

KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTU *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN SIDOMUKTI KABUPATEN PATIDesi Novita Anggraini¹⁾, Sunan Baedowi²⁾, Suyitno³⁾¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *PreExperimental Desaigns* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttst Design*. Sampel yang diambil yaitu 20 siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif yang dapat dilihat dari hasil tes awal (*pretest*) 58,75 dan tes akhir (*posttest*) 81,25. Hasil pengujian hipotesis (uji t) pada hasil belajar siswa kelas III menunjukkan bahwa t_{hitung} 11,232 dan dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh t_{tabel} 2,093. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,232 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati.

Kata Kunci: Keefektifan, Model *Make a Match* berbantu *Powerpoint* Interaktif, Hasil Belajar.

History Article

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

How to Cite

Anggraini, D.N., Baedowi, S & Suyitno. (2023). Keefektifan Model *Make a Match* Berbantu *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. IJES, 3(1), 41-54

Coressponding Author:

Jalan Krakatau II No. 9 ,RT 02/RW 01, Kelurahan Karangtempel , Kecamatan Semarang Timur, Semarang, Jawa Tengah, 50125

E-mail: ¹ desianggraini764@gmail.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan dengan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran guna membuat peserta didik aktif melakukan pengembangan terhadap potensi yang dimikinya untuk membentuk sikap spiritual, kepribadian, pengendalian, kecerdasan, budi pekerti atau akhlak yang baik serta keterampilan yang dibutuhkan dimasa mendatang.

Peningkatan mutu pendidikan dipandang sebagai kebutuhan dasar suatu bangsa yang sedang berkembang menjadi negara maju, di mana tentunya didasarkan pada pendapat bahwa pendidikan yang bermutu dapat meningkatkan pembangunan bangsa dan khususnya peserta didik dalam segala bidang yang ada. Oleh sebab itu, memahami tujuan pendidikan merupakan informasi mendasar tentang masyarakat.

Pendidikan yang bermutu merupakan prasyarat dalam menuju tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sistem pendidikan, bagi peserta didik untuk mencapai potensinya guna membentuk sikap mental, kepribadian, pengendalian, kecerdasan, sikap atau akhlak yang baik serta keterampilan yang akan dibutuhkan di masa yang akan datang. Pengembang aktif di sisi lain, kualitas pendidikan bagi siswa berketerampilan rendah dapat menghambat perkembangan potensi mereka.

Pada tahun 2013, pemerintah menetapkan penggunaan kurikulum 2013/ K13 sebagai tujuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dari pengembangan kurikulum 2006 di mana menggabungkan antara sikap, ilmu pengetahuan, dan keterampilan secara lengkap. Inti dari kurikulum 2013 yaitu penyederhanaan kegiatan dan tematik integratif. Pembelajaran kurikulum 2013 memiliki tiga bagian yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan (Sudjana, 2014:38).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran mengacu pada siswa. Di mana pembelajaran terpusat pada siswa (*student centered learning*). Kurikulum 2013 lebih mendorong aktivitas siswa dan memberikan peluang kepada siswa untuk perkembangan perilaku, sikap, pengetahuan dan keterampilannya.

Kualitas pendidikan secara umum merupakan implementasi efektivitas pembelajaran di kelas, pembelajaran yang berkualitas akan membawa kepada pendidikan yang juga berkualitas dan tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran yang berkualitas ditunjukkan dengan adanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tentunya efektivitas pembelajaran tersebut dapat mengeluarkan hasil belajar dan pembelajaran siswa yang maksimal.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sebelumnya dan menjadi lebih baik dalam hal pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku. Hasil belajar sebenarnya adalah indikator belajar dan dievaluasi berdasarkan perilaku siswa setelah proses belajar mengajar (Mardianto, 2012). Salah satu indikator prestasi belajar adalah informasi tentang hasil yang dicapai siswa (Ngalim, 2002). Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjiono (2006), hasil belajar yaitu kemampuan siswa untuk mengarahkan dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan orientasi tertentu, selain itu hasil belajar itu proses mengenali dan memahami perkembangan siswa. Kemampuan yang diperoleh melalui pembelajaran yang diberikan harus jelas di mana letak kemampuan siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut untuk bisa membaca sejauh mana kemampuan

