

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN  
MEDIA *STORY BOARD* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA SD**

**Futi Hatul Inayah<sup>1</sup>, Sri Wartulas<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Peradaban Bumiayu  
E-Mail: <sup>1</sup>inayahfutihatul@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta kurangnya model dan media pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum tuntas pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatisawit 02. Metode penelitian ini adalah model penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian pre-eksperimen, jenis *One Group Prettest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman. Dikatakan demikian karena dari perhitungan uji paired sample t-test diperoleh hasil rata-rata (*mean*) siswa sebelum diberi perlakuan sebesar 61,83 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Adapun pengaruh yang ditimbulkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman adalah sebesar 19,2 %, sedangkan sisanya 80,8 % dipengaruhi oleh faktor lain. Dikatakan demikian berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai R Square yaitu 0,192.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Make a Match, Story Board, Kemampuan Membaca Pemahaman*

**Abstract**

*This research was motivated by the low reading comprehension skills of students and the lack of learning models and media, so that there were several students whose learning results were not complete in Indonesian language subjects. The aim of this research is to determine the effect of the make a match learning model assisted by story board media on the reading comprehension ability of high class students at SD Negeri Jatisawit 02. This research method is a quantitative research model, with a pre-experimental research design, One Group Prettest-Posttest Design type. Data collection techniques use tests, observation and documentation. Data analysis used a simple linear regression test and paired sample t-test. The results of the research show that there is an influence of the make a match learning model assisted by story board media on reading comprehension skills. It is said that because from the calculation of the paired sample t-test, the average (mean) result of students before being given treatment was 61.83, while after being given treatment it was 78.09. The influence of the make a match learning model assisted by story board media on reading comprehension ability is 19.2% while the remaining 80.8% is influenced by other factors. It is said that because from a simple linear regression test calculation, the R Square value is 0.192.*

**Keyword:** *Make a Match Learning Model, Story Board, Reading Comprehension Skill*

## **PENDAHULUAN**

Membaca mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Membaca memiliki tujuan untuk mencari informasi yang ada dalam suatu teks bacaan. Menurut Pramata (2022:606) Membaca adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Secara sederhana Pamuji (2017: 70) memaknai kegiatan membaca sebagai aktivitas berbahasa yang bersifat aktif dan reseptif. Dikatakan aktif, karena dalam kegiatan membaca terjadi proses interaksi antara pembaca dan penulis. Sedangkan dikatakan reseptif, karena dengan kegiatan membaca seseorang bertindak selaku menerima pesan yang disampaikan penulis melalui tulisannya.

Keterampilan membaca di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah secara umum dibedakan menjadi dua tahapan, yaitu membaca di kelas rendah dan membaca di kelas tinggi. Syelviana (2019: 1) menyampaikan bahwa keterampilan membaca di kelas rendah ditujukan untuk kelas I dan II yang disebut dengan membaca permulaan. Sedangkan keterampilan membaca untuk kelas tinggi yaitu kelas III-VI disebut membaca lanjutan, salah satu contohnya yaitu membaca pemahaman. Tingkatan membaca pemahaman lebih tinggi daripada membaca permulaan. Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab III pasal 4 ayat 5 yang membahas tentang Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa pentingnya pembelajaran membaca bagi seluruh warga masyarakat. Manusia harus memiliki keterampilan dan kemampuan membaca karena dengan membaca manusia dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan untuk kelancaran hidupnya.

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan dimana seseorang memahami isi bacaan dan menarik kesimpulan berdasarkan dari suatu bacaan. Pemahaman membaca perlu kesiapan bagi pembaca sementara itu, Samirudin (2016: 102) menjelaskan bahwa membaca pemahaman ialah membaca bahan bacaan dengan menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih dalam sehingga terasa ada kepuasan tersendiri setelah bahan bacaan itu dibaca. Pemahaman mempunyai tujuan yaitu menangkap isi atau makna dari gagasan-gagasan yang terdapat dalam bacaan. Kemampuan membaca pemahaman begitu penting untuk membantu anak mempelajari berbagai hal. Melalui kegiatan membaca yang benar

dan baik diharapkan anak mampu menyerap inti bacaan yang dibacanya. Semakin anak memahami esensi dari bacaan, semakin banyak keterampilan yang didapat.

