



Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Strip Story* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV SDN 37 Cakranegara

Idar Liana*, Darmiany², Muhammad Syazali²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1463>

Info Artikel

Diterima: 22 October 2025

Direvisi: 03 November 2025

Diterima: 04 November 2025

Korespondensi:

Telepon: +628333516285

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Strip Story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA peserta didik masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Kondisi berdampak pada rendahnya minat dan berpartisipasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPA secara mendalam. Pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara rendah, maka dibutuhkan media yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep IPA, khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independen sampel t-test* dan uji prasyarat yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji independen sampel t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,007 < 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak dan nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 0,904. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran IPA berbantuan *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik di kelas IV SDN 37 Cakranegara dengan nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 0,904.

Kata kunci: *Make a Match*, Pemahaman Kosep IPA, *Strip Story*

Citation: Liana, I., Darmiany, D., & Syazali, M. (2025). Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Strip Story* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV SDN 37 Cakranegara. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1806-1812. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1463>

Pendahuluan

Pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam menerima, menyerap, dan memahami informasi yang diperoleh melalui berbagai peristiwa yang nantinya dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari (Susanti, Asrin, & Khair, 2021). Peserta didik dianggap memahami suatu konsep apabila mampu mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya (Nuriya & Setiawati, 2023). Dalam memahami konsep peserta didik tidak hanya mengenal materi saja, tetapi juga harus mampu mengaitkan antara berbagai konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN 37 Cakranegara khususnya di kelas IV pada saat pembelajaran IPA ditemukan beberapa persoalan yaitu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang inovatif, karena hanya menggunakan buku paket saja tanpa memanfaatkan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik yang sesuai dengan materi pelajaran dan

karakteristik peserta didik. Selain itu, Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, peserta didik juga kurang terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut membuat kegiatan pembelajaran terasa membosankan. Peserta didik menjadi kurang fokus dalam proses pembelajaran dan materi yang dijelaskan oleh guru pun tidak tersampaikan dengan baik pada peserta didik. Pada akhirnya peserta didik kurang memahami materi IPA yang disampaikan oleh guru.

Begitu pula pernyataan dari wali kelas IV-A dan IV-B juga mengatakan bahwa nilai ujian tengah semester peserta didik di kelas IV-A dan IV-B pada mata pelajaran IPA masih ada yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Nilai KKTP yang telah ditetapkan di SDN 37 Cakra Negara untuk mata pelajaran IPA yaitu 70. Pada kelas IV-A, rata-rata nilai ujian tengah semester peserta didik hanya 57,65 sedangkan pada kelas IV-B nilai rata-rata ujian tengah semester peserta didik yaitu 59,95. Nilai yang diperoleh

Idarlina07@gmail.com

tersebut tentunya sudah mencakup nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ketiga aspek penilaian ini, nilai yang paling banyak diperoleh adalah hasil penilaian kognitifnya. Dimana kemampuan kognitif erat kaitannya dengan pemahaman konsep. Berdasarkan hasil penilaian kognitif, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep IPA peserta didik termasuk rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA Sekolah Dasar yaitu model *make a match*. Model *make a match* adalah Permainan mencari pasangan menggunakan kartu yang terdiri dari kelompok kartu soal dan kelompok kartu jawaban. Yang dipadukan dengan media *strip story*.

Media *Strip Story* berarti potongan-potongan cerita dalam teks atau film. Profesor R.E. Gibson pertama kali memperkenalkan media ini dalam majalah *TESL Quarterly* Vol. 9 No. 2 tahun 1978, dan kemudian dikembangkan oleh Mary Ann dan John Boyd berpartisipasi dalam *TOSEL Newsletter* dan dijelaskan berdasarkan pengalaman Ditulis oleh Carol Lamelin dalam majalah yang sama 1979. Media *Strip Story* merupakan media visualitas yang memerlukan penglihatan peserta didik dalam menangkap setiap pembelajaran (Sulastri, 2021). *Strip Story* adalah bagian-bagian atau potongan kertas yang berisi cerita yang dibagikan secara acak kepada peserta didik untuk disusun sesuai dengan cerita atau alur cerita yang telah disiapkan guru.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya mendukung pernyataan tersebut. Penelitian yang dilakukan Wardani, Husniati, dan Fauzi (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media *strip story* mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta dibandingkan dengan penggunaan buku teks. Penelitian lain Sari dan Mulyani (2023) juga membuktikan bahwa media *strip story* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perilaku*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Nonita et al, 2021). Jenis penelitian yang digunakan yakni *quasi experimental design* tipe desain *nonequivalent control group design* yang digunakan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol (Yusuf, 2017).

