

## Model Make A Match Berbantu Media Kartu Q &A (Question and Answers) Terhadap Kemampuan Memahami Materi Dongeng

Gita Kurnia Dewi dan Dingding Haerudin  
Universitas Pendidikan Indonesia

**Corresponding authors.** [gitakurniadewi@student.upi.edu](mailto:gitakurniadewi@student.upi.edu); [dingding.haerudin@upi.edu](mailto:dingding.haerudin@upi.edu)

**How to cite this article (in APA style).** Dewi, G.K., & Haerudin, D. (2022). Model Make A Match Berbantu Media Kartu Q&A (Question and Answers) Terhadap Kemampuan Memahami Materi Dongeng. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(1), 143-154. doi: [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbsp.v23i1.59884](https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v23i1.59884)

**History of article.** Received (December 2022), Revised (February 2023), Published (April 2023)

**Abstrak.** Pembelajaran yang efektif membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas yang ada. Model pembelajaran yang digunakan bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan materi ajar, menyusun pembelajaran di kelas, dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan media kartu *question and answers* terhadap kemampuan memahami materi dongeng pada peserta didik kelas X SMAN 10 Garut. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-11 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Pengujian data pada penelitian ini menggunakan *true experimental design* jenis *pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17,708 > 1,995$ ), sehingga dapat diambil keputusan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu *question and answers* terhadap kemampuan memahami materi dongeng pada peserta didik kelas X SMAN 10 Garut.  
**Kata kunci:** pengaruh; *make a match*, media kartu Q&A; memahami materi dongeng

### Make A Match Model Assisted by Card Media Q &A (Question and Answers) Against the Ability to Understand Fairytale Material

**Abstract.** Effective learning requires a learning model that is appropriate to the situation and conditions of the existing class. The learning model used can make it easy for teachers to convey teaching material, to arrange learning in class, and helps students in understanding subject matter. This study aims to determine the effect of the make a match model assisted by question and answers card media on the ability to understand fairy tale material in class X students of SMAN 10 Garut. The subjects of this research were students in class X-3 as the experimental class and class X-11 as the control class. Data collection techniques in this study used tests and observations. Testing the data in this study used a true experimental design with the pretest-posttest control group type. The results showed that the t test in the experimental group and the control group was  $t_{count} > t_{table}$  ( $17.708 > 1.995$ ), so that a decision could be made that  $H_0$  was rejected. This shows that there is an influence of the make a match model assisted by question and answers card media on the ability to understand fairy tale material in class X students of SMAN 10 Garut.

**Keywords:** influence; make a match, Q&A card media; understanding fairy tale material

## PENDAHULUAN

Menelaah dua tahun ke belakang, Indonesia terkena wabah penyakit yang dikenal dengan Virus Covid-19 yang menyebabkan Indonesia terpaksa melakukan pembelajaran secara daring (*online*). Tidak sedikit masalah yang timbul dalam pembelajaran daring tersebut, salah satunya karena masalah fasilitas. Fasilitas kurangnya alat komunikasi dan terkendala dalam masalah kuota yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam materi ajar dan turunnya minat siswa dalam belajar (Putri *et al.* 2021; Wardani & Avriza, 2020; Afniati, 2022).

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262 Tahun 2022, mengenai pedoman penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran (Merdeka Belajar), mengungkapkan bahwa “Merdeka Belajar, Merdeka Bermain”. Kegiatan yang dipilih harus memberikan pengalaman yang menarik dan mampu meningkatkan capaian siswa. kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum pengajaran intrakurikuler di mana konten atau kreatifitas harus lebih optimal agar siswa mempunyai waktu yang cukup untuk lebih memahami konsep dan menguatkan kompetensi (Mendikbud, 2022; Rizal *et al.*, 2022; Rahmah *et al.*, 2022; Fadillah & Yusuf, 2022).

Kompetensi capaian yang harus dicapai oleh siswa terbagi menjadi beberapa elemen, khusus dalam mata pelajaran Bahasa Sunda terdiri dalam 5 elemen, yaitu: *ngaregepkeun* (menyimak), *memirsa* (menonton), *maca* (membaca), *nulis* (menulis), jeung *nyarita* (berbicara) (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2021). Adapun lingkup elemen capaiannya, di antaranya Berkomunikasi, Memahami, Mengolah, Menginterpretasi Mengevaluasi, Menyintesis, Berpartisipasi, Menulis, Menyampaikan, Mempresentasikan, Menanggapi, Mengkreasikan. Dalam lingkup elemen capaian, mengolah, menulis,

mengevaluasi, dsb tidak akan bisa tercapai jika siswa belum memahami isi materi.