Namun saat ini, Indonesia masih dikatakan kategori rendah dalam kemampuan membaca yang melibatkan pemahaman. Penelitian membuktikan seperti studi Internasional yaitu *Program Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan hasil kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih jauh dari harapan, secara umum Indonesia berada pada peringkat 72 dari 77 negara yang berpartisipasi, pada bidang literasi membaca anak Indonesia hanya mendapat skor 37,1 sehingga menempati posisi ke 5 dari bawah. (Putrawangsa, 2022 : 6)

SD Negeri Jatisawit 02 merupakan salah satu SD Negeri di Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes yang melaksanakan kegiatan untuk melatih keterampilan membaca siswa. Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02 ditemukan beberapa masalah diantaranya yaitu rasa keingintahuan dari siswa dalam membaca sangat kurang terlihat, hal itu terbukti ketika siswa membaca materi yang diberikan guru, siswa hanya membaca tanpa mengetahui ataupun memahami isi materi dibaca, kurangnya minat siswa untuk belajar membaca, serta sulitnya memahami isi bacaan pada teks yang dibaca. Disisi lain dalam proses pembelajaran pun siswa hanya sekedar membaca teks tanpa memahami isi dari teks yang mereka baca tersebut dan siswa hanya sekedar mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru pada saat menjelaskan materi sehingga pengetahuan yang tertanam tidak melekat kuat dalam benak siswa dan kerap kali lupa akan materi yang telah dipelajarinya.

Peneliti juga melakukan wawancara pada hari Kamis tanggal 08 Desember 2022 di SD Negeri jatisawit 02. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Fian Dwi Lesmono, S.Pd guru kelas IV bahwa terdapat beberapa siswa kelas IV yang mengalami kesusahan dalam memahami isi bacaan pada materi yang dibaca, dan ada juga siswa yang membacanya masih secara terbata-bata sehingga sangat mempengaruhi dalam memahami suatu bacaan akibatnya hasil belajar siswa kelas IV masih rendah terbukti berdasarkan nilai assessmen siswa khususnya pelajaran bahasa indonesia. Nilai siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 72. Dari perolehan tersebut 65,22 % siswa belum tuntas dan hanya 34,79 % siswa yang sudah tuntas dan mencapai KKTP. Sehingga siswa yang nilainya kurang dari KKTP harus mengikuti remedial untuk memperbaiki nilai untuk mata

pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut perlu dicarikan pemecahannya. Karena faktor utama yang harus diperhatikan dan dicapai oleh siswa adalah kemampuan membaca terlebih dahulu, maka perlu diadakan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan senang belajar membaca.

Dalam mengasah kemampuan membaca pemahaman untuk siswa yang paling penting adalah harus menyenangkan dan tidak menekan atau memaksakan siswa. Agar kemampuan dalam membaca pemahaman berkembang dan lebih bermakna, maka sebaiknya pemberian stimulus melalui model pembelajaran harus diberikan. Salah satu stimulus yang dapat diberikan guru yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Huda (2017: 251) model *Make a Match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, tujuan dari model ini yaitu untuk pandalaman materi, penggalian materi, edutainment dan membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu. Model pembelajaran *make a match* ini membawa siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka akan lebih tepat apabila model ini diterapkan untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa SD karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan sebagai sarana melatih keberanian siswa, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauhah (2021: 332) juga mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* mampu menambah pemahaman, mampu menjadikan suasana belajar menyenangkan, serta membuat aktif pada saat mengikuti pembelajaran.

Selain model pembelajaran akan berjalan lebih efektif lagi jika didukung menggunakan media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi, mampu untuk merangsang siswa untuk menumbuhkan keinginan belajar yang tinggi, serta menjadi motivasi untuk mengembangkan minat yang dimiliki siswa. Sadiman (2011: 6) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Berdasarkan asumsi tersebut, agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi siswa terhadap isi bacaan, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada siswa agar dapat memahaminya.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *story board*. Winarni dan Astuti (2019: 69) mengatakan bahwa media *story board* adalah rancangan yang berisikan sekumpulan sketsa atau gambar yang dibuat secara keseluruhan dilengkapi dengan kalimat yang disusun secara garis besar mengikuti alur hingga selesai yang akan menjadi sebuah cerita singkat. Media *Story board* dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dengan media *Story Board* juga akan lebih memudahkan siswa dalam mengembangkan ide pokok secara runtut berdasarkan waktu dan tempat. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk (2023: 1852) hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *story board* mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa termotivasi dan bersemangat serta adanya perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan *story board*. Oleh atas peneliti tertarik untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatiswit 02.