siswa tersebut melalui keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengujian hasil belajar dapat menggunakan beberapa bentuk seperti huruf, angka, simbol dan lain sebagainya sebagaimana telah ditentukan oleh lembaga sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Sidomukti Kabupaten Pati yang bernama Bapak Sugiran, S.Pd. permasalahan yang dihadapi terkait hasil belajar, dimana rata-rata hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru belum menerapkan model yang efektif dan belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan maka diterapkan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati". Dengan diterapkannya model pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran adalah kegiatan yang terdiri dari kurikulum atau topik yang dirancang oleh seorang guru untuk memandu pembelajaran (Joyce dan Weil, 2008). Sementara itu, model pembelajaran diartikan sebagai pendekatan menyeluruh yang dikelompokkan berdasarkan tujuan pembelajaran, model dan kondisi atau jenis lingkungan belajar (Trianto, 2009).

Model pembelajaran yang efektif dan efisien memudahkan untuk mengetahui dan menyempurnakan pembelajaran yang diajarkan guru. Selain itu, model pembelajaran juga merupakan sarana bagi siswa, yang dapat digunakan sebagai pendekatan pemahaman yang komprehensif bagi siswa, dengan memperhatikan dan mempertimbangkan keadaan dan suasana dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut.

Sebenarnya bermacam model pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas, namun model yang paling sering digunakan itu model pembelajaran yang hanya berfokus pada satu model saja, sehingga dapat membuat siswa bosan saat belajar. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap hasil akademis di masa depan. Selain itu, para pakar pendidikan percaya bahwa setiap siswa memiliki potensi yang unik dan berbeda.

Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai dan mengembangkan kemampuan setiap siswa untuk tumbuh bersama, saling melengkapi, bersaing dalam mengoreksi kekurangan dan terutama kemampuan untuk menyelesaikan tugas atau tes yang ditetapkan oleh guru secara bersama-sama, sehingga mencapai prestasi akademik yang baik. Dengan adanya hal tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkembang secara individu maupun berkelompok.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah model *make a match*. Menurut Shoimin (2020:98), karakteristik model *make a match* berkaitan erat dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Salah satu kelebihan model ini adalah ketika mempelajari suatu rancangan atau karangan, siswa menemukan pasangan dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan tidak bosan. Dengan adanya unsur bermain, model ini dapat diterapkan ke anak sekolah dasar, di mana anak tetap ingin bermain sambil belajar.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar (Kurniawati & Sekreningsih, 2018). Agar proses pembelajaran berlangsung optimal,

guru dapat menggunakan berbagai alat untuk menunjang proses pembelajaran, media juga berperan dalam mengatasi kebosanan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah.

Banyaknya media yang ada hanya satu yang dipakai sebagai sarana pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang membantu mengatur materi selama menyajikan materi dengan mudah dan efektif (Anyan, dkk: 2020).

Microsoft powerpoint juga mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga *microsoft powerpoint* banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada siswa, disamping mendengarkan materi pembelajaran yang dijelaskan siswa secara tidak langsung juga diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Dewi, dkk: 2021). Dengan diterapkan model pembelajaran dengan berbantuan sebuah media diharapkan dapat memberikan pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada penjabaran diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Keefektifan Model *Make a Match* Berbantu *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen kuantitatif menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, untuk mengetahui keefektifan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar kelas III SD Negeri Sidomukti Kabupaten Pati.

Penelitian ini menggunakan teknik *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui secara efektif hasil belajar siswa. *Pretest* merupakan test awal sebelum siswa diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. *Posttest* merupakan test akhir setelah siswa diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sidomukti yang beralamatkan di Desa Sidomukti, Kecamatan Jaken, Kabupaten Pati. Kelas yang dijadikan objek yaitu kelas III yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa dan 10 siswi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini peneliti menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini yaitu model *make a match* berbantu *powerpoint interaktif* disebut variabel X. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati disebut variabel Y.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N Sidomukti Kabupaten Pati tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa. Sempel dari penelitian ini adalah sama dengan jumlah populasi yang ada yaitu seluruh siswa kelas III SD N Sidomukti Kabupaten Pati tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Jenis teknik pengambilan sampling yang digunakan penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sempel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang

dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2018: 118-125).

