

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTU MEDIA GAMBAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nugroho Adhi Santoso, Slameto

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
Email: 292012190@student.uksw.edu, slameto_uksw@yahoo.com

Abstract: This research was motivated by the results of students' mathematics learning class V SD Negri 2 Sidorejo Temanggung is still low, fifth grade students of SDN 2 Sidorejo Temanggung by the number of students 32 children became the subject of research. The experiment was conducted using cooperative learning methods make a match (looking for a partner), this study is an action research model and Targert Kemmis with four phases: planning, implementation, observation stage, and the stage of reflection. Executed with two cycles, each cycle consisting of two meetings. Percentage increase student learning outcomes of the initial conditions to the first cycle and the second cycle from 56.25% to 62.5% in the first cycle and 83.88% in the second cycle.

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negri 2 Sidorejo Temanggung yang masih rendah, siswa kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung dengan jumlah siswa 32 anak menjadi subyek penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe make a match (mencari pasangan), penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Targert dengan empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Persentase kenaikan hasil belajar siswa dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II dari 56,25% menjadi 62,5% pada siklus I dan 83,88% pada siklus II.

Kata Kunci: Metode make a match, media gambar, hasil belajar

Pembukaan Undang-undang Dasar Negar Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya, setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, ras, etnis, agama dan gender. Hakikat pendidikan adalah humanisasi, memanusiakan manusia. Karena itu tujuan pendidikan adalah terwujudnya manusia yang diharapkan sesuai dengan norma dan nilai yang ada. Demi tercapai hal tersebut, pendidikan harus bersifat normatif dan dapat dipertanggungjawabkan. Artinya bahwa pendidikan harus mencapai ideal yang disebutkan di atas, yaitu memanusiakan manusia. Berkenaan dengan hal tersebut, maka pendidikan tidak bisa dilaksanakan dengan seadanya atau bahkan sembarangan, melainkan harus dilaksanakan secara bijaksana.

Make A Match merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curan 1994 (dalam Lie, 2002: 55) beliau mengatakan teknik metode make a matchj dapat digunakan dalam semua mata

pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik, keunggulan dalam metode ini siswa belajar menyenangkan dengan mencari sendiri pasangan mengenai suatu konsep atau topik, dengan mencari pasangan sendiri suatu konsep atau topik siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menyebabkan timbulnya interaksi antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa itu sendiri jika siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktifitas aktif siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan meningkatkan prestasi.

Media merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk memudahkan berkomunikasi, media atau alat bantu ini dapat digunakan guru agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif. Menurut Trianto (2010: 457) media sebagai strategi pembelajaran adalah wadah pesan untuk penerima pesan dari sumber penyalurnya, pesan pembelajaran yang ingin disampaikan adalah materi, proses belajar adalah tujuan yang ingin dicapai. Menurut Arief Sadiman, Dkk (2003: 28) media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain,

menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Dengan indera penglihatan pesan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual, yang perlu dipahami benar artinya agar pesan dapat tersampaikan dengan berhasil dan efisien.

Menurut Sudjana (1990: 22), kemampuan yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar adalah hasil belajar, hasil diperoleh akibat suatu proses belajar. Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011: 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif mengenai pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan, menilai. Afektif mengenai sikap menerima, memberi respon, menilai, mengorganisasi. Psikomotor mengenai teknik, sosial, manajerial, intelektual. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2).

METODE

Jenis penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, penelitian ini dilakukan di SDN 2 Sidorejo Temanggung, didalam pembelajaran matematika kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung ini belum menggunakan metode pembelajaran make a match berbantu media gambar maka pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Variabel bebas (X) variabel bebasnya adalah penggunaan metode make a match berbantu media gambar. Variabel terikat (Y) variabel terikat adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Sidorejo Temanggung sebelumnya masih rendah dari hasil Ujian Tengah Semester 1 masih banyak siswa yang belum mencapai batas kriteria minimum matematika dengan batas minimumnya 60. Dari 32 siswa yang mencapai batas minimum atau dikatakan tuntas hanya ada 18 atau 56,25%, 14 siswa yang belum tuntas atau 43,75%.