## **LANDASAN TEORI**

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Haryanti (2017: 10) adalah model pembelajaran adalah bagian dari struktur pembelajaran yang memiliki cakupan yang luas. Didalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Secara luas, menurut Helmiati (2012: 19) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah (Hendracipta, 2021: 2). Jadi, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

### **Model Pembelajaran *Make a Match***

*Make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* ini merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari dan mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Oleh sebab itu, *make a match* merupakan model yang dapat mempengaruhi kerja sama dan sosialisasi siswa. Menurut Sukerni (2020: 2) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Model *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah model Model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

1. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
2. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban ).
4. Setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
6. Demikian seterusnya.
7. Kesimpulan atau penutup. Rusman (2014: 223)

### **Media *Story Board***

*Media Story board* adalah serangkain kata yang berisi garis besar pada setiap alur hingga selesai yang akan menjadi rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan yang detail lengkap yang akan menjadi sebuah cerita yang singkat. Menurut Dhimas (2013:11) *Story board* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun

secara berurutan layar demi layar serta di lengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks

### **Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca untuk menyerap informasi dari bahan bacaan serta memahami makna yang tersirat dari bacaan tersebut sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. seseorang yang melakukan kegiatan membaca pemahaman harus menguasai bahasa atau tulisan yang digunakan dalam bacaan yang dibaca dan mampu menangkap informasi atau isi bacaan tersebut. Sementara itu, menurut Sarika dkk (2021: 50) membaca pemahaman sebagai kunci keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Membaca pemahaman merupakan cara mengukur kompetensi peserta didik memahami isi informasi yang terdapat dalam bacaan (Nurgiyantoro, 2010: 375).

Tujuan membaca pemahaman untuk mengetahui informasi dari bahan bacaan yang telah dibaca. Menurut Tarigan dalam Nurhidayah (2017: 44) menjelaskan bahwa tujuan membaca adalah untuk dapat menemukan pokok pikiran, dalam memilih pokok bacaan yang penting untuk pengorganisasian dari bahan bacaan dan kemudian di tuliskan kesimpulan dari prediksi bacaan dan kemudian dapat menemukan pesan tersirat maupun tersurat berupa ringkasan, serta menemukan perbedaan fakta dan opini didalam bacaan.

Indikator kemampuan membaca pemahaman menurut Somadayo (2020: 23) terdiri dari (1) Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis. (2) Kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat (3) Kemampuan membuat kesimpulan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Pre-Eksperimental Design*, dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* karena tanpa adanya kelompok kontrol dan sampel menggunakan sampel jenuh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02 yang berjumlah 23 siswa, sedangkan dalam pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh yaitu seluruh jumlah populasi diambil sebagai sampel karena kurang dari 30 Sugiyono(2016: 81). Sehingga sampel pada penelitian ini seluruh

siswa IV SD Negeri Jatisawit 02 sebanyak 23 siswa. Instrumen dan teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji paired sampel t-test. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* dengan kemampuan membaca pemahaman. Uji paired sampel t-test untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut: Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji ini adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
2. Jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 15 Juni-21 Juli 2023 pada siswa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02. Responden yang diambil sebagai sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02 yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Dalam penelitian eksperimen ini pertemuan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, 1 kali pertemuan untuk *pretest* kemampuan membaca pemahaman, 3 kali pertemuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* dan 1 pertemuan *posttest*. Sebelum digunakan *pretest*, instrumen soal yang berjumlah 35 butir ini terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 02 dan dianalisis. Sehingga diperoleh 25 butir soal yang layak digunakan dalam penelitian.