Kemampuan memahami materi dongeng merupakan salah satu lingkup elemen capaian dalam Kurikulum Merdeka Belajar Fase E kelas X (sepuluh). Kemampuan memahami materi mempunyai peran penting dan jadi bahan untuk menentukan dalam proses kegiatan belajar siswa. Sebelumnya, siswa tidak bisa belajar aspek psikomotor atau keterampilan jika siswa belum memahami materi atau aspek kognitifnya, sederhananya, siswa tidak bisa praktek mendongeng jika belum memahami materi dongeng.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas yang ada. Model pembelajaran yang digunakan bisa memberikan kemudahan untuk Guru untuk menyampaikan materi ajar, memberikan kemudahan untuk menyusun pembelajaran di kelas, dan digunakan untuk kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Arends (dalam Trianto, 2010), model pembelajaran yaitu rencana atau pola yang digunakan sebagai acuan dalam merancangan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berpusat kepada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran bisa efektif jika didukung oleh media yang sesuai dengan keadaan siswa. Media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran yang memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi, kemampuan merangsang siswa untuk meningkatkan minat belajar, serta jadi motivasi untuk menumbuhkan minat siswa. Media adalah segala hal yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar bisa merangsang pikiran, rasa, dan minat siswa sampai proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SMAN 10 Garut, bahwa kemampuan belajar memahami materi dongeng di kelas X masih kurang. Hal ini disebabkan, kurangnya minat siswa dalam belajar memahami materi, sampai ke beberapa kelas X belum bisa memahami materi dongeng secara menyeluruh. Siswa hanya bisa mendongeng, itu pun dongeng-dongeng populer tapi dalam memahami materi dongengnya masih kurang. Akibatnya, hasil belajar siswa kelas X masih kurang. Faktor utama yang harus diperhatikan dan dicapai oleh siswa yaitu kemampuan memahami, jadi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Make A Match* Berbantu Media Kartu Q&A (*Question And Answers*) dalam memahami materi dongeng di SMAN 10 Garut. Selain itu, model yang berbantu media kartu Q&A bisa digunakan sebagai strategi melatih pengetahuan kognitif siswa.

Model *Make A Match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, model *Make a Match* saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas (Huda, 2017). Tujuan dari model ini antara lain: Pandalaman materi; penggalan materi; edutainment. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu. Pelaksanaan khusus sebelum menerapkan model *Make A Match* yaitu membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna lalu membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil (disini guru dapat membuat aturan bersama-sama dengan siswa) dan yang terakhir menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran. Menurut Pista *et al.*, (2016) *Make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lena Curran dengan teknik mencari pasangan sambil belajar

mengenai konsep dalam suasana menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini mengutamakan penanaman kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan kemampuan berpikir melalui permainan mencari pasangan dengan kartu bergambar. Menurut Deschuri *et al.*, (2016) dalam teknik *make a match* ini siswa akan diberikan kartu klop yang berisi konsep, materi maupun gambar. Mereka akan mencari dan mencocokkan kartu gambar dan kartu penjelasan yang mereka pegang. Dalam proses inilah terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa di dalam kelompok untuk membahas kartu-kartu yang mereka pegang.

Banyak sekali keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match*. Menurut Lie (2010) kelebihan dari model *make a match* yakni, meningkatkan partisipasi siswa, akan cocok untuk tugas sederhana, lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi masing-masing anggota kelompok, interaksi lebih mudah serta lebih mudah dan cepat membentuknya. Menurut Huda (2017) kelebihan dari model *make a match* yaitu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Dalam menyempurnakan model pembelajaran, penelitian ini mengkombinasikan model dengan media agar terlaksananya pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Media harus merangsang minat siswa dalam belajar, dan media juga merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Penggunaan media dan model pembelajaran yang dipilih

guru menerapkan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar dan kegiatan bermain siswa harus dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan yang akan dicapai. Dalam hal ini, dibutuhkan kreatifitas yang akan diciptakan dalam suasana belajar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa kartu *Q&A* (*Question and Answers*) merupakan media visual yang dibuat dari kertas, isinya berupa soal-soal dan jawaban-jawaban yang harus saling dipasangkan. Peneliti dalam penelitiannya menggunakan media *Q&A* (*Question and Answers*) atau kartu tanya-jawab. Pada hasil penelitian Afifah *et al.*, (2014) menyatakan bahwa media *question card* dapat dijadikan alternative pembelajaran baru bagi guru-guru, karena pembelajaran ini terbukti berpengaruh terhadap hasil kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Mursiti (2009) anak didik akan lebih mudah menerima materi pembelajaran jika menggunakan alat bantu yang dapat diintegrasikan pada seluruh kegiatan belajar mengajar.

Beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini, di antaranya oleh Pertiwi *et al.*, (2019), Nurgawati (2018), Ratnasari (2019), dan Afifah *et al.*, (2014). Berdasarkan pada penelitian-penelitian di atas, menelaah penelitian ini dan penelitian sebelumnya tidak sama, meskipun sama-sama menggunakan media kartu. Fokus penelitian ini yaitu dengan cara mengkombinasikan model *Make A Match* dengan berbantuan media kartu *Question And Answers* untuk upaya meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi dongeng serta melatih dari segi aspek kognitif siswa di SMAN 10 Garut.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan bentuk desain *true experimental design* jenis *pretest-posttest control group*. Dikatakan *true experimental design* karena dalam desain ini

peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Pada desain ini akan diberikan pretes sebelum diberi perlakuan, untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di 2 kelas yang telah di pilih secara random yaitu, kelas X-3 dan X-11 SMAN 10 Garut. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian akan dilakukan 2 kali pembelajaran. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-3 dan X-11 SMAN 10 Garut yang berjumlah 36 siswa dan 34 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah Probability Sampling yaitu teknik sampling yang menggunakan peluang sama kepada anggota populasi untuk menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017). Cara pengambilan sampelnya menggunakan Simple Random Sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (R)	01	X	02
Kontrol (R)	03	-	04

Keterangan :

- R : Random
- 01 : Hasil pre-test untuk kelompok eksperimen
- 02 : Hasil post-test untuk kelompok eksperimen
- 03 : Hasil pre-test untuk kelompok kontrol
- 04 : Hasil post-test untuk kelompok kontrol
- X : Ada perlakuan
- : Tidak ada perlakuan

Menurut Sugiyono (2017) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random, kemudian

diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre-test yang baik yaitu jika hasil pre-test kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-3 sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas X-11 SMAN 10 Garut sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah Probability Sampling yaitu teknik sampling yang menggunakan peluang sama kepada anggota populasi untuk menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017: 82). Cara pengambilan sampelnya menggunakan Simple Random Sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu,

1. Observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2017) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk *check list*. Dalam penelitian ini teknik observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap tindakan siswa saat pembelajaran dengan kartu *question and answers*, tindakan pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Peneliti menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti. Tujuan observasi dilakukan untuk mengukur apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu *question and answers* sudah berjalan dengan baik atau belum.

2. *Performance test*. Selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini mengumpulkan data dengan test *performance*. *Performance test* ialah tes yang menuntut tester untuk menggerakkan atau menggunakan objek-objek, atau menyusun bagian-bagian yang dikerjakan dengan tes. Tes ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman materi dongeng. Tes memahami materi dongeng yang dilakukan yaitu dengan saling memasangkan kartu yang cocok antara kartu soal (*question*) dan kartu jawaban (*answers*). Siswa yang paling banyak memasangkan kartu, bisa memiliki nilai sempurna pada materi ajar dongeng.

3. Dokumentasi. Sugiyono (2017) mengatakan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam teknik pengumpulan data adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan catatan dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud video kegiatan, daftar peserta didik, daftar nilai peserta didik, dan aktivitas peserta didik kelas X-3 dan X-11 SMAN 10 Garut yang akan menjadi objek penelitian.

### Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi.  
Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* berbantu media *Question and Answers* yang dilaksanakan oleh guru dalam memahami materi dongeng. Alternatif jawaban dalam lembar observasi ini yaitu jawaban “ya” dan “tidak”. Lembar observasi dibuat dengan menggunakan panduan kisi-kisi

instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi lembar observasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kisi-kisi Lembar Observasi Proses Pembelajaran dengan Model *Make a Match* Berbantu Media *Question and Answers*