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan nontes. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan cara memberikan soal. *Posttest* (tes akhir) dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil tes tanpa diberikan perlakuan pembelajaran maupun yang sudah diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Untuk nontes dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti yaitu melakukan wawancara dengan Bapak Sugiran, S.Pd yaitu guru kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa, nilai siswa, serta dokumen foto-foto pelaksanaan pembelajaran maupun aktivitas siswa saat proses pembelajaran di kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan nontes. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. Soal tes yang telah disusun dilakukan uji coba terlebih dahulu sebelum diujikan kepada sampel. Untuk menguji butir soal tes tersebut dengan menggunakan validitas soal, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Sedangkan instrumen nontes berupa wawancara dan dokumentasi.

Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Teknik validitas soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik korelasi *Product Moment*. Rumus korelasi *Product Moment* yaitu sebagai berikut: $r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$, (Arikunto, 2015: 87). Keterangan : $r_{xy} =$

Koefisien korelasi antara variabel X dan Y, $N =$ Jumlah subyek uji coba, $\sum X =$ Jumlah skor item, $\sum Y =$ Jumlah skor total, $\sum X^2 =$ Jumlah skor item kuadrat, $\sum Y^2 =$ Jumlah skor total kuadrat, $\sum XY =$ Jumlah perkalian skor item $\sum X$ dan $\sum Y$.

Instrumen dikatakan valid apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Maka, apabila $r_{xy} < r_{tabel}$ dikatakan tidak valid. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan tabel kritis r *product moment* dengan ketentuan $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid dengan taraf signifikan 5% dan dikatakan tidak valid apabila $r_{xy} < r_{tabel}$ (Arikunto, 2015:89). Setelah dilakukan uji validitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas Soal Uji Coba.

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Valid	1, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 25, 28, 29, 31, 32, 34, 38, 39.	22
Tidak Valid	2, 3, 6, 7, 10, 17, 18, 21, 23, 24, 26, 27, 30, 33, 35, 36, 37, 40.	18

Sumber: Oleh data Excel

Dari tabel 1 instrumen uji validitas berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir soal, setelah di uji cobakan terdapat 22 butir soal valid yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian dan 18 butir soal tidak valid yang tidak memenuhi syarat sehingga tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dari 40 butir soal uji coba peneliti mengambil 20 butir soal untuk digunakan penelitian.

Arikunto (2011: 221) mengemukakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen sudah baik. Untuk menguji reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus K- R. 20: $r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$. Dimana: r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan, p = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar, q = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$), $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara q dan p , n = banyaknya item, S = standar deviasi dari tes (akar varians) (Arikunto, 2015:115). Kriteria reliabilitas butir soal: 0,80 sampai 1,00: sangat tinggi, 0.60 sampai 0,80: tinggi, 0,40 sampai 0,60: cukup, 0,20 sampai 0,40: rendah, 0, 00 sampai 0,20: sangat rendah (Arikunto, 2015:89).

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, maka didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Perhitungan Reliabilitas.

Nomor Soal	Reliabilitas
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.	Reliabel

Sumber: Oleh data Excel

Berdasarkan tabel 2 perhitungan uji realibilitas maka didapatkan hasil realibilitas dengan $r_{11} = 0,812$ berada diantara 0,800 sampai 1,00, maka soal uji coba tersebut kriteria realibilitas sangat tinggi.

Taraf kesukaran butir soal diperlukan untuk mengetahui soal tersebut mudah, sedang, atau sukar Arikunto (2015:222). mengemukakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran adalah sebagai berikut: $P = \frac{B}{JS}$. Keterangan: P= Indeks kesukaran, B= Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar, J= Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Untuk menginterpretasikan nilai tingkat kesukaran item dapat digunakan kriteria sebagai berikut: Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar, Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang, Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah (Arikunto, 2015: 225). Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Soal.

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Mudah	1, 2, 3, 6, 8, 9, 14, 20, 22, 28, 29, 30, 32, 37.	14
Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sedang	4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40.	26

Sumber: Olah Data Excel

Berdasarkan hasil tabel 3 menunjukkan soal yang memiliki kriteria sedang sebanyak 26 butir soal, sedangkan soal yang memiliki kriteria mudah sebanyak 14 butir soal.