Adapun hasil penilaian model pembelajaran model *make a match* merupakan nilai variabel bebas yang diperoleh melalui observasi dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Rata-rata hasil observasi model pembelajaran model *make match***

Pertemuan	Rata-rata
I	79,09
II	84,30
III	86,22
Rata-rata	83,20

Tabel di atas menunjukkan hasil keterlaksanaan model pembelajaran *make a match*, Pada pertemuan I rata-rata observasi adalah 79,09 pertemuan ke II 84,30 dan pertemuan ke III sebesar 86,22 sehingga diperoleh rata-rata 83,20. Lebih lanjut hasil penilaian *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca pemahaman merupakan nilai variabel terikat atau nilai keterampilan membaca pemahaman sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model *make a match* berbantuan media *story board* (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan berupa model *make a match* berbantuan media *story board* (*posttest*). Berikut ini hasil penilaian tersebut.

**Tabel 2. Hasil Penilaian *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca pemahaman**

No	Rentang nilai	Frekuensi	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	91-100	0	2
2	81- 90	1	3
3	71-80	4	15
4	61-70	6	2
5	51-60	9	1
6	41- 50	1	0
7	31-40	2	0

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian *pretest* keterampilan membaca pemahaman terbesar berada pada rentang nilai 81-90, sedangkan nilai terkecil berada pada rentang nilai 31-40. Adapun nilai terbanyak yang diperoleh berada pada rentang nilai 51-60. Adapun hasil penilaian *posttest* keterampilan membaca pemahaman terbesar berada pada rentang nilai 91 -100, sedangkan nilai terkecil berada pada rentang nilai 51-60. Adapun nilai terbanyak yang diperoleh berada pada rentang nilai 71-80. Rentang nilai tersebut dibuat berdasarkan nilai terkecil dan nilai terbesar yang diperoleh siswa pada hasil penilaian *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca pemahaman. Adapun nilai terbesar yang diperoleh adalah sebesar 84 (*pretest*) dan 92 (*posttest*), sedangkan nilai terkecil yang diperoleh adalah sebesar 40 (*pretest*) dan 72 (*posttest*).

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada hasil penilaian model *make a match* berbantuan media *story board*, serta hasil *pretest* dan *posttest*. keterampilan membaca pemahaman. Adapun teknik yang digunakan dalam menghitung normalitas yaitu dengan Shapiro-Wilk

menggunakan bantuan program SPSS (Statistical Product and Service) 16.0 for windows. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3. berikut ini:

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Model Make A Match</i>	.143	23	.200*	.951	23	.305
Membaca Pemahaman	.188	23	.034	.950	23	.293
<i>Prettest</i>	.102	23	.200*	.972	23	.737
<i>Posttest</i>	.188	23	.034	.950	23	.293

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp Sig. (2-tailed) > 0,05. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) hasil penilaian model *make a match* yaitu 0,305, *prettest* yaitu 0,737 dan *posttest* keterampilan membaca pemahaman yaitu 0,293 > 0,05.

### Uji linieritas

Uji ini digunakan sebagai syarat mutlak dalam melakukan uji regresi sederhana. Cara menguji linieritas menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service*) 16.0 for windows. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel 2. berikut ini:

**Tabel 4. Hasil perhitungan uji Linieritas**

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model Make A Match *	Between Groups	(Combined)	540.639	6	90.107	1.106	.401
Kemampuan Membaca Pemahaman		Linearity	354.618	1	354.618	4.354	.053
		Deviation from Linearity	186.021	5	37.204	.457	.802
	Within Groups		1303.274	16	81.455		
	Total		1843.913	22			

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan nilai sig 0,802 yang artinya > 0,05 jadi dapat dikatakan terdapat hubungan yang linier antara model pembelajaran *make a match* berbantuan media story board dan kemampuan membaca pemahaman siswa.

