

PENGUNAAN METODE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Suci Perwita Sari^{1*}, Sazkia Aprilia², Khalifatussadiyah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Email: suciperwita@umsu.ac.id

ABSTRAK

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA. Hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Make a Match* pada pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian terdapat beberapa hal yaitu Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Make a Match* menunjukkan pada prestes sebelum melaksanakan tindakan, dari 30 orang dinyatakan tuntas sebesar 40 % dengan nilai rata – rata 44. Perolehan hasil belajar pada siklus I dari 30 siswa terdapat 12 siswa dinyatakan tuntas atau sebesar 40 %, sedangkan 18 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 60 %, dengan nilai rata-rata 70,67. Sedangkan perolehan hasil belajar pada siklus II dari 30 siswa terdapat siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 100%, dengan nilai rata-rata sebesar 86,67.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Metode *Make a Match*.

1. Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik. Perubahan-perubahan itu menunjukkan suatu proses yang harus dilalui. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri (Sardiman, 2009).

Menurut Djamarah dan Zain (2010) bahwa proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Di dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan tetapi menarik perhatian anak didik.

Pada intinya belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sikap mental, serta nilai-nilai (Sardiman, 2009). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator atau motivator memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.

Guru harus bisa menciptakan kondisi yang dinamis dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk itu guru harus memilih salah satu model-model pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat siswa untuk belajar agar siswa tidak merasa bosan berada didalam kelas. Dalam kelas metode mengajar tidak digunakan sendiri-sendiri tetapi merupakan kombinasi dari beberapa metode mengajar (Sudjana,2012).

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Menurut guru, ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu, kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa rendah, selain itu kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar sehari – hari. Guru masih selalu menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi – materi pelajaran, sehingga siswa mudah jenuh dan merasa bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan menurut Tanjung dan Nababan (2018:56) Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru yang merupakan pendidik profesional. Kemampuan profesional guru merupakan bagian dari kompetensi yang dimiliki seorang guru.

Lalu ditemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang dapat memotivasi siswa

dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat memahami pembelajaran yang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berkesan dan meningkatkan motivasi belajar siswa

Pada siswa sekolah dasar tujuan dari metode *make a match* dalam proses belajar mengajar yaitu memiliki 3 tujuan utama, yakni: untuk mendalami materi, untuk mempelajari materi, dan untuk selingan ketika guru menyampaikan materi. Masing-masing tujuan memiliki tahapan-tahapan persiapan dan media kartu yang dipergunakan. Khusus tujuan penggunaan metode *Make A Match* yang dipakai untuk selingan (*games*) ketika proses belajar-mengajar sedang berlangsung akan tetapi siswa mengalami kejenuhan, atau konsentrasi siswa tidak fokus lagi pada materi yang sedang dipelajarinya sehingga membutuhkan suasana segar.

Pengertian belajar secara umum yaitu suatu proses kegiatan secara optimal dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Kegiatan belajar atau pembelajaran merupakan proses penyatuan antara kognitif, emosional, lingkungan dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pada diri seseorang.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Menurut Sardiman, AM, (2014: 23) “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”. Sejalan dengan itu, Iskandar (2012: 102) mengatakan “belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”.

Berdasarkan definisi di atas dapat dikatakan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri. Perubahan yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan belajar dapat berupa keterampilan, sikap, pengertian ataupun pengetahuan.

Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Hamalik (2004: 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai

dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Adapun menurut Pengertian hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mata pelajaran.

2. Metode Penelitian

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Guru menggunakan metode *make a match* pada pembelajaran IPA dengan tujuan melatih pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok.

Metode *make a match* meliputi berbagai metode yang digunakan dala IPA. Strategi belajara ini adalah strategi yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama

antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Selain itu, model pembelajaran *Make a Match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan, dan kecepatan siswa dalam memasangkan/mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas peserta didik belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan.

