



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR MELALUI METODE MATCH A MATCH BERBANTU MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IV SD

Wulan Sutriyani¹, M fahrudin², Yassierly Amriya³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama

E-mail: sutriyani.wulan@unisnu.ac.id¹, fahrudinm543@gmail.com²,
yassierlya@gmail.com³

Abstract

The background of this research is that the learning outcomes obtained by fourth grade students in Mathematics are still low. This is because in mathematics, teachers are more likely to use the lecture method and less actively involve students in learning activities. The use of the Make a Match Method directs students' understanding of active learning that involves students actively in learning activities so that students are better able to understand the material, and learning becomes more fun. This type of research is classroom action research through the Make a Match method which is assisted by image media. The data in this study were taken by collecting data used in the form of tests, documentation and observations of students. This classroom action research was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Improved learning outcomes in the fourth-grade students with a total of 14 students. In the first cycle students who completed according to the KKM were 8 students and those who had not completed 6 students with a class average of 68.57, the second cycle who completed as many as 14 students and an average the average class is 90. By looking at the results of the two cycles above, it can be concluded that the use of the Make a Match method can improve student learning outcomes in math subjects with flat shapes.

Keywords: Metode Make a Match, Penelitian tindakan kelas (PTK), Metode ceramah

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV pada pelajaran Matematika materi bangun datar masih rendah. Hal ini karena dalam menyampaikan pelajaran matematika, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan Metode Make a Match ini mengarahkan pemahaman siswa pada pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih mampu memahami materi, dan belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan. Melalui metode Make a Match yang berbantu media gambar. Data dalam peneliti ini diambil dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, dokumentasi dan observasi terhadap siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus. Peningkatan hasil belajar bangun datar pada siswa kelas IV dengan jumlah 14 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas sesuai KKM sebanyak 8 siswa dan yang belum tuntas 6 siswa dengan rata-rata kelas 68,57, siklus II yang tuntas sebanyak 14 siswa dan rata-rata kelasnya 90. Dengan melihat hasil kedua

siklus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
Kata kunci: Metode Make a Match, Penelitian tindakan kelas (PTK), Metode ceramah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang membutuhkan usaha dan kerja keras demi tercapainya mutu pendidikan yang lebih baik. Yaitu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki makna yang lebih luas, dimana didalamnya terdapat kesatuan kegiatan yang melekat antara siswa dan guru dalam melaksanakan tugasnya masing-masing. Yaitu proses belajar yang dilakukan siswa, sedangkan guru bertugas sebagai mediator, dan fasilitator. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pengembangan ketrampilan sangat penting bagi siswa untuk mencapai keaktifan belajar. Tapi dalam pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Arikunto, (2006: 16)

Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dalam aspek pendidikan dilakukan dengan berbagai macam pembaharuan sarpras pendidikan, inovasi pembelajaran dan kurikulum. Pendidikan sebagai pilar utama wajib untuk bisa membuat pelajaran agar menjadi lebih inovatif mendorong siswa dapat belajar yang optimal, baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Dengan kompetensi pedagogik yang dimiliki, guru harus bisa membuat kelas dengan suasana percakapan interaktif sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Sagala, 2009).

Matematika adalah suatu pengetahuan yang sangat penting menunjang pengetahuan lain. Memahami ilmu matematika sebagai salah satu upaya mengenal matematika merupakan hal penting. Sebab, pemahaman berkaitan dengan persepsi atau anggapan yang terbentuk. Jika persepsi terhadap matematika itu rumit, maka orang cenderung memahami matematika sebagai sesuatu yang sulit. Oleh karena itu, baik siswa, guru, maupun orang tua, harus memiliki pemahaman yang tepat terhadap ilmu matematika ini. Almira (2014).

Selama ini tidak mudah mengajarkan matematika kepada siswa. Realita di lapangan matematika menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Ketika anak di suruh untuk menghitung, menghafal rumus, dan mengerjakan soal matematika itu sangat tidak disukai anak-anak dan banyak menguras pikiran siswa sehingga mereka merasa bosan untuk belajar. faktor dari matematika menjadi mata pelajaran menakutkan yaitu penghafalan rumus dan banyak menghitung angka, seperti lingkungan, metode pembelajaran, guru, dan lain sebagainya. Selain itu metode yang diajarkan oleh guru masih sangat sederhana seperti menjelaskan pelajaran hanya dengan berceramah di depan kelas. Tentu saja siswa akan



cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran. Diskusi kelompok yang dilakukanpun masih sederhana, siswa yang mau mengungkapkan hasil kelompoknya hanyalah siswa yang pandai dan yang lainnya hanya ikut-ikutan. Media yang diajarkan oleh guru masih sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang ada di dalam lembar kerja siswa dan buku paket. Jadi siswa hanya terpaku kedalam buku pelajaran. Media pembelajaran matematika juga masih sama dengan bahan ajar dalam pembelajaran lain, yaitu dapat dikelompokkan berupa: (1) media sederhana, contohnya seperti papan tulis, papan grafik, (2) media cetak, misalnya berupa buku, modul, LKS, dan (3) media elektronik, misalnya, LCD, audio (radio, tape), audio dan video, kalkulator, komposer, dan internet. Tampubolon, (2014:48)