Aspek	Indikator	Butir Observasi	Pelaksanaan	
			YA	TIDAK
Pendahuluan	a. Membuka Pelajaran	1		
	b. Melakukan presensi	2		
	c. Menyampaikan apersepsi dan motivasi	3		
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4		
Kegiatan Inti (Langkah-langkah Pembelajaran dengan menggunakan Model <i>Make a Match</i> Berbantu Media <i>Question and Answers</i> )	e. Menyampaikan materi pengantar	5		
	f. Membentuk kelompok tes memahami materi dongeng menggunakan kartu Q&A	6		
	g. Menyampaikan aturan tes	7		
	h. Mengawasi dan mengontrol jalannya tes	8		
	i. Memeriksa tes yang telah dikerjakan kelompok siswa	9		
Penutup	j. Memberi kesempatan kepada siswa apabila masih ada hal yang ingin ditanyakan	10		
	k. Bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi ajar dongeng	11		
	l. Menutup pelajaran	12		

2. Tes Performance

Tes performance digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa (aspek kognitif). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pencocokan soal dan jawaban yang telah tersedia dalam media Q&A. Pemberian skor untuk tiap pencocokan soal adalah skor 30 (tiga puluh)/9 untuk jawaban benar dan skor 0 (nol)

untuk pencocokan jawaban salah. Jika siswa berhasil mencocokkan maksimal 3 kartu, maka nilainya akan 10. Tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran materi ajar dongeng. Berikut ini kisi-kisi instrument tes performance secara garis besar.

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Tes Performance dengan Model *Make a Match* Berbantu Media *Question and Answers*

Tujuan Pembelajaran	Materi	Jumlah Pencocokan Kartu Soal ( <i>Question</i> )	Jumlah Pencocokan Kartu Jawaban ( <i>Answers</i> )
10.1.1 Memahami dan menginterpretasikan gagasan/ide pokok dari teks dongeng melalui menyimak.	a. Contoh dongeng Legenda dengan judul “Sangkuriang Kabeurangan”	18	18
10.1.2 Memahami isi dan struktur dongeng	b. Pengertian Dongeng c. Jenis-jenis dongeng d. Struktur dongeng		
<b>Total Kartu Q&amp;A :</b>		<b>36</b>	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Prasyarat Instrumen

#### a. Uji Validitas

Validitas empiris diuji melalui pengalaman. Peneliti melakukan uji validitas empiris terhadap lembar soal menggunakan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25. Langkah-langkahnya yaitu Analyze – Correlate – Bivariate. Setelah diketahui validitasnya, perlu dilakukan pengambilan keputusan. Butir soal dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka item dinyatakan valid, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka item dinyatakan tidak valid (Priyatno, 2013).

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah instrumen yang sudah dapat digunakan karena terpercaya dan baik sehingga bersifat konsisten (Arikunto, 2012: 100). Peneliti menggunakan rumus Cronbach’s Alpha untuk menguji reliabilitas tes soal menjodohkan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 25. Langkah-langkahnya yaitu Analyze – Scale – Reliability Analysis. Sebelum melakukan perhitungan dengan menu tersebut data yang dimasukkan harus dipastikan hanya data item yang valid saja. Reliabilitas data dapat dilihat melalui output Cronbach’s Alpha. Priyatno (2013) menyatakan bahwa

jika nilai cronbach's alpha di atas 0,6 maka reliabilitasnya diterima.

#### c. Uji N-Gain

Gain adalah peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran. Gain diperoleh dari selisih antara hasil pretest dan posttest. N-gain adalah gain yang ternormalisasi, perhitungan N-gain ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan perolehan gain dari seorang siswa. N-gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

**Gambar 1.** Rumus N-Gain

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris. Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel (Sugiyono 2017). Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat diketahui jenis statistik yang akan digunakan. Jika data tersebut berdistribusi normal, maka analisis pengujian menggunakan statistik parametris. Penghitungannya menggunakan program

SPSS versi 25, dengan menu Analyze – Descriptive statistic – Explore. Apabila data berdistribusi tidak normal, maka uji analisisnya menggunakan rumus U Mann Whitney. Uji normalitas data menggunakan uji Liliefors pada kolom Shapiro Wilk. Besral (2010:29) menyatakan apabila nilai-p kurang dari alpha 0.05 (mis 0.000), maka  $H_0$  ditolak dan disimpulkan “Distribusi data adalah tidak normal”. Apabila nilai-p lebih dari atau sama dengan alpha 0.05 (mis. 0.222), maka  $H_0$  gagal ditolak dan disimpulkan “Distribusi data adalah normal”. Jika kedua kelas berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Analisis akhir digunakan untuk penelitian ini menggunakan Uji T dua variabel bebas. Tujuan Uji T ini adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Uji hipotesis dilakukan secara statistik dengan program SPSS versi 25. Berikut ini penjelasan mengenai uji hasil belajar siswa:

1) Hipotesis Uji

$H_0$ : Tidak ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu *Q&A* dalam memahami materi dongeng kelas X di SMAN 10 Garut.

