

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR

Novi Astarina, Yarmaidi, Irma Lusi Nugraheni

Cooperative learning models applied in this study is Make a Match type which is implemented by using picture cards media. This study aims to determine the mean result of geography class which applies cooperative learning model "Make a Match" by using a picture card media and its result is higher than the lecturing method in X class of MAN Gumawang. The method used in this was quasi-experimental study. Data collecting tool in this research was the geography's test results on material atmosphere. The results showed the average result of the students who learned geography by using cooperative learning method "Make a Match" by using picture card media was higher than the students who were taught by the lecture method.

Keywords: Make a Match, Picture Cards, and geography's Learning Outcomes

Model Pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tipe Make a Match yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rerata hasil belajar geografi yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dengan menggunakan media kartu bergambar yang menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan metode ceramah pada siswa kelas X MAN Gumawang. Metode yang digunakan pada penelitian ini eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar geografi pada materi Atmosfer. Dari hasil penelitian diketahui rerata hasil belajar geografi siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dengan menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah.

Kata Kunci: *make a match*, kartu bergambar, hasil belajar geografi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:7) pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi antara guru dan siswa terjadi saat proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri. dinamika proses pembelajaran.

MAN Gumawang merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri yang ada di Belitang OKU Timur Sumatera Selatan. Sekolah ini telah menerapkan KTSP dalam proses pembelajarannya sejak tahun 2006, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan guru harus mengubah strategi mengajar dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Berdasarkan sumber data dapat diketahui bahwa hasil belajar geografi belum tuntas masih mendapatkan nilai dibawah kriteria kelulusan minimal (KKM). Dengan hasil belajar yang rendah, maka dalam pembelajaran harus diperkaya dengan metode lain yang dapat mendorong peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Salah satu metode pembelajaran geografi yang membangkitkan motivasi dan kreativitas berfikir serta keterlibatan dalam proses adalah metode pembelajaran diskusi. Melalui diskusi, keterampilan berfikir dalam menanggapi sesuatu persoalan dan mencari alternative jalan keluar dari persoalan, sifat dan sikap demokrasi, menghargai pendapat orang lain, tenggang rasa, kemandirian, dan sebagainya dapat dibina dan dikembangkan melalui metode ini. (Sumaatmadja, 2001:74). Dalam pe-

nelitian ini menerapkan variasi model pembelajaran diskusi kooperatif yaitu diskusi tipe *Make a Match*.

Make a Match merupakan model pembelajaran bertukar pasangan atau mencari pasangan yang dirancang untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi langsung dengan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media (Rusman, 2010:134). Kombinasi media dengan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media juga merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peoples dalam Aqib (2013: 48) seluruh pengetahuan yang kita peroleh didapatkan dari: 1) 75% dari melihat, 2) 13% dari mendengar, 3) 12% dari mengecap, mencium dan meraba.

Menurut Riyanto dalam Kartiningsih (2011:3) penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, kreatif, dan menemukan sendiri materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, model pembelajaran yang dipakai biasanya diintegrasikan dengan menggunakan media yang diaptasi dari kondisi dari yang sedang dihadapi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digabungkan dengan media adalah model pem-

belajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui rerata hasil belajar geografi yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan lebih tinggi dibandingkan metode ceramah pada siswa kelas X MAN Gumawang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eks-perimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treat-ment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono 2010:6). Dalam penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan (observasi) ke sekolah, b) Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti, c) Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen secara acak (*Random Assignment*), d) Peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar dan kelas kontrol diberi perlakuan metode konvensional (ceramah), e) Memberikan *post-test* pada kedua kelas pada akhir pembelajaran, f) Data-data yang diperoleh dianalisis dengan statistik yang sesuai, g) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan

Tahap Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan 4 (empat) kali pertemuan pada dua kelas masing-masing satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X¹ menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar dan satu kelas untuk kelas kontrol yaitu kelas X² menggunakan metode ceramah yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada pokok materi Atmosfer.

kelas eks-perimen yaitu kelas X¹ menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar tahap pertama siswa yang dilakukan guru adalah membentuk empat kelompok dengan pembagian kelompok heterogen. Tahap kedua guru memberikan media kartu bergambar yang harus dicocokkan dengan tema berdasarkan waktu yang ditentukan oleh guru yaitu 5 menit setelah itu siswa mengisi lembar kerja siswa yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok. Tahap ketiga setiap kelompok berdiskusi menemukan tema yang sesuai dan mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru serta memastikan setiap anggota dari kelompok memahami materi yang dipelajari. Tahap keempat presentasi dan diskusi antar kelompok. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas X² metode yang digunakan adalah ceramah. *Post-test* akan dilakukan setelah dua kali pertemuan dan akan dilakukan dua kali *post-test* pada empat kali pertemuan baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis diawali melalui uji normalitas dan homogenitas varian. Uji normalitas dan uji homogenitas varian menunjukkan bahwa data berasal dari

populasi yang berdistribusi normal dan kedua kelas memiliki varian yang sama. Oleh karena itu, uji perbedaan rata-rata pada penelitian ini menggunakan *t-test* (uji t). Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah data penelitian adalah *Program SPSS Versi 20.0 For Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka diperoleh bahwasannya nilai rata-rata *Post-Test* pada kelas eksperimen yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar dapat diketahui nilai minimum 63, nilai maksimum 86,50 jumlah. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dapat diketahui nilai minimum 59,50 dan nilai maksimum 79,50.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji efektifitas hasil belajar siswa. Untuk efektifitas belajar siswa akan dihitung manual dengan melihat nilai ketuntasan klasikal. Pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi syarat ketuntasan belajar (ketuntasan klasikal), yaitu jika dalam suatu kelas terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Trianto, 2011:241).

Hasil uji efektivitas pada siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar adalah 85,7% dari jumlah siswa dalam satu kelas sedangkan siswa yang menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai 59,5%. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media

kartu bergambar lebih efektif di bandingkan metode ceramah. Setelah uji efektifitas dilanjutkan dengan uji-t untuk uji hipotesis yang digunakan untuk melihat melihat signifikansi hasil pembelajaran.

Pada hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar Geografi siswa kelas X yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi dibandingkan metode ceramah. Dimana hasil belajar diambil dari nilai rata-rata *Post-Test* dari masing-masing kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah.

Adanya perbedaan tersebut disebabkan karena pada saat kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar pada pokok bahasan atmosfer ini, terlihat sekali bahwa siswa lebih siswa aktif, analitis dan berfikir kritis dibandingkan dengan metode ceramah. Hal tersebut dijelaskan oleh Riyanto dalam Kartiningsih (2011:3) bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, kreatif, dan menemukan sendiri materi yang dipelajari. Sedangkan dengan metode ceramah meskipun proses berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diinginkan namun siswa masih sulit dalam memahami dan mengingat materi sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai taraf ketuntasan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar lebih efektif diterapkan dari metode ceramah dan rerata hasil belajar geografi siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada materi pokok Atmosfer.

Sumaatmaatmadja, Nursid. 2001.

Metodologi Pengajaran Geografi. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kartiningasih, L. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Benda dan Sifatnya Melalui Model Picture to Picture*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgsd_0810220_chapter1.pdf. (20 September 2012; 20:12 WIB).
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.