Selanjutnya menurut Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003:27). Model *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23)Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Menurut Rusman (2011: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Adapun pembelajaran Pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut: 1. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. 2. Kerjasama antar sesama siswa akan terwujud dengan dinamis. 3. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kelemahan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut: 1. Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran. 2. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain. 3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperoleh siswa merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru harus dapat memilih dan menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik materimateri pelajaran, tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran serta hasil pembelajaran yang diharapkan akan dapat tercapai. Umumnya para guru cenderung kurang memperhatikan metode yang tepat dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sehingga pembelajaran berlangsung hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Guru menggunakan metode *make a match* pada pembelajaran IPA dengan tujuan 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.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA itu, 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.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III B SD Muhammadiyah 07 Suka Ramai. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas III B SD Muhammadiyah 07 Suka Ramai, yang berjumlah 31 siswa. Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *make a match* pada mata pelajaran IPA di kelas III B SD Muhammadiyah 07 Suka Ramai.

3. Hasil Dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan penelitian, guru terlebih dahulu member tes awal kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan aal siswa. dengan berpatokan pada tes awal tersebut, maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan prosedur yang disusun oleh Arianto (2006:16) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

3.1. Pre Tes

Tabel 1. Hasil Belajar Pre Tes

No	Nilai	Frekuensi
1	30	11
2	40	4
3	50	7
4	60	8

Dari tabel 1. diatas, rata-rata nilai pre-tes menunjukkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari hasil penelitian tes tersebut guru melakukan tindakan dengan menggunakan metode *make a match* pada siklus I.

3.2. Siklus I

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi
1	50	1
2	60	8
3	70	9
4	80	12
	Jumlah	30

Selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diadakan observasi oleh teman sejawat. Guru kelas dan teman sejawat melakukan pengamatan mengenai kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode simulasi sedangkan guru bersama rekan guru mengamati keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang berjumlah 30 orang siswa masih tergolong rendah, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Hasil analisis data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 70,67 yang didapat dari 30 orang siswa dimana 12 orang siswa sudah tuntas dengan persentase 40 % telah mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 80), sedangkan 18 orang siswa

belum tuntas dengan persentase 60 % belum mencapai ketuntasan belajar (nilai ≤ 65). Maka ketuntasan belajar pada pelajaran ini belum tercapai, karena ketuntasan yang diharapkan guru adalah 75 %.

Dilihat dari catatan dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, refleksi siklus I ini mendiskusikan hasil observasi tindakan kelas yang telah dilakukan. Dari kegiatan refleksi ini diperoleh beberapa hal yang dapat dicatat sebagai masukan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya yaitu :1) Dari segi memilih pelaku, banyak siswa yang tidak serius dalam metode *make a match* dan keaktifan didominasi oleh siswa yang pandai, 2) Dari segi pelaksanaan metode *make a match*, keadaan kelas masih tidak begitu baik pada saat pembelajaran berlangsung dan banyak siswa yang tidak memperhatikan pada kelompok yang maju ke depan, 3) Dari segi diskusi kelompok, kebanyakan siswa tidak berani mengajukan pertanyaan dan tidak berani memberikan kritik dan tanggapan terhadap jalannya proses pembelajaran *make a match*, 4) Pembelajaran dengan metode *make a match* belum dapat diterapkan maksimal.

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data pada siklus I, maka perlu diadakan revisi agar tujuan penelitian dapat tercapai dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pada siklus II. Berdasarkan hasil serangkaian kegiatan siklus I, terlihat bahwa pembelajaran IPA belum dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai siswa belum optimal, maka dilaksanakan tindakan penelitian pada siklus II.

3.3. Siklus II

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi
1	80	14
2	90	12
3	100	4
	Jumlah	30

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data pada siklus I, maka perlu diadakan revisi agar tujuan penelitian dapat tercapai dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pada siklus II.

