
KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH MENGUNAKAN MEDIA PAPERKU TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS III SD NEGERI 02 SITEMU PEMALANG

Dita Ananda¹, Veryliana Purnama Sari², Mei Fita Asri Untari³

Universitas PGRI Semarang

Email: ditaananda995@gmail.com¹, verylianapurnama@gmail.com², meifitaasri@upgris.ac.id³

Keywords:

Effectiveness, Make a Match Model, and Student Achievement.

Abstract

The purpose of this study is to determine whether or not the effectiveness of the use of Make A Match learning model using media paperku (multiplication board) on the activity of third grade students SDN 02 Sitemu Pemalang District, research method used is experimental method. The research design used in this research is Pre-Experimental Designs (nondesigns) with the research design that used is one-group pretest-posttest design with the research sample that is all students of class III SD N 02 Sitemu Pemalang Regency amounting to 20 children. The results of this study are based on the results of the research that has been done it can be concluded that the Make a Match model is effective against the activeness of third grade students of SDN 02 Sitemu Pemalang Regency. This is supported by the following data which are seen from: (1) there is an increase in learning outcome, especially in terms of understanding of numeracy grade students of SDN 02 Sitemu before and after treatment. This is based on the analysis of research data using the t-test obtained by $t_{count} > t_{table}$ that is $4.121576 > 2.093$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) student learning outcomes reach student learning completeness criteria through posttest value as much as 17 students 100% have reached minimum masculinity of individual as result of use of Make a Match model. It can be concluded that H_0 is rejected (Average score of students' understanding comprehension before and after unequal treatment) means Make a Match model is effective on student activity of class III SDN 02 Sitemu.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya keefektifan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* menggunakan media paperku (Papan perkalianku) terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu Kabupaten Pemalang, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design* dengan sampel penelitian yaitu seluruh siswa kelas III SD N 02 Sitemu Kabupaten Pemalang yang berjumlah 20 anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu Kabupaten Pemalang. Hal ini didukung oleh data-data berikut yang dilihat dari: (1) terjadi peningkatan hasil belajar terutama dalam hal pemahaman berhitung siswa kelas III SDN 02 Sitemu sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,121576 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa melalui nilai *posttest* sebanyak 17 siswa 100% telah mencapai ketuntasan minimal individu sebagai hasil dari penggunaan model *Make a Match*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak (Rata-rata nilai pemahaman berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama) artinya model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu.

© 2018 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003). Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Dengan demikian, seorang guru harus dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif dan inovatif, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias serta siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Adapun salah satu model pembelajaran yang lebih menutamakan keaktifan peserta didik dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, yang akhirnya dapat meningkatkan keaktifan siswa (Rusman, 2014: 205-206).

Namun berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 02 Sitemu Kabupaten Pemalang kelas III, pembelajaran matematika yang dilakukan guru merupakan pembelajaran konvensional yang meminta siswa untuk belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru, ketika ada bimbinganpun siswa langsung diminta untuk menghafalkan materi perkalian. Padahal mata pelajaran matematika merupakan belajar konsep dan bermakna, bukan pembelajaran konvensional (hafalan). Untuk itu penulis memilih metode pembelajaran yang berpengaruh pada keaktifan siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu Kabupaten Pemalang, yaitu beberapa metode yang membuat siswa aktif, seperti metode ceramah interaktif, metode diskusi, Tanya jawab, unjuk kerja, dan metode lainnya.

KAJIAN PUSTAKA

Slameto (2003: 13) menyatakan "belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Keaktifan siswa dapat dibentuk dari teknik atau cara yang berkaitan dengan pembelajaran siswa aktif. Salah satu teknik atau cara tersebut adalah cara belajar siswa aktif (CBSA). Sudjana (2010: 20) mengemukakan CBSA sebagai berikut: CBSA adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlihat secara intelektual dan emosional sehingga ia betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu model Match A Match. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia (Isjoni, 2010: 78). Menurut Kustandi dan Sujipto (2011: 9) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Kajian penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian dari Sumiatun pada tahun 2009 yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* pada siswa kelas III SD Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2009/2010". Penelitiannya menghasilkan nilai rata-rata keaktifan belajar Matematika siswa kelas III pada siklus I sebesar 60, Pada siklus II sebesar 76 sehingga