### Uji Regresi Linier Sederhana

Data yang uji regresi linier sederhana dalam hipotesis ini adalah hasil penilaian observasi keterlaksanaan model *make a match* berbantuan media *story board* sebagai nilai variabel bebas (X) dan tes kemampuan membaca pemahaman siswa. Analisis uji regresi linear sederhana menggunakan program *SPSS (Statistical Product and Service) 16.0 for windows*. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. Model Summary Analisis Regresi Linier Sederhana**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.439 a	.192	.154	7.348

a. Predictors: (Constant), *Model Make A Match*

koefisien determinasi. Angka ini akan diubah ke bentuk persen, artinya persentase pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Nilai  $R^2$  sebesar 0,192 artinya presentase sumbangan pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV sebesar 19,2 %. Sedangkan sisanya 80,8 % dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 6. Analisis Regresi Linier Sederhana ANOVA<sup>b</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	269.981	1	269.98	5.000	.036 <sup>a</sup>
Residual	1133.845	21	53.99		
Total	1403.826	22			

a. Predictors: (Constant), *Model Make A Match*

b. Dependent Variable: Kemampuan Membaca Pemahaman

Berdasarkan tabel 6 nilai sig = 0,036 < 0,05, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV.

**Tabel 7. Coefesien**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	46.244	14.322		3.229	.004
Model Make A Match	.383	.171	.439	2.236	.036

a. Dependent Variable: Kemampuan Membaca Pemahaman

Nilai variabel (X) dibentuk dari hasil nilai observasi keterlaksanaan tentang model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*, sedangkan nilai variabel dependent diperoleh dari nilai kemampuan membaca pemahaman. Nilai X dan Y kemudian digunakan untuk mencari nilai konstanta (a) yaitu 46.244 dan nilai koefesien regresi (b) yaitu 0,383x sehingga nilai tersebut dapat dimasukkan ke dalam persamaan regresi linier sederhana  $Y=46.244+0,383X$ . Dari persamaan tersebut mempunyai arti bahwa jika nilai X naik sebesar satu satuan maka nilai Y akan naik sebesar 0,383 satuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

### Uji Paired Sample T Test

**Tabel 8. Analisis *paired sample t-tes***

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum	61.83	23	11.101	2.315
Sesudah	78.09	23	7.988	1.666

Berdasarkan tabel 8 memuat deskriptif tentang hasil kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*. Rata-rata (*mean*) kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 61,83 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Berdasarkan perbandingan rata-rata (*mean*) terlihat adanya peningkatan yang signifikan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Tabel 9. Analisis Uji Paired Sample T- Tes

### Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-Tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Sesudah	16.261	8.052	1.679	-19.743	-12.779	9.685	22	.000

Pada tabel diatas terlihat bahwa nilai *sig* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima, artinya hipotesis menyatakan adanya perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara sesudah dan sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain pre- eksperimen. Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji paired simple t- test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, hal ini dibuktikan peneliti dari uji regresi linier sederhana yang melihat Nilai R square sebesar 0,192 artinya presentase sumbangan pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV sebesar 19,2 %. Sedangkan sisanya 80,2 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* ini juga meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini berdasarkan dari hasil uji paired sample t- test nilai *sig* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima, artinya adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman antara sesudah dan sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*. kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 61,83 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,09. Hal ini juga terlihat pada nilai rata-rata hasil kemampuan membaca pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* lebih tinggi daripada sebelum menggunakan model pembelajaran.

Temuan pada penelitian ini penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*, pada pertemuan pertama siswa masih malu-malu dalam mencocokkan kartu pasangan dengan teman- temannya, pada pertemuan kedua siswa sudah mulai memahami, terkondisikan serta aktif dalam pembelajaran, pada pertemuan ketiga siswa aktif dalam mencari dan mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori Sukerni (2020: 2) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *make a match* membuat siswa lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainan, selain itu siswa teribat langsung dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi *make a match*, Pada pertemuan I rata-rata observasi adalah 79,09 pertemuan ke II 84,30 dan pada pertemuan ke III sebesar 86,22 sehingga diperoleh rata-rata 83,20.

Berdasarkan hasil *prettes* dan *posttest* diperoleh data yang telah dianalisis ternyata mengalami peningkatan baik dari jumlah nilai yang diperoleh dan rata-rata, maupun nilai terendah dan tertingginya. Penjelasan diatas, Menunjukkan penggunaan model pembelajaran *make a match* membuat aktivitas belajar siswa menjadi bersemangat dan lebih baik, hal ini berdasarkan hasil analisis instrument tes dan observasi yang menunjukkan pada tingkat klasifikasi yang sama yaitu baik. Pengukuran dan analisis data yang telah dilakukan di SD Negeri Jatisawit 02 menunjukkan bahwa data hasil kemampuan membaca siswa (*pretest*) sebelum melakukan perlakuan mendapat nilai kecil. Selanjutnya pada tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media *story board* memperoleh nilai tinggi.

