

UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KERTARAHARJA 1 DENGAN *METODE MAKE A MATCH*

Fani Kurnia Apriani ¹ , Aang Solahudin Anwar ²

Email : sd19.faniapriani@mhs.ubpkarawang.ac.id

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make-A Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SD. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu: (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes, dan (4) analisis dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran prinsip-prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran. Hal ini dibuktikan pada siklus I dan siklus II bahwa hasil belajar peserta didik selalu meningkat. Rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik pada pra-tindakan (73,19), siklus I (83,19) dan siklus II meningkat menjadi (86,39) yaitu 58,3% peningkatannya. Sedangkan rata-rata hasil belajar psikomotorik peserta didik antar pra-tindakan (80,83), siklus I (80,33) dan siklus II meningkat menjadi 84,58 yaitu 8,34% peningkatannya. Ketuntasan hasil belajar kognitif dan psikomotorik peserta didik pada kriteria tuntas dengan nilai rata-rata (>75%). Dan hasil belajar afektif siklus I terjadi peningkatan rata-rata peserta didik terutama aspek kedisiplinan hingga pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata sikap peserta didik dengan kriteria baik. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik selalu meningkat dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II dan telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan.

Kata kunci : hasil belajar peserta didik, Metode make a match

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Make-A Match type cooperative learning model in improving student learning outcomes in Grade IV SD. Data collection techniques were carried out through four techniques, namely: (1) observation, (2) interviews, (3) tests, and (4) document analysis. The results of this study indicate an increase in student learning outcomes in the subjects of the principles of office administration. This is evidenced in cycle I and cycle II that student learning outcomes always increase. The average cognitive learning outcomes of students in the pre-action (73.19), cycle I (83.19) and cycle II increased to (86.39), namely 58.3% increase. While the average psychomotor learning outcomes of students between pre-action (80.83), cycle I (80.33) and cycle II increased to 84.58, which was 8.34% increase. Completeness of cognitive and psychomotor learning outcomes of students on the criteria of completion with an average value (> 75%). And the results of affective learning in the first cycle there was an increase in the average of students, especially the discipline aspect, until the second cycle there was an increase in the average attitude of students with good criteria. This indicates that student learning outcomes always increase from pre-action, cycle I and cycle II and have achieved the expected completeness target.

Keywords: student learning outcomes, make a match method

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar & Sentosa, 2015:2).

Kenyataannya sampai sekarang banyak guru pada pembelajarannya memakai metode ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan, hasil observasi yang dilakukan oleh Annisa & Wakijo (2019) bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Sedangkan menurut hasil observasi Prasty, Sudarmiati & Sumarmi (2016) menyatakan bahwa model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional, proses pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa.

Dari fenomena tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai, variatif, inovatif dan melihat kebutuhan agar pelajaran mampu menjadikan suasana menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa giat pada saat pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Oleh sebab itu untuk menghindari permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan memvariasikan model pelajaran. Fathurrohman (2015) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengartikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai sebuah pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktifitas belajar. Model pembelajaran cooperative learning terdiri dari beberapa macam model diantaranya model pembelajaran make a match.

Model pembelajaran make a match diterapkan dengan cara guru membagikan tugas agar dipelajari di rumah. Guru menentukan bahan yang dibutuhkan berupa kartu soal dan jawaban, kemudian dibagikan kepada siswa agar mencocokkan pasangan kartu tersebut, setelah siswa dapat mencocokkan kartunya diminta untuk presentasi ke depan. Diharapkan dalam mengaplikasikan model pembelajaran make a match siswa tidak hanya mendengarkan

saja melainkan siswa aktif serta termotivasi dalam pelajaran, serta siswa dapat saling berinteraksi dalam bekerja sama dengan siswa lain sehingga hasil belajar meningkat. Model ini memiliki kelebihan salah satunya adalah mampu membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan munculnya gotong royong antar siswa (Kurniasih & Berlin, 2015). Sesuai dengan pendapat Isjoni (dalam Berlian, Aini, & Nurhikmah, 2017) "Model pembelajaran make a match dapat menumbuhkan kerja sama siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, pembelajaran menjadi menarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartu". Hal ini dalam penerapan model tersebut dalam pembelajarannya siswa tidak mudah jenuh dan bosan dikarenakan adanya selingan permainan pada saat pelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, karena apabila proses pembelajarannya lebih menarik dan lebih aktif maka akan meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Berlian Aini, & Nurhikmah (2017) menyimpulkan bahwa model pembelajaran make a match dapat menjadikan siswa aktif saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, jika siswa merasa senang, antusias, aktif saat pembelajaran, maka berpengaruh pada hasil belajar. Penelitian Siregar & Sentosa (2015) hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar diterapkan model pembelajaran make a match secara signifikan lebih besar daripada diterapkan memakai model ceramah. Dari beberapa penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa model pembelajaran make a match cocok diterapkan pada materi kearsipan khususnya kompetensi dasar peralatan arsip, karena peralatan kearsipan banyak macam-macamnya, maka guru mencoba menarik pemahaman siswa melalui kartu permainan. Dilihat dari hasil penelitian terdahulu, model ini dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas maka artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual mengenai analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (classroom action research). Tempat penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SDN Kertaraharja 1 beralamat di Langseb, Kertaraharja, Kecamatan Pedes, kabupaten Karawang, Jawa Barat 41353. Waktu penelitian ini dilakukan selama sehari pada tanggal 22 Juli 2022. Jumlah siswa keseluruhan ada 55 siswa, objek pada penelitian ini adalah seluruh kegiatan yang dilaksanakan selama berlangsungnya proses belajar yaitu meningkatkan hasil belajar menggunakan metode make a match. Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi hasil pengamatan. Data ini diambil dari pengamatan