2) Taraf Signifikan

Taraf signifikan yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu  $\alpha = 0,05$

3) Uji Statistik yang Digunakan

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji *Independent Sample t Test* dengan program SPSS versi 25.

4) Kriteria Keputusan

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan hipotesis uji tersebut yaitu  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  dan  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

5) Perhitungan

Hasil perhitungan uji *Independent Sample t Test* dengan bantuan program SPSS versi 25.

(Priyatno, 2013)

a) Data Hasil *Pretest*

**Tabel 4.** Data Hasil *Pretest*

No.	Kriteria Data	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	36	34
2	Skor rata-rata	58	56
3	Median	60	55
4	Modus	60	60

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat jumlah siswa masing-masing kelas eksperimen 36 siswa dan kelas kontrol 34 siswa dengan skor rata-rata 58 untuk kelas eksperimen dan 56 untuk kelas kontrol.

b) Data Hasil *Posttest*

**Tabel 5.** Data Nilai *Posttest*

No.	Kriteria Data	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	36	34
2	Skor rata-rata	84	81
3	Median	83	81
4	Modus	83	82

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat jumlah siswa masing-masing kelas eksperimen 36 siswa dan kelas kontrol 34 siswa dengan skor rata-rata 80 untuk kelas eksperimen dan 76 untuk kelas kontrol.

2. Uji N-Gain

**Tabel 6.** Uji N-Gain

No.	Kriteria Data	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	36	34
2	Skor rata-rata	58,5801	43,9586
3	Minimum	26,09	10,00
4	Maximum	83,33	76,60



Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata n-gain score untuk kelas eksperimen adalah 58,5801 atau jika dibulatkan 59% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 26 dan maksimal 83. Sementara rata-rata n-gain score untuk kelas kontrol adalah 43,9586 atau 44% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai n-gain score minimal 10 dan maksimal 77. Berdasarkan data pada kelas eksperimen, ditemukan score n-gain yang tidak efektif berjumlah 3 siswa, kurang efektif 10 siswa, cukup efektif 18 siswa, efektif 5 siswa.

Sedangkan data pada kelas kontrol, ditemukan score n-gain yang tidak efektif 3 siswa, kurang efektif 15 siswa, cukup efektif 14 siswa, efektif 2 siswa. Jadi, penggunaan model *make a match* berbantu media kartu *question and answers* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan memahami materi dongeng pada siswa kelas X SMAN 10 Garut. Sementara penggunaan metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan memahami materi dongeng pada siswa kelas X SMAN 10 Garut. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, sampel telah memenuhi uji prasyarat yakni semua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Data hasil uji hipotesis data posttest dapat dideskripsikan pada Tabel 7 di bawah ini.

**Tabel 7.** Hasil Eksperimen Kontrol

Variabel	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keputusan
Eksperimen Kontrol	17,708	1,995	H <sub>0</sub> ditolak

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan Media *Question and Answers* terhadap hasil belajar dalam kemampuan memahami materi dongeng dalam penelitian ini sudah menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Hal ini berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami perubahan yang baik dan signifikan. Perubahan yang dihasilkan yaitu adanya peningkatan kemampuan dalam memahami materi dongeng pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda.

Pembelajaran dengan Media Kartu *Question & Answers* membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam mengikuti pembelajaran, karena media *Q&A* sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa khususnya siswa kelas X yang masih dalam tahap operasional konkret. Pembelajaran menggunakan media kartu *Q&A* memuat pendalaman materi pelajaran. Sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik dan mudah untuk diingat. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Soegeng, 2015: 13) yang menyatakan, anak berusia 7 sampai 14 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini cara berpikir logis yang dikaitkan dengan objek konkret terbentuk (operasional konkret).

