum. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Melalui Media Pembelajaran Manipulatif Konsep Bangun Ruang*. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1). <https://preceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/432>
- Asep, Jihat & Abdul Haris. 2018. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Asep, Ediana Latip. 2018. *Evaluasi Pembelajaran Di Sd Dan MI*. Malang: Remaja Rosdakarya.
- Bakhrudin, Mukhammad, dkk. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Bojo Negro: Agrapana Media.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Fauhah. 2021. Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Perkantoran (JPAP) 321.
- Istarani. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Indra, Tjahyadi. 2020. *Mengulik Kembali Pengertian Sastra*. Probolinggo: Universitas Panca Marga. *Jurnal Pendidikan Sastra Inggris*. 5(1). https://www.academia.edu/download/62374275/Mengulik_kembali_pengertian_Sastra20200315-70601-1dt1ajz.pdf.
- Jusmawati, dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Juni, Agus Simare-mare, Natalina Purba. 2021. *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Khiruddin, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Samudera Biru Leni.
- Marlina. 2021. *Hasil Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka.



-
- Lis, Rustinarsih. 2021. *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara*. Jawa: Penerbit Yayasan Lembaga.
- Marlina. 2018. *Assesmen Kesulitan Belajar*. Jakarta Timur : Prenademia Group
- Marjuki. 2020. *Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan*.
- Kusumawati, & Endang Sri Maruti. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Disekolah*
- Oktavia, Lestari. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: Umsu Press.
- Pupu, Saeful Rahmat. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratiwi, Heny. 2019. *Seni Komitmen Mengajar*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Ridwan Abdullah Sani. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Syofrianisda, Suardi. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Suhono, 2020. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: Unisri Press.
- Suminarsi. 2021. *Video Pembelajaran Asyik Murid Fantastik*. Solo: Penerbit: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Samsuddin. 2019. *Buku Ajar Pembelajaran Kritik Sastra*. Yogyakarta: Grub Penerbit CV Budi Utama.
- Shilphy . 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Grub Penerbit CV Budi Utama.
- Septy, Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak Anggota Ikapi.
- Trianto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Wahyuningsih, Endang. Sri. 2020. *Model Pembelajaran Masteri Learning*. Yogyakarta: Groupn Penerbit Persada.
- Wajiran. 2022. *Pengantar Kajian Sastra Karya Sastra Dan Dinamika Politik*. Yogyakarta: Uad Press.