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dipersiapkan sebelum melaksanakan penelitian diantaranya:

- a. Membuat skenario pembelajaran dan RPP (rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- b. Menyiapkan sarana untuk melaksanakan pembelajaran seperti kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban serta alat-alat [raga yang akan digunakan guru
- c. Membicarakan skenario dengan guru dan membuat kesepakatan sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran

Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama ini guru menggunakan metode make a match berbantu media gambar, guru memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar siswa dengan bermain mencari pasangan kartu-kartu soal dengan kartu-kartu jawaban yang sebelumnya sudah di persiapkan oleh guru. Guru memberikan materi pelajaran mengenai pokok bahasan penjumlahan bilangan biasa dan bilangan pecahan berpenyebut sama dan tidak sama

2. Pertemuan ke dua

Pada pertemuan ke dua guru menjelaskan materi mengenai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan asli dan bilangan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut berbeda, siswa diberikan fasilitas dengan permainan make a match (mencari pasangan) antara kartu-kartu jawaban dan kartu-kartu soal. Akhir pelajaran diberikan tes evaluasi untuk melihat sejauh mana siswa menangkap materi sesuai dengan tujuan pelajaran dan melihat hasil belajar siswa.

Tahap Pengamatan

Hasil pengamatan dari siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode make a match berbantuan gambar, terlihat siswa terlibat dalam perolehan pengalaman belajar, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran guru memfasilitasi dan melibatkan siswa

dalam tiap pembelajaran. Akhri siklus I pembelajaran ke dua dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar yang di capai oleh siswa.

Tahap Refleksi

Siklus I yang sudah dilaksanakan kemudian di amati melihat kekurangan yang ada dalam siklus I dan di perbaiki pada siklus II, hal-hal yang perlu diperbaiki dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode make a match berbantu media gambar kelas V SD Negeri 2 Sidorejo Temanggung untuk pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu:

1. Memberikan pola atau aturan tempat duduk untuk siswa, antara siswa yang pintar atau siswa yang bisa dengan siswa yang kurang pintar atau kurang bisa
2. Aturan permainan dijelaskan secara perinci batasan waktu yang diberikan juga di perjelas agar siswa tidak bingung yang ,engakibatkan keadaan pembelajaran menjadi rame
3. Guru memberikan bimbingan saat permainan di mulai

Siklus II

Tahap Perencanaan

Hasil refleksi siklus I dijadikan acuan untuk mengambil tindakan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus II. Pada siklus II yang dilakukan sebelum melaksanakan tindakan yang perlu disiapkan yaitu

- a. Membuat sekenario pembelajaran dan RPP (rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- b. Menyiapkan sarana untuk melaksanakan pembelajaran yaitu kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban serta alat-alat [eraga yang akan digunakan guru
- c. Membicarakan sekenario dengan guru dan membuat kesepakatan sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran

Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan pertama
Dalam pertemuan pertama siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran make a match (mencari

pasangan) berbantu media gambar untuk pelajaran matematika dengan materi pokok bahasan perkalian dan pembagian bilangan asli dan bilangan pecahan. Guru memberikan fasilitas kepada siswa dalam permainan pencarian pasangan kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban, beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan pekerjaannya didepan kelas

2. Pertemuan ke dua

Pertemuan ke dua dengan materi perkalian dan penjumlahan bilangan asli dan bilangan pecahan guru melakukan tanja jawab dengan siswa dari kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban, guru memberikan fasilitas permainan make a match (mencari pasangan), siswa dapat menemukan sumber belajar tidak hanya dari guru tetapi bisa dari teman satu kelasnya atau buku-buku yang ada. Pada akhir pertemuan ke dua siklus II di ambil tes evaluasi untuk melihat sejauhmana pencapaian tujuan pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa.