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah dalam menguasai materi (Arikunto, 2015:226). Untuk mengetahui daya pembeda soal menggunakan rumus sebagaiberikut: $D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$. Keterangan: J= Jumlah peserta tes, J_A = Banyaknya peserta kelompok atas, J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah, B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar, B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar, P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar, P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar. Klasifikasi daya pembeda: D: 0,00 – 0,20: jelek (*poor*), D: 0,21 – 0,40: cukup (*statistifactory*), D: 0,41 – 0,70: baik (*good*), D: 0,71 – 1,00: baik sekali (*excellent*), D: negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja (Arikunto, 2015: 228-232).

Berdasarkan perhitungan daya pembeda didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Daya Pembeda.

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Sangat jelek	2, 3, 40.	3
Jelek	7, 10, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 35, 36, 37.	14
Cukup	1, 4, 5, 6, 8, 9, 14, 15, 16 18, 20, 27, 31, 32, 33.	15
Baik	11, 12, 13, 19, 29, 34, 38, 39.	8

Sumber: Olah Data Excel

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa 40 butir soal uji coba terdapat 3 butir soal dengan kriteria sangat jelek, 14 butir soal dengan kriteria jelek, 15 butir soal dengan kriteria cukup, dan 8 butir soal dengan kriteria baik.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data awal dan analisis data akhir yang dilakukan dengan uji normalitas, uji hipotesis, uji ketuntasan hasil belajar dengan dilakukan dengan pertimbangan ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal.

Kriteria keefektifan pembelajaran yang berjudul model pembelajaran *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten

Pati” yaitu: Meningkatnya hasil belajar siswa kelas III pada yang dibuktikan melalui uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*) dan uji hipotesis (uji t). Ketuntasan belajar klasikal siswa kelas III meningkat dengan mencapai $\geq 70\%$.

Hipotesis statistik adalah suatu asumsi atau pernyataan yang mungkin benar atau mungkin salah mengenai satu atau lebih populasi (jawaban sementara). Penelitian bertujuan untuk mengetahui besar keefektifan, maka terlebih dahulu merumuskan hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan keterangan di atas maka hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu: $H_0 : t_{hitung} < t_{tabel}$ jika model pembelajaran *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. $H_a : t_{hitung} \geq t_{tabel}$ jika model pembelajaran *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

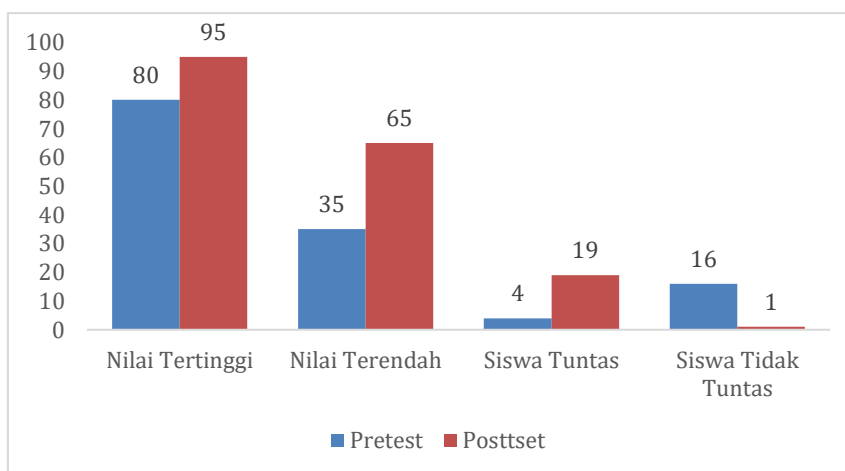
Penelitian ini menggunakan teknik *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui secara efektif hasil belajar siswa. *Pretest* merupakan test awal sebelum siswa diberikan treatment/perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. *Posttest* merupakan test akhir setelah siswa diberikan treatment/perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. Berikut data hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD Negeri Sidomukti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abbad Nailul Naqib	65	80
2	Bilqis Ufaira	60	90
3	Fajra Nada Nadhika	65	75
4	Fathan Naufal Rakadikta	50	70
5	Hauzan Irhab Nabil	55	90
6	Ifrinda Astika Rahmawati	50	80
7	Indra Mahardika	45	75
8	Juanita Salwa Azzahra	75	90
9	Khansa Nayarafeby	75	95
10	Latifa Qothrunnada	80	95
11	Muammar Putra Trisnawan	40	75
12	Muhammad Alvino Hanafi	50	80
13	Nafi'an Dwi Artanto	55	85

