

The Use of The Make a match Method Assisted by Image Media in Improving Learning Outcomes in Mathematics Learning Materials of Materials of Flat Building in Class IV-B SDN Sindangsari 01

Emis Homsiah

SDN Sindangsari 01
emiskhomsiah28@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The objective of study was to investigate the effectiveness of the implementation of Make a match Method with Picture media to increase the lesson result of students' mathematics lessons. The design used was a classroom action research. The subjects were the students of grade IV-B SD Negeri Sindangsari 01 in the 2021/2022. Data collection techniques use was direct observation which was used during the process of learning mathematics by using Make a match Method with Picture media. Data analysis techniques were obtained from observations of teacher activities and observations of student activities, the data obtained from observation sheets were described. The results of the study concluded that the application of Make a match Method with Picture media could increase student lesson result in mathematics learning. This can be seen from the teacher and student activity sheets.

Keywords: *make a match method, picture media, media, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas pelaksanaan Metode *Make a match* berbantu media gambar untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SD Negeri Sindangsari 01 tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan langsung yang dilakukan selama proses belajar matematika dengan menggunakan metode *Make a match* berbantu media gambar. Teknik analisis data diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa, data yang diperoleh dari observasi digambarkan. Hasil belajar menyimpulkan bahwa metode *Make a match* berbantu dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika. Hal ini bisa dilihat dari lembar kegiatan guru dan siswa.

Kata kunci: *hasil belajar; metode make a match, media gambar*

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

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran di selenggarakan secara efektif, artinya pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut Bapadal (2005) Pembelajaran dapat diartikan sebagai "segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Belajar dapat didefinisikan juga sebagai suatu proses tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi dan situasi (atau rangsang) yang terjadi. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar, tetapi pada sebagian anak pelajaran matematika masih saja dirasa sulit, membosankan dan tidak menyenangkan. Padahal pelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dengan menggunakan banyak metode dan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa, Metode yang digunakan *Make a match* berbantu media gambar. Menurut Huda (2015) *Make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif dan interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan dalam struktur kognitif siswa.

Untuk menunjang keberhasilan belajar, maka hendaknya juga tersedia media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pendidikan siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B SDN Sindangsari 01 bahwa siswa merasa matematika pelajaran yang sulit, pelajaran yang membosankan sehingga siswa tidak bersemangat dan tertarik ketika belajar matematika siswa tidak aktif dalam pembelajaran, dan siswa juga sulit memahami materi yang disampaikan guru, sehingga ketika siswa diberi tugas hasilnya kurang memuaskan, karena banyak siswa yang nilainya masih rendah. Ini bisa dilihat dari nilai ulangan harian, dari 15 siswa hanya 6 orang (40%) yang mencapai nilai kkm diatas 70, sedangkan sisanya 9 siswa (60%) tidak mencapai kkm.

Berdasarkan permasalahan di atas, penggunaan metode pembelajaran berbantu media gambar dibutuhkan dalam perbaikan proses pembelajaran. Dengan pemilihan metode dan media yang tepat akan berdampak pada hasil belajar pada siswa. Dalam hal ini metode yang diterapkan adalah metode *Make a match* berbantu media gambar.

Metode *Make a match* berbantu media gambar dipilih dengan pertimbangan, metode ini dapat membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan dengan bantuan media gambar juga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mengingat hal tersebut di atas penulis berkeinginan melakukan suatu penelitian yang berbentuk penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV-B SDN Sindangsari 01 Tahun Pelajaran 2021/2022 dalam memahami Pelajaran matematika pada materi bangun datar segi banyak dengan menggunakan metode *make a match* berbantu media gambar.

METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan peneliti sebagai pelaku tindakan. Peneliti memutuskan menggunakan metode ini karena PTK dilaksanakan didalam kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiono, 2017). Dari beberapa teknik tersebut, selanjutnya dalam penelitian digunakan teknik komunikasi langsung, yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan secara langsung dan tidak langsung atau dengan menggunakan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan pengumpulan data. Prosedur penilaian tindakan kelas yang dilakukan dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus I, apabila belum berhasil atau mencapai persentase yang ditentukan maka tahap selanjutnya

adalah mengulang perencanaan, tindakan, pengamatan pada siklus II. Lokasi Penelitian dilakukan di SDN Sindangsari 01 yang beralamat di Kp Sindangsari. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 19 November 2021 sampai 25 November 2021. Waktu disesuaikan dengan jadwal pelajaran mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar Segi Banyak. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas IV B SDN Sindangsari 01 yang berjumlah 15 Siswa pada tahun pelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dialami siswa dalam pelajaran matematika adalah matematika dirasa pelajaran yang sangat sulit bagi siswa bahkan menjadi pelajaran yang membosankan, siswa tidak bersemangat dan tertarik ketika belajar matematika dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru apalagi menemukan konsep-konsep. Hal ini terbukti dengan ketidakpahaman siswa saat ditanya terkait materi. Siswa juga tidak aktif dalam pembelajaran, Ketika pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang pasif. Gambaran tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika dapat dilihat melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada masa observasi di kelas.