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantu Media Kartu *Question & Answers* membantu siswa dalam memudahkan pemahaman, meningkatkan keaktifan siswa yang semula masih kurang aktif mengikuti pembelajaran menjadi aktif, membangkitkan minat siswa yang semula merasa bosan belajar menjadi bersemangat, merasa senang belajar, dan perhatian terfokus pada pelajaran yang sedang berlangsung. Hasil analisis pemerolehan pemahaman siswa menggunakan hasil uji N-gain menyatakan bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori cukup efektif, berarti pemahaman siswa pada materi dongeng mengalami peningkatan. Sedangkan

pemerolehan pemahaman siswa di kelas kontrol tergolong dalam kategori kurang efektif, berarti pemahaman siswa pada materi dongeng tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi membaca dan menulis. Pendapat tersebut didukung oleh Ibrahim (dalam Isjoni, 2014) yang mengemukakan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model *make a match* berbantu media kartu *question and answers* terhadap kemampuan memahami materi dongeng pada peserta didik kelas X SMAN 10 Garut, diperoleh nilai 'hitung lebih besar dari nilai 'tabel ('hitung > 'tabel) yaitu  $17,708 > 1,995$  sehingga dapat diambil keputusan  $H_0$  ditolak. Jadi ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu *question and answers* terhadap kemampuan memahami materi dongeng.

Peneliti memberikan saran bagi peneliti lain, yakni dalam menganalisis dan mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab masalah dalam pembelajaran khususnya meningkatkan kemampuan memahami materi dongeng pada siswa kelas X yang belum bisa diatasi seluruhnya dalam penelitian ini. Hasil penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi berbagai faktor penyebab kemampuan memahami materi dongeng siswa kelas X yang rendah. Bagi Guru, sebaiknya dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi. Guru dapat menerapkan model *Make a Match* dalam pembelajaran khususnya di kelas rendah. Guru dapat mengolaborasikan model *Make a Match* berbantu media Kartu *Question & Answers* dengan media lainnya yang mendukung proses belajar, serta

disesuaikan dengan kondisi siswa serta pokok bahasan yang akan disajikan. Bagi Sekolah, kepada pihak sekolah disarankan untuk mendukung pelaksanaan model *Make a Match* berbantu media Kartu *Question & Answers*. Sekolah juga sebaiknya dapat mensosialisasikan model *Make a Match* berbantu media Kartu *Question & Answers* kepada guru khususnya yang mengajar kelas rendah agar dapat menerapkan model *Make a Match* berbantu media Kartu *Question & Answers* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, R., Rusilowati, A., & Supriyadi. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning dengan Media Question Card dalam Membelajarkan Kebencanaan Alam Terintegrasi dalam IPA. *Unnes Physics Education Journal*, 3(1), 6-11.
- Afniati, A. (2022). Pemanfaatan Media Whatsapp dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Online) Melalui Supervisi Akademik di Kelas IV SD Negeri 63/X Nibung Putih. *Journal on Education*, 4(2), 802-813.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Besral. (2010). *Pengolah Dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*. Jakarta: Departemen abiostatiska-FKM UI.
- Deschuri, C., Kurnia, D., & Gusrayani, D. (2016). Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* dengan Media Kartu *Klop* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 361-370. Tersedia Pada : <http://ejournal.upi.edu/index.php/pencilmiah/article/view/3042>. [Diakses pada tanggal 20 November 2022].

- Dinas Pendidikan Jawa Barat. (2021). (Draft) Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Fadillah, C. N., & Yusuf, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 120-137.
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mendikbud. (2022). Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Tersedia pada: [jdih.kemdikbud.go.id](http://jdih.kemdikbud.go.id).
- Mursiti, S., & Binadja, A. (2009). Pengaruh Penggunaan Ular Tangga Redoks Sebagai Media Chemo-Edutainment Bervisi Sets Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 3(2).
- Nurgawati. (2018). *Kartu Kata Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Murid Kelas 1 SDN 353 Kindang Kabupaten Bulukumba* [Tesis]. Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Pista, L.A., Ason, Y., & Waridah. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Aspek Perkembangan Motorik dan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 27-35. Tersedia Pada : <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/download/98/178>. [Diakses pada tanggal 20 November 2022].
- Priyatno, D. (2013). *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran daring di era pandemi (studi kasus pada siswa kelas III sekolah dasar). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 91-108.
- Rahmah, H. D., Ummah, L., Rahmadani, S., & Hasanah, L. (2022). Studi Literatur Perbandingan Pembelajaran Pancasila dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di PAUD. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 179-189.
- Ratnasari, D.A. (2019). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar* [Skripsi]. Semarang: UNNES.
- Rizal, R., Hariana, K., Fahriadi, F., Lapasere, S., Surahman, S., & Pratama, R. A. (2022). Bimbingan Teknis Multimedia Interaktif Smart App Creator Bagi Guru di SDN 1 Poso Kota Utara. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2).
- Soegeng Ysh. A.Y. (2015). *Etika Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: jurnal Pendidikan anak usia dini*, 5(1), 772.