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
14	Najib Nuril Fahmi	65	85
15	Pandu Mahendra	50	80
16	Raisya Kayla Azzahra	60	85
17	Renaldo Ediansyah	65	75
18	Riska Trihandini	35	65
19	Syafiratul Nikmah	60	70
20	Tantri Widiana	75	85
Rata- rata		58,75	81,25
Nilai tertinggi		80	95
Nilai terendah		35	65
Nilai tuntas		4	19
Nilai tidak tuntas		16	1

Berdasarkan Tabel 5 terdapat perbedaan antara nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, serta jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 80 dengan siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95 dengan siswa siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dan tidak tuntas ada 1 siswa. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sebesar 58,75. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* atau setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interkatif yaitu 81,25. Berikut diagram hasil nilai *pretest* dan *posttest*:



Gambar 1. Diagram Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan diagram 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai *pretest* atau sebelum diberi perlakuan dengan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. Dimana diperoleh hasil nilai tertinggi pada *pretest* 80 dan nilai terendah 35 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa. Sedangkan pada hasil nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati.

Uji normalitas data awal digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data awal sampel menggunakan uji *liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini yaitu sebagai berikut: $L_0 < L_{tabel}$, maka H_0 diterima bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. $L_0 > L_{tabel}$, maka H_0 ditolak bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Adapun perhitungan uji normalitas awal (*pretest*) menggunakan uji *liliefors* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Uji Normalitas Awal (*Pretest*).

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,11110	0,190	Berdistribusi normal

Sumber: Data Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan uji normalitas data awal dari nilai *pretest* diperoleh $L_0 = 0,11110$ dengan $n = 20$, taraf signifikansi 5% maka diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,11110 < 0,190$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas data akhir digunakan untuk mengetahui apakah nilai *posttest* berdistribusi normal atau tidak setelah menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif. Uji normalitas data akhir menggunakan uji *liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,1204	0,190	Berdistribusi normal

Sumber: Data Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 7 hasil perhitungan uji normalitas data akhir dari nilai *posttest* diperoleh $L_0 = 0,1204$ dengan $n = 20$, taraf signifikansi 5% maka diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1204 < 0,190$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t yang digunakan untuk membandingkan hasil dari data *pretest* dan *posttest* serta untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan X yaitu pembelajaran dengan menggunakan model

make a match berbantu *powerpoint* interaktif, untuk selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji t. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: H_0 : Model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. H_a : Model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti Kabupaten Pati. Kriteria hipotesis: Jika apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Jika apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak

Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Hipotesis (Uji t).

Subjek	Hasil belajar	Rata-rata	N	Md	$\sum x^2 d$	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas III SD Negeri Sidomukti	<i>Pretest</i>	58,75	20	22,50	1525,00	11,232	2,093
	<i>Posttest</i>	82,25					

Sumber: Data Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 8 hasil perhitungan uji t data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 58,75 dan *posttest* sebesar 81,25 dengan $N=20$ jadi $db = N-1 = 20-1 = 19$ diperoleh t_{hitung} 11,232 dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,093$, jadi $11,232 > 2,093$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Karena H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db = n-1$ dengan taraf signifikan 5% dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bawah model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Sidomukti Kabupaten Pati.

Hasil *pretest* dari 20 siswa hanya 4 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 , dan 16 siswa tidak tuntas dengan nilai < 70 . Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat 19 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 , dan 1 siswa tidak tuntas dengan nilai < 70 . Ketuntasan hasil belajar individu pada hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Ketuntasan Belajar Individu Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil <i>Pretest</i>		Hasil <i>Posttest</i>	
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
4	16	19	1

Sumber: Data Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 9 ketuntasan belajar individu pada hasil *pretest* hanya terdapat 4 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar pada hasil *posttest* terdapat 19 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa lebih banyak pada hasil *posttest* daripada hasil *pretest*.