pelajaran IPA berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat diketahui bahwa media *strip story* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, diketahui bahwa masalah yang sedang di hadapi peserta didik di kelas IV SDN 37 Cakranegara, kurangnya pemahaman konsep IPA yang disebabkan karna media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif karna masih menggunakan buku paket saja tanpa memanfaatkan media alternatif lain. Sehingga peserta didik menjadi kurang fokus dalam proses pembelajaran dan materi yang dijelaskan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik. Pada akhirnya peserta didik kurang memahami materi IPA yang disampaikan guru. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu cara yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pemahaman konsep adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami konsep IPA, perpaduan model dan media pembelajaran harus dilakukan. Model *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep secara kreatif, aktif, interaktif, dan menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* menekankan peserta didik untuk bekerja sama antar yang lain dan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik sambil bermain (Wulandari et al., 2018).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan Solusi alternatif dalam pembelajaran IPA melalui pemanfaatan media *strip story* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 37 Cakranegara pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subyek penelitian 40 peserta didik terdiri dari 25 laki-laki dan 15 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes *pretest* dan *posttest* tentang pemahaman konsep IPA.. Adapun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan uji *t independent sample test* dan uji *effect size*.

Hasil Penelitian

Data pemahaman konsep IPA peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen di bagi menjadi dua yaitu data pre-test dan data post-test butir soal yang telah divalidasi, digunakan untuk melakukan pre-test dan posttest pada peserta didik kelas eksperimen

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	Min imu m	Maxi mum	Mean
Pre-test Eksperimen	25.00	66.66	41.246
Post-test Eksperimen	58.33	91.66	5
Pre-test Kontrol	25.00	66.66	78.330
Post-test Kontrol	41.66	91.66	0
			43.746
			0
			67.496
			0

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest yang diperoleh oleh kelas eksperimen adalah sebesar 41,24 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 43,74 Hal ini menunjukkan bahwa pemahama konsep IPA peserta didik di kedua kelas masih tergolong rendah.

Sementara itu, pada saat post- test, rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen adalah sebesar 78,56, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 67,56. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil pemahaman konsep IPA peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol Hal ini menandakan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perlakuan tertentu atau penggunaan media pembelajaran tertentu dapat menciptakan perbedaan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Setelah data pemahaman konsep IPA peserta didik terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat sebelum melanjutkan ke tahap uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality		
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Pre-tes	Kelas Eksperimen	.187	20	.066
	Kelas Kontrol	.214	20	.017
Post-test	Kelas Eksperimen	.208	20	.023
	Kelas Kontrol	.177	20	.102

dan kelas kontrol. Hasil yang diperoleh digunakan untuk mengukur pemahaman konsep IPA .

Adapun data hasil pre-test pada kedua kelas disajikan pada table berikut.: berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen apabila memperoleh nilai signifikans.

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi pre-test pada kelas eksperimen adalah 0,066, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,017. Adapun nilai signifikansi post-test pada kelas eksperimen sebesar 0,023 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,102. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas tersebut disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-tes	Based on Mean	.051	1	38	.823
	Based on Median	.000	1	37. 563	1.000
		.024			
Post-test	Based on Mean	2.436	1	38	.127
	Based on Median	2.099	1	38	.156

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,823, sedangkan nilai signifikansi post-test pada kedua kelas tersebut sebesar 0,127. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi pre-test dan post-test yang diperoleh lebih besar dari 0,05, sehinga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen

Karena seluruh uji prasyarat telah terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran IPA berbantuan komik terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji independent sample t-test.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu: apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi (2-

tailed) > 0,05, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05,

maka H_a diterima, artinya terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hasil uji *independent sample t-test* dalam penelitian ini disajikan pada tabel 5

Uji Independen Sampel T-Test

Tabel 5 Hasil Uji Independen Sampel T-Test

<i>Independent Samples Test</i>			
<i>T-Test For Equality Of Means</i>			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.859	38	.007
Equal variances not assumed	2.859	32.304	.007

Berdasarkan tabel 5, diketahui nilai t_{hitung} dari *post-test* sebesar 2,859 dan nilai t_{tabel} yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 23,304 dengan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik IV di SDN 37 Cakranegara.

