

Improving Learning Results with Make A Match Method

Lusia Ida Mawarsih

SDN 1 Giriyoso
lusiaidamawarsih@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

This research is a literature study that aims to determine the improvement of learning outcomes after applying the make a match learning model, the object of this research is Classroom Action Research and related books, the data collection technique in this study is descriptive qualitative analysis. The results of the analysis in this study indicate that there is an increase in using the make a match learning model, the average percentage of learning outcomes through the make a match model, researchers get an increase from 44% after using the make a match learning model to 89%, so it can be concluded that the make a match learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, make a match method*

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*, objek penelitian ini adalah PTK dan buku-buku terkait, teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan menggunakan model pembelajaran *make a match*, rata-rata persentase hasil belajar melalui model *make a match* peneliti mendapatkan hasil peningkatan yaitu dari sebelumnya 44% sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* menjadi 89%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *hasil belajar, metode make a match*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan iptek karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Matematika di sekolah dasar adalah kegiatan konkret. Matematika masuk ke dalam mata pelajaran IPTEK yang memiliki standar kompetensi untuk jenjang sekolah dasar dan sederajat yakni : 1) mengenal dan menggunakan berbagai informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis dan kreatif; 2) menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif dengan bimbingan guru/pendidik; 3) menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi; 4) menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari; 5) menunjukkan kemampuan mengenali gejala alam dan lingkungan sosial di lingkungan sekitar; 6) menunjukkan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman dan memanfaatkan waktu luang (Sanjaya, 2013:82) berdasarkan standar kompetensi tersebut, matematika harus mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran matematika merupakan matapelajaran yang sangat sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Padahal sebenarnya matematika tidak sesulit yang mereka bayangkan. Matematika selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pelajaran matematika sangat penting terutama untuk menanamkan proses berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik agar mampu menerima ilmu yang diberikan. Guru juga harus mampu membawa peserta didik kedalam dunia belajar agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tugas guru adalah mengaktifkan dan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru menjadi satu satunya sumber informasi bagi peserta didik, tanpa adanya partisipasi dari peserta didik. Peserta didik hanya dituntut untuk duduk mendengarkan penjelasan guru tanpa berusaha mencari sendiri konsep ilmu yang dipelajari. Keadaan ini membuat peserta didik jenuh dengan suasana pembelajaran di kelas sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, karena tidak adanya partisipasi peserta didik, jadi pembelajaran menjadi kurang bermakna. Peserta didik banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara sendiri dengan temannya atau diam-diam bermain dan tak peduli dengan apa yang disampaikan guru. Setelah proses pembelajaran selesai, guru memberikan tes pada peserta didik untuk menguji daya serap peserta didik pada materi pelajaran.

Hasil yang di dapat dari tes tersebut sangat jauh dari harapan. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal yang membuat guru maupun peserta didik tidak puas dengan hasil belajar yang dicapai. Guru tidak memberikan variasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik malas mengikuti pelajaran. Ilmu yang disampaikan gurupun sia-sia karena peserta didik tidak memperhatikan. Pembelajaran dengan model *make a match* mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran namun harus tetap mengedepankan protokol kesehatan. Menggunakan pembelajaran *make a match* merupakan salah satu alternatif yang

dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model pembelajaran *make match* ini dimulai dari peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan jawabannya dengan benar diberi poin, sedangkan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Penggunaan model pembelajaran *make a match* guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga dapat menunjang pembelajaran. Model pembelajaran dapat digunakan untuk mengerjakan materi yang kompleks dan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tuti Haryati kelas 3 SD Negeri Jati Ragas II Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang pada materi mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya, menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. *Make a match* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik mencari pasangan jawaban atau soal dengan temannya melalui permainan dan seorang guru juga dapat melakukan evaluasi terhadap penguasaan peserta didik atas materi-materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan mengemukakan semua makna penemuan dan menghubungkannya dengan perumusan masalah. Dalam bab ini yang bisa dilakukan adalah membandingkan beberapa penemuan untuk menunjukkan apakah hasil tersebut memperkuat, berlawanan atau sama sekali tidak sama dengan menunjukkan tingkat penguasaan peneliti terhadap perkembangan ilmu, paradigma, konsep dan teori yang dipadukan dengan hasil penelitian secara teoritis, empiris maupun non empiris menggunakan logika dan teori – teori yang mendasarinya.