Ketuntasan suatu kelas dapat dinyatakan tuntas apabila ketuntasan belajar klasikal $\geq 70\%$. Jika $< 70\%$ maka belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal. Berikut tabel hasil belajar klasikal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 10. Ketuntasan Belajar Klasikal *Pretest* dan *Posttest*.

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	4	19
Tidak tuntas	16	1
Jumlah siswa	20	
Presentasi ketuntasan	20%	95%
Keterangan	Tidak tuntas	Tuntas

Sumber: Data Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan tabel 10 ketuntasan belajar klasikal pada hasil *pretest* sebesar 20%, maka kelas tersebut dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada hasil *posttest* sebesar 95%, maka kelas tersebut dinyatakan tuntas, karena ketuntasan mencapai $\geq 70\%$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari normalitas awal (*pretest*) menggunakan uji *liliefors* untuk $n = 20$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh L_{hitung} 0,11110 sebesar dan L_{tabel} sebesar 0,190. Maka sesuai dengan kriteria uji normalitas bahwa $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,11110 < 0,190$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas III SDN Sidomukti berdistribusi normal. Sedangkan perhitungan normalitas akhir (*posttest*) menggunakan uji *liliefors* untuk $n = 20$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh L_{hitung} sebesar 0,1204 dan L_{tabel} sebesar 0,190. Jadi nilai t_{hitung} ($0,1204$) $<$ t_{tabel} ($0,190$) maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kelas III SDN Sidomukti berdistribusi normal.

Untuk menguji pengaruh model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti maka perlu dilakukan uji t. Uji t (uji hipotesis) dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perhitungan uji t menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas III pada nilai *pretest* yaitu 58,75 dan rata-rata nilai *posttest* 81,25 dengan $N = 20$ jadi $db = N - 1 = 20 - 1 = 19$, maka diperoleh t_{hitung} sebesar 11,232 dengan taraf signifikansi 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,093$. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,232 > 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sidomukti.

Kemudian dari perhitungan ketuntasan hasil belajar individu nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Hal ini dibuktikan bahwa sebelum menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif hanya 4 siswa yang tuntas pada hasil *pretest* dengan ketuntasan belajar klasikan sebesar 20%, sedangkan setelah diberi perlakuan dengan model *make a match* berbantu *powerpoint* interaktif terdapat 19 siswa yang tuntas pada hasil *posttest* dengan

ketuntasan belajar klasikal sebesar 95%. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia, dkk (2019) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Panteru (Papan Tempel Seru) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1” menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* berbantu media Panteru efektif untuk meningkatkan hasil kognitif siswa kelas IV pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1-3 SDN Pujut 01 Batang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,063 > 1,753$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model *make a match* berbantu *powerpoint* interkatif efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Sidomukti Kabupaten Pati.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan *powerpoint* interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Sidomukti Kabupaten Pati. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji t, dimana terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara hasil rata-rata nilai test awal (*pretest*) yaitu 58,75 sedangkan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) yaitu 81,25. Dari perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 11,232 dengan taraf signifikansi 5% maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2,093. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,232 > 2,093$, maka H_a dalam penelitian ini diterima. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar individu pada hasil *pretest* terdapat 4 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang tidak tuntas, sedangkan pada hasil *posttest* terdapat 19 siswa yang tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Selain itu pada ketuntasan belajar klasikal pada hasil *pretest* menunjukkan pencapaian 20% dan hasil *posttest* menunjukkan pencapaian sebesar 95%. Dari data tersebut maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III setelah diberi perlakuan menggunakan model *make a match* berbantuan *powerpoint* interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia, Nahdia Rizqi, dkk. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Panteru (Papan Tempel Seru) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1. *Intemarrnational Journal of Elementary Education*, 293-300.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, & Manuaba, Ida Bagus Surya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83.

- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Kurniawati, Inung Diah & Sekreningsih, Nita. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 68-75.
- Mardianto. (2012). *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- Ngalim, Purwanto. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya..
- Shoimin, Aris. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2014). *P Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.