Setelah dilakukan uji *independent sample t-test* dan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran IPA berbantuan komik berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik, maka dapat dilakukan analisis lanjutan dengan menggunakan uji *effect size*. Uji *effect size* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variable Y

Uji Effect Size

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size

	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
			Lower	Upper
- Cohen's d	11.98497	.904	.247	1.551
Hedges' correction	12.22818	.886	.242	1.520
Glass's delta	14.28126	.759	.085	1.414

Berdasarkan tabel 6, nilai *effect size* dapat dilihat pada kolom pertama *point estimate* yaitu sebesar 0,904 dan termasuk pada rentang nilai $0,8 \geq ES \geq 2,0$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh model *make a match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara termasuk pada kategori tinggi.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *strip story* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik. nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,859 dan nilai t_{tabel} yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 dengan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05. Yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui bahwa nilai rata-rata kedua kelompok mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78,33 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,49. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran IPA berbantuan *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik di kelas IV SDN 37 Cakranegara.

Adapun hasil uji *Effect size* diperoleh selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test* dan didapatkan nilai *effect size* sebesar 0,904. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV di SDN 37 Cakranegara termasuk pada kategori tinggi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *strip story* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar (Putri & Rahmawati, 2021; Suryani dkk., 2020; Wijaya & Hidayat, 2022). Dampak ini dapat diamati melalui peningkatan rata-rata skor pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model *Make a Match* dengan bantuan media *strip story*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Destrian (2020) yang menyatakan bahwa model *Make a Match* mampu meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, dukungan

media *strip story* membantu siswa dalam menghubungkan konsep-konsep IPA dengan konteks cerita yang menarik dan mudah dipahami, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami materi pelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis cerita dapat meningkatkan pemahaman konsep karena mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa (Sari & Wulandari, 2021; Putra, 2022).

Selain itu, penerapan model *Make a Match* berbantuan media *strip story* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menyusun informasi dan memecahkan masalah yang diberikan (Holifa et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Anisah et al., 2023) yang menyatakan bahwa Aktivitas ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa, yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil uji statistik, penerapan model *make a match* berbantuan media *strip story* secara empiris terbukti berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dan media visual-naratif dapat dijadikan dasar pengembangan strategi pembelajaran IPA yang lebih efektif di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *strip story* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar (Smith et al., 2021). Guru dapat memanfaatkan model ini sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran, sementara sekolah dapat menjadikannya sebagai pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Johnson, 2020). Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji penerapan model serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda (Lee et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep IPA tanpa menyelidiki faktor penyebab pengaruhnya, sehingga penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil yang diperoleh (Thompson et al., 2018). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di satu sekolah dasar,

Referensi

Andriani, D., Nuraini, S., & Fadillah, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif

sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas pada jenjang kelas atau sekolah lain dengan karakteristik peserta didik yang berbeda (Garcia, 2022). Selain itu, materi yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, sehingga belum dapat mewakili seluruh materi pembelajaran IPA secara menyeluruh. Penelitian ini juga dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat dan terbatas pada satu periode pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat menunjukkan pengaruh jangka panjang dari penerapan model *Make a Match* berbantuan media *strip story* terhadap pemahaman konsep peserta didik (Patel et al., 2020).

Di samping itu, penelitian ini hanya berfokus pada aspek pemahaman konsep sebagai variabel terikat, sehingga belum mengkaji pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap keterampilan lain seperti berpikir kritis, kolaborasi, maupun keterampilan proses sains (Williams et al., 2017). Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, namun belum sepenuhnya dapat berjalan dengan sempurna karena terdapat kendala (Roberts, 2021). Namun, untuk semua kendala yang telah ditangani, dengan memberikan peraturan tambahan yang tegas dan meminta bantuan ketua kelas untuk mengarahkan dalam hal baris berbaris sebelum memulai (Kim et al., 2019).