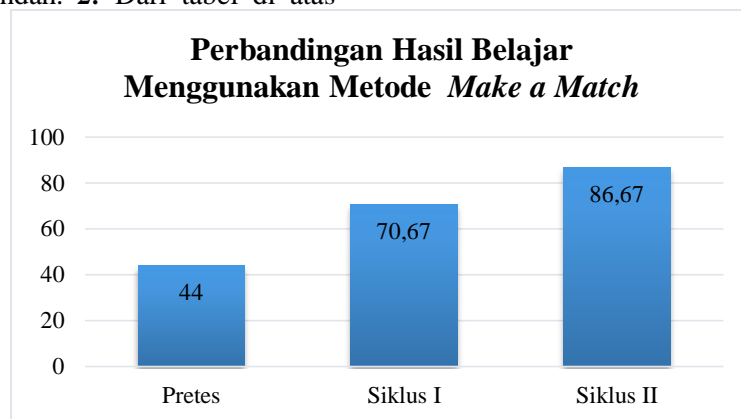
Berdasarkan hasil serangkaian kegiatan siklus I, terlihat bahwa pembelajaran IPA belum dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai siswa belum optimal, maka dilaksanakan tindakan penelitian pada siklus II.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa dari 30 orang siswa terdapat 30 orang siswa sudah tuntas dengan persentase 100 % dengan rata-rata kelas 86,67. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah tuntas atau dikatakan berhasil sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dalam penelitian ini ditemukan hal-hal sebagai berikut : 1. Sebelum memberikan tindakan siswa diberikan pre test, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa namun pada kenyataannya banyak siswa yang masih memperoleh nilai rendah. 2. Dari tabel di atas

menunjukkan pada prestes sebelum melaksanakan tindakan, dari 30 orang dinyatakan tuntas sebesar 0 % dengan nilai rata – rata 44. Perolehan hasil belajar pada siklus I dari 30 siswa terdapat 12 siswa dinyatakan tuntas atau sebesar 40 %, sedangkan 18 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 60 %, dengan nilai rata-rata 70,67. Sedangkan perolehan hasil belajar pada siklus II dari 30 siswa terdapat siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 100%, dengan nilai rata-rata sebesar 86,67.

Berikut ini data perbandingan hasil pre tes dan pos tes setiap siklus dapat disajikan dalam bentuk grafik :



Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Siklus

Dari grafik diatas, terlihat bahwa terdapat kenaikan hasil belajar siswa menggunakan metode make a match. Pada pretes, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 44. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,67 sehingga rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 70,67. Namun, pada siklus I, hanya sebanyak 12 orang (40%) siswa yang dapat memenuhi KKM. Sehingga diadakan siklus II. Pada siklus II, peningkatan skor terjadi sebesar 16 sehingga rata-rata hasil belajar siswa menjadi 86,67. Pada siklus II, 100% siswa telah mencapai KKM.

Dengan demikian pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *make a match* dengan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran dan menggunakan media pendukung jalannya pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu dengan menggunakan metode *make a match* siswa pun lebih lama mengingat materi pelajaran tersebut karena mereka diikutsertakan dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal yaitu Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *make a match* menunjukkan pada prestes sebelum melaksanakan tindakan, dari 30 orang dinyatakan tuntas sebesar 0 % dengan nilai rata – rata 44. Perolehan hasil belajar pada siklus I dari 30 siswa terdapat 12 siswa dinyatakan tuntas atau sebesar 40 %, sedangkan 18 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 60 %, dengan nilai rata-rata 70,67. Sedangkan perolehan hasil belajar pada siklus II dari 30 siswa terdapat siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 100%, dengan nilai rata-rata sebesar 80,67.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan saransaran sebagai berikut: (1) Untuk para guru, penerapan metode *make a match* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media pembelajaran yang seperti media visual.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. Suhardjono dan Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Erlangga .
- Djamarah, Syaiful B. dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pela.
- Kurniasih, I dan Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta. Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A. 2018. Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik*, Vol. 1. No. 1.