Tahap Pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan ke dua pada siklus ke II selanjutnya diamati, hasil dari siklus II guru melaksanakan proses pembelajaran dengan metode make a amatch, pada pertemuan terakhir di adakan tes untuk mengetahui sejauh mana pengalaman siswa dan perolehan materi yang siswa dapat, perolehan hasil belajar siswa kelas V SD N 2 Sidorejo Temanggung tersebut menunjukkan 26 siswa tuntas, dan 5 siswa belum tuntas dari 32 keseluruhan siswa kelas Vada 31 anak saat di ambil tes pengsmbiln nilsi siklus II, 83,88% siswa mencapai batas minimum atau tuntas dan ada 16% siswa belum mencapai batas tuntas atau belum mencapai batas kriteria minimum, dengan batas kriteria minimum 60.

Refleksi

Siklus I dan siklus II yang sudah dilaksanakan kemudian kembali di amati dan di direfleksikan. Dari siklus I pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan

pengurangan bilangan biasa dan bilangan pecahan berpenyebut sama dan penyebut berbeda, dan pada siklus ii perkalian dan pembagian bilangan biasa dan bilangan pecahan perpenyebut sama dan berpenyebut berbeda, dari 32 siswa anak pada kondisi awal ada 14 anak, setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode make a match yang belum tuntas meningkat menjadi 12 anak yang belum tuntas pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 5 anak yang belum tuntas atau tidak mencapai target kriteria minimum.

Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Pada khir pertemuan siklus I dan siklus II dilakukan tes evaluasi untuk melihat pencapaian materi pembelajaran yang telah dilaksanakan sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tes evaluasi siklus ke I dilakukan dengan menggunakan soal tes pilihan ganda dan uraian, 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, tes siklus II dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 15 soal dan uraian 5 soal. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal tes evaluasi siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Nilai Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Keterangan	Jumlah siswa	%
40-49	Belum Tuntas	4	12,5%
50-59	Belum Tuntas	8	25%
60-69	Tuntas	5	15,63%
70-79	Tuntas	9	28,1%
80-89	Tuntas	6	18,75%
90-100	Tuntas	-	-
Jumlah	-	32	100%
Tuntas	-	20	62,5%
Belum tuntas	-	12	37,5%

Nilai Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Keterangan	Jumlah siswa	%
40-49	Belum Tuntas	1	3%
50-59	Belum Tuntas	4	12,9%
60-69	Tuntas	5	16%
70-79	Tuntas	11	35,49%
80-89	Tuntas	8	25,80%
90-100	Tuntas	2	6,45%
Jumlah		31	100%
Tuntas		26	83,88%
Belum tuntas		5	16%

PEMBAHASAN

Hasil analisis data penelitian terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa pada siklus I dan siklus II siswa kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung. Hasil belajar matematika siswa di dapatkan meningkat dari kondisi awal dari jumlah anak dalam kelas ada 32 siswa, 14 siswa belum tuntas 43,75% dan 18 siswa tuntas 56,25%. Pada siklus I meningkat siswa yang belum tuntas 12 siswa 37,5% dan 20 siswa tuntas 62,5%, selanjutnya pada siklus II hasil belajar matematika kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung meningkat. Siswa yang belum tuntas ada 5 atau 16% dan siswa yang tuntas ada 26 siswa atau 83,88% dari jumlah siswa yang masuk 31 anak. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas menggunakan metode make a match berbantu media gambar pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan.