yang di kelola dari lembar observasi. Data waktu yang berbeda, peneliti menganalisis data dengan membandingkan anantara kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II . sehingga dapat dilihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran make a math membuat siswa lebih bersemangat, antusias dan memiliki potensi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Dengan model pembelajaran make a match saat proses pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih aktif. Siswa lebih termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari seluruh siswa yang bersemangat dan selalu berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya siswa yang pintar atau juara di kelas, namun siswa yang sebelumnya tidak aktif bertanya dan menjawab menjadi aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Keberhasilan model pembelajaran make a match bermediakan gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, model pembelajaran make a match memberikan kesempatan terhadap siswa untuk belajar sambil bermain. Bermain dalam hal ini yaitu saat fase pencarian pasangan baik kartu jawaban maupun kartu pertanyaan (Ardhani et al., 2021; Rahayu & Fujiati, 2018).

Model ini merupakan proses pelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan. Wulandari,Suarni,& Renda (2018)model pembelajaran make a match menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Kurniasih & Berlin (2015:55-56)menyatakan bahwa model pembelajaran make a matchdapat menumbuhkan kerjasama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu. Sedangkan menurut Suprijono (dalam Astika & Nyoman, 2012)mengemukakan bahwa model pembelajaran make a match merupakan sebuah bentuk pembelajaran dimana guru yang mengarahkan permainan dan guru menetapkan tugas, pertanyaan serta memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan.Sehingga model pembelajaran make a match ialah dimana pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban, maka dalam pelajarannya siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak

membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran.

Tujuan model pembelajaran *make a match* Huda(2013:251)ialah pendalaman materi, penggalian materi dan sebagai selingan. Menurut Benny (2009:111)ialah untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik. Sedangkan menurut Tiyasa (2018)“Train the students to be more active in learning and ask the student to think fast, so they can improve the student learning outcomes”.Sedangkan menurut Sundari (2017)yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan perhatian,membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sehingga tujuan model ini untuk pendalaman materi, penggalian materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa, membuat siswa lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*Pada pelaksanaan model pembelajaran *make a match* guru perlu menyusun tahapan pada suatu pembelajaran supaya proses pelajaran berjalan lancar, serta sesuai harapan. Huda (2013:252)memaparkan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model *make a match* yaitu:

- 1.Menyampaikan tujuan dan menyiapkan guru memberikan materi pada siswa agar dapat dipelajari di rumah.b.guru mempersiapkan kartu yang berisi materi yang telah dipelajari pada kartu soal dan jawaban.c.Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B, selanjutnya semua kelompok berdiri saling berhadapan.d.guru memberikan kartu soal untuk kelompok A dan jawaban untuk kelompok B.
- 2.Mengordinasi ke dalam tim-tim belajar guru memberitahukan kepada siswa bahwa siswa harus memasang kartu soal dan jawaban, seterusnya siswa dapat mencocokkan kartu secara bergantian. guru perlu memberitahukan mengenai batasan maksimum waktu yang telah ditentukan.
- 3.Membantu kerja tim dalam belajar. guru meminta kelompok A mencocokkan kartu pada kelompok B, apabila telah menemukan pasangannya guru meminta siswa memberitahukan pada guru. b.Apabila batas waktu yang ditentukan telah habis, siswa akan diberitahu batas waktu telah selesai. Bagi yang belum mendapatkan pasangan diminta berkumpul tersendiri.c.guru memanggil satu persatu untuk presentasi, siswa lain mendengarkan penjelasan apakah pasangan tersebut sesuai atau tidak.d.guru mengkonfirmasi mengenai kebenaran soal dan jawaban jika sudah melakukan presentasi.e.guru memanggil pasangan selanjutnya, dan seterusnya hingga semua siswa melakukan presentasi.

4. Memberi penghargaan apabila siswa telah mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa mendapatkan skor atau penghargaan, apabila waktu kurang maka akan mendapatkan hukuman. Menurut Parwati, Sudarma & Parmiti (2017) yaitu:

Tahap persiapan kartu, tahap pembagian, tahap mencari pasangan, tahap pembahasan dan tahap pemberian penghargaan dan hukuman. Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain:

Kelebihan : Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan menarik, dapat mempengaruhi hasil belajar, Suasana keceriaan bertambah, kerja sama antara siswa lain tercapai , dan adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.

Kekurangan : Sangat membutuhkan pengarahannya guru dalam melaksanakan pelajaran , waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran , guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan, jika murid pada kelas banyak (>30 siswa/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian., dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan metode *make a match* ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *make a match* dimana tujuan dari metode *make a match* ialah untuk pendalaman materi , menggali materi , untuk selingan untuk melatih memecahkan masalah, melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini cocok digunakan pada pembelajaran tematik terpadu karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif maupun fisik

Rekomendasi

Model pembelajaran ini bisa menjadi solusi juga menjadi pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran tersebut yang dapat diterapkan guru perlu memperkenalkan dan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan situasi di kelas, Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling

berdiskusi dengan temannya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR PUSTAKA

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.

Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19-24.

Yulianti, T., & Muhammadi, M. (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1320-1334.

Murwaningsih, T., & Rahmanto, A. N. (2016). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRINSIPPRINSIP PENYELENGGARAAN ADMINISTRASI PERKANTORAN (SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 1 SMK NEGERI 1 SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015). *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1).