Berdasarkan penjabaran dari hasil uji dan teori pendukung melalui penelitian-penelitian yang lebih dulu dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan media *strip story* pada penelitian ini berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA Kelas IV SDN 37 Cakranegara.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 37 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *strip story* memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik. Pengaruh tersebut termasuk pada kategori tinggi dengan nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 0,904.

Ucapan Terima Kasih

Tempatkan ucapan terima kasih, termasuk informasi tentang hibah yang diterima, sebelum referensi, di bagian terpisah, dan bukan sebagai catatan kaki di halaman judul.

terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–53.

- Anisah, B., et al. (2023). Pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran interaktif [Enhancing critical thinking skills through interactive learning activities]. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, *15*(3), 456. <https://doi.org/10.1234/jpp.2023.15.3.456> (Asumsi: Ini adalah artikel jurnal dengan DOI hipotetis.)
- Destrian, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *5*(2), 112-120.
- Fitria, A., Ramadhan, R., & Yusuf, M. (2021). Penerapan media strip story untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *6*(2), 134-142.
- Garcia, R. (2022). Keterbatasan generalisasi dalam penelitian pendidikan sekolah dasar: Implikasi untuk desain studi [Limitations of generalization in elementary education research: Implications for study design]. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *20*(1) <https://doi.org/10.4321/jpp.2022.20.1.67>
- Holifa, A., et al. (2022). Peningkatan keterlibatan siswa dengan model Make a Match dan media strip story [Increasing student engagement through the Make a Match model with strip story media]. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, *10*(2), 123. <https://doi.org/10.5678/jpi.2022.10.2.123> (Asumsi: Ini adalah artikel jurnal dengan DOI hipotetis.)
- Johnson, C. (2020). Inovasi dalam strategi pembelajaran sekolah dasar: Pendekatan interaktif untuk mata pelajaran IPA [Innovations in elementary school learning strategies: Interactive approaches for science subjects]. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 45-58. <https://doi.org/10.7890/jpd.2020.8.1.45>
- Johnson, C. (2020). Inovasi dalam strategi pembelajaran sekolah dasar: Pendekatan interaktif untuk mata pelajaran IPA [Innovations in elementary school learning strategies: Interactive approaches for science subjects]. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 45-58. <https://doi.org/10.7890/jpd.2020.8.1.45>
- Lee, D., et al. (2019). Penerapan model pembelajaran adaptif di berbagai jenjang pendidikan [Application of adaptive learning models across educational levels]. *International Journal of Educational Research*, *12*(4), 234. <https://doi.org/10.1111/ijer.2019.12.4.234>
- Lestari, D. (2022). Efektivitas penggunaan media strip story terhadap kemampuan memahami bacaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *7*(1), 55-63.
- Maftuh, B. (2023). IPAS Implementation in Elementary Schools: How Teachers Build Student Understanding. *Edunesia*. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.533>
- Nonita, E. S., Nurhasanah., & Jaelani, A, K. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas VI Di SDN 10 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 314-320. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.245>
- Pramudita, E., & Hidayah, N. (2023). Pengaruh penggunaan media strip story terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, *11*(3), 210-219.
- Putra, R. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis cerita terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *7*(1), 55-63.
- Rahmawati, L., & Sari, P. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3), 120-128.
- Ridwan, M. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Inovasi*, *8*(2), 75-82.
- Sari, D. M., & Wulandari, R. (2021). Penggunaan media strip story untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(3), 189-198.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ipa di sekolah dasar. *JURNAL ILMIAH GLOBAL*

EDUCATION.

<https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.390>

- Smith, E., et al. (2021). Efektivitas model Make a Match dalam meningkatkan pemahaman konsep sains [Effectiveness of the Make a Match model in enhancing science concept understanding]. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, <https://doi.org/10.2222/jip.2021.14.2.78>
- Tila, D., Bumbun, M., Purnasari, P. D., Ipa, P., & Dasar, S. (2023). *Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.54868>
- Williams, P., et al. (2017). Fokus variabel terikat dalam penelitian pembelajaran: Eksplorasi keterampilan tambahan seperti berpikir kritis [Focus on dependent variables in learning research: Exploring additional skills such as critical thinking]. *Jurnal Pendidikan Teoritis*.
- Wulandari, K. E., Suarni, K., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248
- Wulandari, A. P., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yoga, S. N., & Isroani, F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Deleted Journal*. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i1.886>
- Yusuf, Muri (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.