Pada bagian ini akan dibahas empat pokok pembahasan, yaitu deskripsi tentang model pembelajaran *make a match*, langkah-langkah pembelajaran *make a match*, prinsip-prinsip pembelajaran *make a match* dan kelebihan serta kekurangan pembelajaran *make a match*.

Pada pembahasan definisi menurut Wahab (2007:59) menjelaskan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah sistem belajar yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Aqib Zainal (2013:23) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan dari kartu. Pengertian lain tentang pembelajaran *make a match* dikemukakan oleh Suyatno (2009:72) yang mengartikan bahwa pembelajaran model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Anita Lie (2008:56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain.

Teknik ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* adalah proses pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik mencari pasangan jawaban atau soal yang sesuai dengan kartu yang dipegang

dengan waktu secepat mungkin. Model pembelajaran *make a match* ini melatih pesertadidik untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerja sama disamping dapat melatih kecepatan berfikir peserta didik.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* menurut Aqib Zainal (2013:23), adalah sebagai berikut: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi berupa soal dan satu sisi berupa jawaban),Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang,Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, begitu seterusnya.

Menurut Suyatno (2009:121) langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut: Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa soal dan sisi lainnya berupa jawaban).Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (jawaban atau soal).Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis diberi poin.Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.Guru dan peserta didik membuat kesimpulan.

Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yang lain dikemukakan oleh Komalasari (2010:83-84) penerapan *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut:.Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal, dan bagian lainnya kartu jawaban.Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.Setiap peserta didik memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang.Setiap peserta didik mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum waktu habisdiberi poin.Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.Demikian seterusnya.

Berdasarkan tiga kutipan di atas tentang langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat disimpulkan bahwa strategi dilaksanakandengan suatu urutan langkah-langkah khusus sebagai berikut: Guru menyiapkan kartu sesuai jumlah peserta didik dalam kelas. Separuh kartu berupa soal, dan separuh kartu yang lain berupa jawaban.Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu soal atau jawaban.Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dan aturan dalam permainan.Guru meminta peserta didik untuk berbaris berhadapan.(dengan tetap menjaga jarak),Guru meminta peserta didik untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kartunya dengan waktu maksimal yang telah ditentukan.Peserta yang telah mendapatkan pasangan kartunya dengan benar mendapatkan poin, sedangkan peserta didik yang tidak bisa mendapatkan pasangan kartunya akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan.Setelah satu babak selesai, peserta didik mengembalikan kartu pada guru, guru mengocok kembali kartu dan membagikan lagi pada peserta didik agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya,Guru dan peserta didik menarik kesimpulan.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009:102) prinsip-prinsip

model pembelajaran *make a match* antara lain sebagai berikut: Anak belajar melalui berbuat, Anak belajar melalui panca indera, Anak belajar melalui Bahasa, Anak belajar melalui bergerak.

Miftahul Huda (2013: 253-254) menyebutkan model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut: Dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik. Metode ini menyenangkan bagi anak, karena ada unsur permainan. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

Sanjaya (2010:87) Mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify) menyebutkan (name), menyusun (construct), menjelaskan (describe), mengatur (order), dan membedakan (different). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku yang tidak menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengetahui, menerima, memahami, mencintai, mengira-ngira, dan lain sebagainya.

SIMPULAN

Terdapat peningkatan proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* pada proses pembelajaran matematika. Dimana hasil penelitian yang peneliti dapatkan adalah bahwa setiap penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Adifama.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaidoh. 2009. *Perkembangan Peserta Didik. Cet. 20*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto, M. Ngalm. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka Penerbit yuksinau.co.id. (2019, 17 November). Satuan Waktu. Diakses pada 18 Oktober 2020, dari <https://yuksinau.co.id/satuan-waktu/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.