Hasil penelitian dalam pembelajaran menggunakan metode make a match yang dilaksanakan peneliti dengan peneliti sebelumnya, dalam penelitian pelaksanaan pembelajaran matematika yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar dilaksanakan sesuai dengan standar proses dalam penerapannya yaitu penerapan metode make a match dengan terbagi menjadi tiga kegiatan, kegiatan yang dilakukan pertama adalah kegiatan awal, selanjutnya kegiatan inti yang terdiri dari kegiatan eksplorasi, kegiatan elaborasi dan dan kegiatan konfirmasi, serta kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup, peneliti sebelumnya hanya menggunakan langkah-langkah pembelajaran metode make a match saja tanpa menambah standar proses. Dengan menggunakan metode pembelajaran make a match terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Menggunakan metode make a match berbantu media gambar selain meningkatkan hasil belajar siswa juga terjadi perubahan dari siswa, siswa menjadi lebih aktif dan berani bertanya, teman lain bisa menjadi sumber belajar selain guru, hasil belajar siswa juga menjadi meningkat dari 18 siswa dari 32 siswa yang tuntas, pada siklus I menjadi 20 siswa yang meningkat, pada

siklus II siswa yang mencapai batas minimum 60 meningkat menjadi 26 siswa dari 31 siswa, pada siklus II ada 31 siswa karena pada saat pengambilan nilai ada satu siswa yang tidak masuk sekolah.

1. Implikasi Teoritis

Setelah membandingkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar pada mata pelajaran matematika yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian sebelumnya dengan perbedaan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat saling melengkapi. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan standar proses EEK (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi). Dengan adanya perubahan pada saat penerapan metode make a match selain disesuaikan dengan standar proses juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang ada, membantu mempermudah guru dalam melaksanakan metode make a match serta memberikan pembelajaran matematika yang lebih bermakna untuk siswa sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh dapat meningkat.

2. Implikasi Praktis

Pembelajaran dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam penerapan pembelajaran yang inovatif, dan pembelajaran yang kreatif. Siswa yang tadinya belum tuntas setelah adanya tindakan pembelajaran menggunakan metode make a match berbantu media gambar menjadi tuntas. Siswa dalam pembelajaran akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan siswa mencari pasangan kartu-kartu

soal dan kartu-kartu jawaban yang ada membuat siswa lebih aktif dalam mencari informasi atau materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya dari guru, teman dalam satu kelas dapat menjadi sumber belajar selain guru dan buku pelajaran. Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan pembelajaran menggunakan metode make a match berbantu media gambar, setelah melalui siklus I dan siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran make a match berbantu media gambar.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dan dari hasil analisis data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung, terbukti dengan menggunakan metode make a match berbantu media gambar hasil belajar siswa untuk pelajaran matematika dapat meningkat. Dengan pokok bahasan pecahan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung menggunakan metode make a match berbantu media gambar meningkat, dari 32 siswa dan 14 siswa yang belum tuntas 43,75% pada kondisi awal pada siklus I menjadi 12 siswa yang belum tuntas 37,5%, pada siklus II meningkat menjadi 5 siswa belum tuntas 16%, dengan batas kriteria ketuntasan minimum kelas V SDN 2 Sidorejo Temanggung mata pelajaran matematika 60 telah mencapai indikator kerja yang ditetapkan dalam penelitian yaitu 80% hasil peningkatan belajar siswa mencapai 83,88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kharisma Putra Utama
- Agus Sujianto. 2006. Metode Make A Match Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi matematika di SDN Margomulyo 1 Ngawi. Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, S. 209. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Merentang Jalan Menuju Pelayanan Pendidikan Dasar dan Menengah Bermutu

- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Lie, Anita. 2005. *Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Grasindo
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Noviana Irianti S, 292008092 Penerapan Metode Pembelajaran Make-A Match (Mencari Pasangan) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 05 Mulyoharjo Jepara. <http://repository.uksw.edu/bitstream/1-23456789/2185>
- Poerwanti, E & dkk. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rieneka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Slameto. 2015. *Metedologi Penelitian & Inovasi Pendidikan*. Salatiga. Satya Wacana University Press
- Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung. Alfabet
- Tim Guru Mata Pelajaran Matematika SLTP. 2002. Universitas Negeri Semarang