Dari hasil pra survey peneliti kepada Ibu Anisah, selaku wali kelas IV di SDIU Fadlun Nafis Bangsri menunjukkan siswa kesulitan dalam menerima dan memahami pelajaran dengan materi yang berhubungan dengan menghitung keliling dan luas bangun datar. Terutama ketika berhadapan dengan rumus-rumus dan menghitung sudut bangun datar. Dibuktikan dengan masih ada beberapa siswa atau setengah siswa yang nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM untuk mata pelajaran matematika yang diterapkan di SDIU Fadlun Nafis Bangsri ini adalah 65. Dari 14 siswa kelas IV, baru 5 siswa mampu mencapai KKM. Guru menjelaskan hal ini karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Faktor tersebut antara lain adalah kesulitannya guru dalam menggunakan atau memanfaatkannya metode pembelajaran yang tepat. Guru masih menggunakan metode mengajar ceramah. Faktor lain karena keterbatasan biaya untuk menunjang keberadaannya media pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas guru sebaiknya melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar peserta didik didalam kelas. Salah satu bentuk perubahan dalam mengajar yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* yaitu *Make a Match*. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada beberapa unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Unsur- unsur tersebut antara lain saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi promotif, komunikasi antar anggota dan pemrosesan kelompok. Suprijono (2013:58)

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menyelesaikan suatu penelitian ilmiah dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti yaitu tentang pengaruh penggunaan metode *make a match* terhadap hasil belajar mengajar matematika materi bangun datar di Kelas IV SD melalui cara menggambarkan atau pemaparan kenyataan yang diperoleh berdasarkan data serta fakta yang dikumpulkan di lapangan. Alat penggali data dalam penelitian ini adalah tes, dokumentasi, dan study perpustakaan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar, sedangkan study perpustakaan adalah pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku perpustakaan, literature-literatur, catatan yang

pernah dipelajari, dan laporan yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dipecahkan dengan model pembelajaran Make a Match. Fauzi (2015)

Pembelajaran tipe Make a Match adalah teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau suatu materi dalam mata pelajaran di setiap tingkatan kelas. Teknik ini dilaksanakan di dalam suatu kelas agar suasana yang menyenangkan terjadi karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut harus bisa berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat. Pembelajaran ini merupakan belajar yang dilakukan sambil bermain. Ditambah dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran di kelas. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat memotivasi minat atau tindakan siswa, menyajikan beberapa informasi, dan memberi intruksi. Permasalahan bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dalam hal ini alat peraga yang di gunakan adalah miniatur segitiga dan jajar genjang Agar mempermudah siswa untuk menyerap pembelajaran. Anita Lie (2008:58)

Metode Make a Match dikembangkan pertama kalinya pada 1994 oleh Lorns Curran, strategi Make a Match saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari metode ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; 3)

edutainment (pembelajaran yang menyenangkan). Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa persiapannya antara lain:

- a. Persiapan dengan membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartukartu pertanyaan.
- b. Selanjutnya dengan membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan ditulis dalam kartu-kartu jawaban. Diusahakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna agar lebih mudah untuk membedakannya.
- c. Kemudian membuat aturan yang isinya tentang penghargaan bagi siswa yang berhasil dan memberikan sanksi terhadap siswa yang gagal (di sini, guru dan siswa membuat aturan ini sesuai dengan kesepakatan bersama). Huda, (2013: 251).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada keterkaitan antar pendidikan dan media pembelajaran, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, maka proses kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Media pembelajaran disekolah tentunya harus mengandung unsur yang menarik dan lucu sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa bisa bermain sambil belajar.

Model pembelajaran mengarah pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya terdapat tujuan-tujuan pembelajaran, terdapat lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang baik, maksud dari model pembelajaran yaitu: Kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam

mengaplikasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, fungsinya yaitu sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan atau melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dipakai oleh guru untuk membentuk kurikulum, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Tarmizi (2015: 12)

Tujuan Model pembelajaran Make A Match ini siswa mencari pasangan setiap siswa mendapatkan sebuah kartu (bisa berupa kartu soal atau kartu jawaban) kemudian peserta didik yang sudah mendapatkan kartu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang di pegang. langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Make A Match sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan dengan membuat beberapa kartu yang isinya beberapa konsep atau materi yang akan digunakan untuk sesi review (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), 2) Setiap peserta didik mendapatkan bagian kartu kemudian peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban), 4) peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya terlebih dahulu sebelum waktunya habis akan diberi poin, 5) Setelah satu babak kartu selesai kemudian kocok lagi agar peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan 6) Kesimpulan. Aqib zainal (2013: 23)

Hasil penelitian pada model pembelajaran make a match ialah dapat membuat siswa aktif, menyenangkan, mandiri, ataupun kritis. Pembelajaran ini dapat menciptakan suasana aktif dan menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mempererat kerja sama antar siswa dan dapat memicu gotong royong pada seluruh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa analisis diketahui bahwa penerapan model make a match dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa Sekolah Dasar terutama pada kelas 4 di SDIU Fadlun Nafis Bangsri. model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya menurut Tarmizi. Hasil penelitian pada model pembelajaran make a match ialah dapat membuat siswa aktif, menyenangkan, mandiri, ataupun kritis. Pembelajaran ini dapat menciptakan suasana aktif dan menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat mempererat kerja sama antar siswa dan dapat memicu gotong royong pada seluruh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Siswanto, Agus. 2012. *Implementasi Pendekatan Kontektual dalam Pembelajaran Matematika untuk Membangun Karakter Siswa*. Skripsi UMS: Tidak diterbitkan
- Agus Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

- Nuryana, Ida Siti. 2014. *Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Lesson Study di SMP Muhammadiyah Al Kautsar Program Khusus Gumpang Kartasura Kabupaten Sukoharjo*.
- Tampubolon Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Dasar-Dasar Suatu Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauzi, Achmad. 2015. *Media Pembelajaran*. Universitas Achmad Yani Banjarmasin.