dapat meningkatkan rata-rata dari siklus I sampai II. Presentase ketuntasan keaktifan belajar pada siklus I menunjukkan angka sebesar 60,00% (12 siswa tuntas dari seluruh peserta 20 siswa), Pada siklus II sebesar 90,00 % (19 siswa tuntas dari seluruh peserta 20 siswa). Berdasarkan hasil penelitian dari Sumiatun, 2009 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika di SDN 2 Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2009/2010. Selain itu penelitian dari Raihanun pada tahun 2011 dengan judul “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan belajar IPS pada siklus I dan siklus II. Tampak peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 76,59 menjadi 84,04. Dengan peningkatan presentase 71,43% menjadi 90,48%. Berdasarkan hasil penelitian Raihanun, 2011 dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas IV di SDN Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. Adapun persamaan dari kedua penelitian di atas yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran *make a match*, akan tetapi perbedaannya dengan penelitian di atas yaitu penelitian tersebut dilaksanakan di tempat yang berbeda. Dan dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif. Peneliti mengambil penelitian ini pada saat semester ganjil, karena materi yang diambil terdapat pada semester ganjil. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Sitemu Kabupaten Pemalang. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 20 orang. Sampel yang digunakan dari peneliti ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu yang berjumlah 20 siswa dengan teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *nonprobability sampling* jenis sampling jenuh. *Nonprobability sampling* adalah teknik sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu Kabupaten Pemalang.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu tes dan nontes. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pretest*) yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pemahaman bacaan sebelum mendapat materi dan pemberian tes akhir (*posttest*) yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mendapatkan materi pembelajaran menggunakan perlakuan yaitu menggunakan model *Make a Match*. Nontes terdiri dari interview, dokumentasi, dan observasi. Sedangkan untuk uji instrumennya menggunakan uji validitas soal uji coba, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

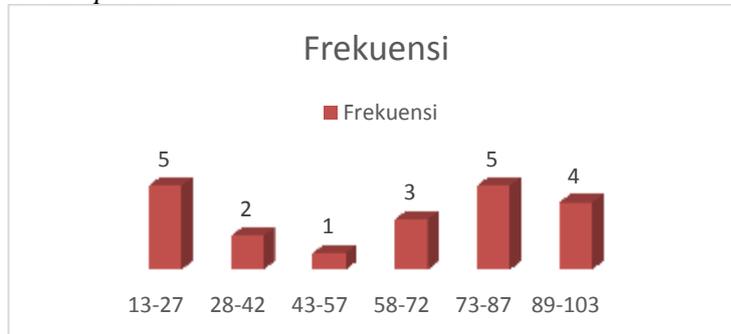
Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis yang digunakan yaitu uji normalitas awal dan uji normalitas akhir. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan uji hipotesis dan uji ketuntasan belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan dengan rincian pertemuan pertama pemberian soal *pretest*, pertemuan kedua pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, dan pertemuan ketiga pelaksanaan *posttest*. Sehingga dari penelitian tersebut selama tiga hari diperoleh data hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa khususnya dalam mata matematika materi perhitungan perkalian. Nilai *pretest* sebagai kemampuan awal hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan nilai

posttest sebagai kemampuan akhir siswa dalam hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

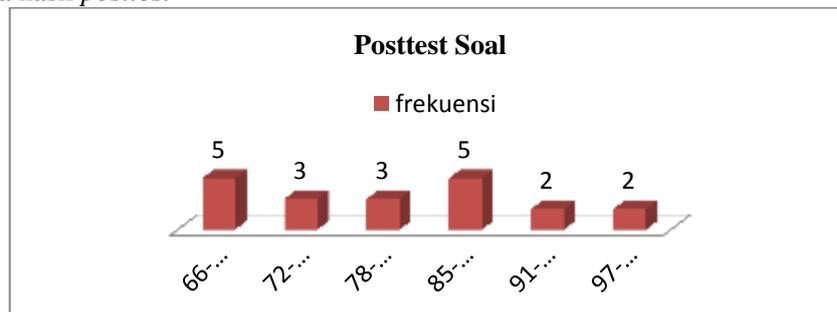
1. Data hasil *pretest*



Gambar 1. Histogram Hasil *Pretest* Soal Siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu

Berdasarkan gambar di atas menyatakan bahwa terdapat lima siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 10-27, dua siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 17-23, lima siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 24-30, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 31-37, tiga yang mendapatkan nilai dalam rentang 38-44, lima siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 45-51.