Aktifitas siswa pada siklus pertama diperoleh rata-rata ketuntasan klasikal ke dalam kategori aktif, hal ini disebabkan beberapa hal yang diantaranya; 1) Kurang siapnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *Make a match* yang disajikan dengan pembelajaran berk elompok dan anggota-anggotanya ditempatkan berdasarkan pembagian anggota kelompok dengan menggunakan kertas origami dengan dua pilihan warna. Setiap siswa diminta untuk mengambil satu kertas origami secara teratur dan bergantian, namun yang menjadi pemicu keributan yaitu ketika siswa bergabung dengan kelompok berdasarkan warna yang diperoaeh. Disana terlihat jelas ada beberapa siswa yang tidak mau bergabung dengan siswa lain dalam satu kelompok. Selain itu juga ada beberapa siswa yang menolak menjadi kelompok penjawab soal karena mereka merasa tidak bisa menjawab soalnya ; 2) ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam menjalankan tanggung jawabnya masing-masing, itu terbukti dari ketika sedang memikirkan jawabannya teman satu kelompok membantu menemukan jawabannya padahal setiap individu sudah diberikan masing-masing kartu soal; 3) Ada beberapa siswa tidak menyimak saat guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model cooperative tipe *Make a match*; 4) Pada saat sesi menemukan pasangan kartu jawaban yang sesuai dengan kartu soal yang dimiliki muncul kegaduhan dan kekacauan di dalam kelas, siswa kebingungan menemukan pasangan karena ada beberapa jawaban yang mereka pikirkan tidak sesuai dengan kartu jawaban. Selain itu kelompok kartu jawaban membantu kelompok kartu soal menemukan pasangannya; 5) Ada beberapa siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan dari kartu soal yang dimiliki karena jawaban yang mereka pikirkan pada saat sesi menjawab soal kurang tepat dengan kartu jawaban.

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metodel *Make a match* berbantu media gambar pada siklus satu rata-rata skor aktivitas siswa termasuk ke dalam kategori baik dan kriteria aktivitas siswa secara klasikal masuk ke dalam kategori aktif. Yaitu dengan hasil rata-rata observasi siswa dengan kategori baik dan sangat baik dengan total 12 orang yang artinya 80% siswa di kelas IV-B aktif. Secara klasikal dengan 80% siswa yang aktif tersebut telah menunjukkan bahwa kelas tersebut dalam kategori kelas aktif menurut Arikunto (2007), karena berada pada rentang 61-80%. Namun saat di pertemuan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat, rata-rata skor aktivitas siswa menjadi 4,30 dengan kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena kekurangan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada siklus pertama sudah diperbaiki oleh guru. Meskipun memang masih ada beberapa perbaikan yang kurang maksimal dilakukan, seperti halnya menentukan waktu kegiatan-kegiatan yang

ada dalam pembelajaran menggunakan model *make a match*. Sementara dari perolehan data hasil observasi yang dilakukan observer untuk mengamati aktivitas siswa, juga mengalami peningkatan. Pada siklus pertama yaitu 3.80 dengan kategori baik dan ketuntasan kelas sebesar 80% sedangkan pada siklus kedua yaitu 4.30 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan kelas sebesar 86%.

Peningkatan siklus terjadi disebabkan karena rata-rata siswa sudah paham mengenai langkah langkah yang ada dalam pembelajaran *make a match* sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode *Make a match* Berbantu Media gambar di kelas IV-B SDN Sindangsari 01 dimulai dengan: a) kegiatan membuka pelajaran dengan berdoa, kegiatan apersepsi serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran; b) kegiatan guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik; c) guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi reviewsoal dan bagian lainnya kartu jawaban; d) setiap siswa mendapat satu kartu; e) setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; f) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya ; g) siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin; h) setelah satu babak, siswa diberi kartu yang berbeda; i) kegiatan dilanjutkan seperti sesi pertama; j) kesimpulan/penutup, pemberian tindak lanjut dan apresiasi.
2. Penggunaan metode *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar. Penskoran yang diperoleh adalah rata-rata skor 3,80 dengan kategori baik pada siklus I, kemudian meningkat rata-rata skor menjadi 4,30 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Presentasi ketuntasan belajar siswa secara klasikal yakni presentasi 80% pada siklus I dengan kategori aktif meningkat menjadi 86% pada siklus ke II dengan kategori sangat aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti, dkk.(2007). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. dkk.(2013). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Huda, Miftahul.(2013). *Model model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim Bafadal.(2005). *Pengelola Perpustakaan di Sekolah*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Isjoni.(2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung:Alfabeta.
- Johnson dan Rising.(1972). *Guidelines for Teaching Mathematics*. California: Wadsworth Publisng Company,
- Komalasari,Kokom.(2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Nugraha, Wendi.(2013). *Keefektifan Penerapan Model Make a match*
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Pitadjeng.(2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta:Depdiknas