Hasil penelitian yang telah dibahas diatas relevan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Tutik Handayani menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Yulia Suriyanti, Anna Marganingsih, Novia Apriyani Gelang, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi tentang mendengarkan penjelasan tentang symbol.

*Ketiga*, penelitian oleh Intan Nurma Pertiwi, Sumarno, dan Anggun Dwi, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *make a match* berbantu media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis.

*Keempat*, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Herwulan Irine Purnama, hasil Penelitian ini menunjukkan pembelajaran dengan inovasi pengembangan pendekatan seintifik yang diintegrasikan dengan *make a match* dengan *reward education games* berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa.

*Kelima*, penelitian Siti Qomariyah dan Ignatius I Wayan Suwatra, terdapat pengaruh yang signifikan model *Make a Match* berbantuan media *story board* terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *pertama*, terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatisawit O2, adapun besarnya pengaruh yang ditimbulkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board* dilihat dari uji regresi linier sederhana diperoleh nilai R Square 0.192 atau 19,2 % sedangkan sisanya 80,8 % dipengaruhi oleh faktor lain. *Kedua*, terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di SD Negeri Jatisawit O2 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *story board*, hal tersebut dibuktikan dari hasil uji paired sample t- test yang diperoleh hasil rata-rata (*mean*) siswa sebelum diberi perlakuan sebesar 61,83 sedangkan setelah diberi perlakuan sebesar 78,09.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhimas.2013. *Teknologi Microsoft Kinect*. 23 September 2013.
- Fauhah, H. 2021. Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP)* .9(2), 321-334.
- Haryanti. 2017. "*Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*". Ikapi Jawa Tengah: Eureka Media Aksara .
- Helmiati. 2012. "*Model Pembelajaran*". Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Hendracipta, N. 2021. *Model- Model Pembelajaran SD* . Bandung: Multikreasi .
- Hidayah, S. N., Cahyono, H., & Siswanto, E. 2023. ".Pemanfaatan Media *Story board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning*". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,9 (1), 1844-. 1854.
- Huda, M. 2017. "*Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*" . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2010. " *penilaian pembelajaran bahasa berbasis berbasis kompetensi*". Yogyakarta : BPFE
- Pamuji, D. S. 2017 . "*Kemampuan Membaca Cepat Dengan Metode Skimming Siswa Kelas Xi Ips Negeri 3 Merliung Tahun Ajaran 2016/2017*. Pena, 70-83.
- Pramata, A. 2022. "strategi pembelajaran berdifiriansi untuk meningkatkan kemampuan literansi membaca pemahaman" . *jurnal didaktika pendidikan dasar*, 605-626.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. 2022. "*Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada Pisa Dan Urgensi Kurikulum Berorienttasi Literasi Dan Numerasi*" .. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.*, 1-2.
- Qomariyah, S., & Suwatra, I. I. 2020. "Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran *Make a match* berbantuan media *story board*" . *Jurnal EDUTECH* , 59-71.
- Rusman. 2014. "*Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*". Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarika , R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). "Analisi Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih" . *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 49-56.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samirudin. 2016. "Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran". *Jurnal studi islam*,8(2).
- Shoimin, A. 2014. "Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013". Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sumadayo, Samsu. 2020. "Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca". Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sukerni, p. 2020. "penerapan model *make a match* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema pengalamanku" . *journal of education action research*, 1-9.
- Suriyanti, Y., Marganingsih, A., & Gelang, N. A. 2015. "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Mendengarkan Penjelasan Tentang Simbol*". *Vox Edukasi* Vol 6, No 2.
- Sugiyono. 2016. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". Bandung: Alfabeta,Cv.
- Syelviana, N.2019. "*Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Pemulaan Dikelas 1 Sekolah Dasar*" . *JPGSD*, 2559- 2569.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. "*Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung CV Angkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. "*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*". Jakarta: Depdiknas.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.