2. Data hasil *posttest*



Gambar 2. Histogram Hasil *Posttest* Soal Siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu

Berdasarkan gambar di atas menyatakan bahwa terdapat lima siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 74-79, tujuh siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 80-85, tiga siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 86-91, dan empat siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 92-97, satu siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 98-103.

3. Uji hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *microsoft excel* pada uji normalitas awal dan uji normalitas akhir menunjukkan bahwa hasil nilai pretes dan posttest siswa mengenai materi perkalian siswa pada mata pelajaran matematika berasal dari data yang berdistribusi normal. Kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa $t_{hitung} = 4,121576$. Kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} pada $db = 39$ (dari rumus $db = n+n-1 = 20+20-1 = 39$) dan taraf signifikansi = 0,05 (5%) didapatkan t_{tabel} sebesar 2,093. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,121576 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *Posttest* yaitu 83,25 yang lebih besar

dari pada rata-rata hasil belajar *Pretest* yaitu 59,95. Dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan) dengan nilai *posttest* (setelah dilakukan perlakuan). Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak (Rata-rata nilai pemahaman hasil perkalian siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama) model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu.

4. Uji ketuntasan belajar siswa

Rata-rata hasil belajar mengenai pemahaman hasil perkalian siswa kelas III SDN 02 Sitemu setelah diberikan perlakuan senilai 81,9 dengan persentase siswa tuntas 100% dalam ketuntasan belajar secara individu, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar \geq KKM, sehingga H_a diterima. Artinya, model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Hal ini didukung oleh data-data berikut yang dilihat dari: (1) terjadi peningkatan hasil belajar terutama dalam hal pemahaman berhitung siswa kelas III SDN 02 Sitemu sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,121576 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa melalui nilai *posttest* sebanyak 17 siswa 100% telah mencapai ketuntasan minimal individu sebagai hasil dari penggunaan model *Make a Match*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak (Rata-rata nilai pemahaman berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama) artinya model *Make a Match* efektif terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 02 Sitemu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 02 Sitemu Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang maka peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut. (1) Model pembelajaran *Make a Match* dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam pengajaran kelas, karena dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman berhitung khususnya pada mata pelajaran matematika; (2) Model pembelajaran *Make a Match* dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berhitung khususnya pada pemahaman berhitung perkalian siswa dalam pembelajaran matematika; (3) Model pembelajaran *Make a Match* dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk menambah pengetahuan bagi guru-guru di SDN 02 Sitemu tentang model *Make a Match* serta memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah meningkat; dan (4) Model pembelajaran *Make a Match* dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain karena dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman berhitung siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Boyer, Carl B. (revised by Merzbach, Uta C.) (1991). *History of Mathematics*. John Wiley and Sons, Inc. ISBN 0-471-54397-7.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anton, M Mulyono. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Slameto.2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Pustaka Husada.
- Suharmanto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Hitung Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 2*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/141>. Diakses pada tanggal 2 April 2017.
- Subekti, Ervina Eka. *Statistika 2*. Semarang: Jurusan PGSD FIP Universitas PGRI Semarang.
- Suhana, Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arianti, Riska. 2010. *Penarapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang. Tersedia pada <http://digilib.umm.ac.id/files/disk1/372/jiptummp-gdl-s1-2010-riskaarian-18597BAB+1.pdf> (diakses tanggal 27 november 2011).
- Herdian. 2009. *Model Pembelajaran Make A Match*. Tersedia pada <http://herdy09.wordpress.com/2009/04/29/model-pembelajaran-make-a-match/> (diakses tanggal 27 November 2011).
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.