

Improving Learning Outcomes Through The Make A Match Model With Concrete Object Media For Students At Growong Kidul 02 SDN

Sri Ningseh

SD Negeri Growong Kidul 02
sringseh80@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Based on the results of observations at SDN Growong Kidul 02 found several problems in learning in class III which resulted in low student learning outcomes. Among them, as many as 60% of the 20 students had low activity, students paid little attention to teachers, less use of learning media, and 70% of learning outcomes had not reached KKM. To increase the activities and learning outcomes of class III students, the researchers applied the Make A Match Type Cooperative Learning learning model with Concrete Object media. This type of research is classroom action research through the Make A Match Type Cooperative Learning model with Concrete Objects media which consists of three cycles. Data collection techniques using tests and nontes. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the activity of students in cycle I averaged a score of 3.76 in the good category, in cycle II the average was 4.04 in the good category and in cycle III obtained an average score of 4.5 in the very good category. Student learning outcomes in cycle I averaged 62, cycle II averaged 70.5, and cycle III averaged 87.5. The percentage of classical completeness in cycle I was 50%, increased in cycle II to 65%, and in cycle III to 100%. The conclusion of the learning results shows that the learning model of Cooperative Learning Type Make A Match with Concrete Objects media can increase the activity and learning outcomes of students.

Keywords: Cooperative Learning, Make a Match, Concrete Objects

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SDN Growong Kidul 02 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran di kelas III yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Diantaranya, sebanyak 60% dari 20 peserta didik memiliki keaktifan rendah, peserta didik kurang memperhatikan guru, pemanfaatan media pembelajaran kurang, dan hasil belajar sebanyak 70% belum mencapai KKM. Untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas III, peneliti menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan media Benda Konkret. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui model Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan media Benda Konkret yang terdiri dari tiga siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas peserta didik pada siklus I rata-rata skor 3,76 kategori baik, pada siklus II rata-rata 4,04 kategori baik dan pada siklus III memperoleh rata-rata 4,5 kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-rata 62, siklus II rata-rata 70,5, dan siklus III rata-rata 87,5. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I 50%, meningkat pada siklus II menjadi 65%, dan pada siklus III menjadi 100%. Simpulan hasil pembelajaran menunjukkan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan media Benda Konkret dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Cooperative Learning, Make A Match, Benda Konkret



PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (BSNP, 2016). Dalam Permendikbud No. 68 Tahun 2013 Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kemampuan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Kendala dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru kelas III di SDN Growong Kidul 02 ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kendala yang dihadapi adalah hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat rendah. Hal ini terlihat dalam ulangan harian, sebagian besar peserta didik masih belum tuntas. Hal ini disebabkan karena guru terbiasa menggunakan metode konvensional yang diterapkan guru kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat berpikir kritis, mengungkapkan pendapat, dan berinteraksi antar peserta didik. Metode konvensional kurang cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas III yang menekankan pada keaktifan peserta didik. Selain itu guru juga belum menggunakan media. Sehingga hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar.

Hasil belajar peserta didik yang rendah harus secepatnya diatasi. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus menggunakan model yang memfasilitasi dan menambah keaktifan peserta didik dilengkapi dengan penggunaan media benda konkret untuk semakin mudah penyerapan materi. Dengan demikian hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Untuk itu dalam memperbaiki proses pembelajaran, penulis menetapkan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Make A Match dengan Media Benda Konkret.

Frank Lyman dalam Rusman (2014) menyatakan bahwa Make A Match adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir secara mandiri, mencari pasangan yang sesuai, kemudian diskusi dengan pasangan lainnya didalam menemukan konsep yang sama. Langkah- langkah strategi Make A Match dimulai dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal. Menurut Rusman (2014) ada beberapa langkah penerapan pembelajaran kooperatif strategi make a match adalah (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep/topik yang cocok sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu membagikan jawaban; kartu (b) setiap guru siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban; (c) guru meminta setiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang; (d) guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya; (e) guru memberikan poin kepada siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan; (f) guru memberikan sanksi yang telah disepakati bersama jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya setelah batas waktu yang ditentukan; (g) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa tidak mendapatkan kartu yang sama dengan sebelumnya; dan (h) guru bersama-sama siswa menyimpulkan pelajaran pada akhir pertemuan.

Model Cooperative Learning tipe Make A Match dengan media Benda Konkret didukung oleh teori belajar behavioristik yang mengungkapkan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal

manusia (insight) tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifai:2013).

Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan media Benda Konkret memiliki kelebihan dan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat dari penerapan model Cooperative Learning Tipe Make A Match akan terlihat dengan diperolehnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan kelebihan dari model Cooperative Learning Tipe Make A Match didapatkan bahwa model ini memungkinkan timbulnya interaksi antara peserta didik sehingga menciptakan kekompakan, meningkatkan respon peserta didik dalam pembelajaran dan melatih peserta didik agar mampu berfikir kritis serta memotivasi peserta didik untuk mampu mengungkapkan gagasannya (Hamruni, 2012). Sehingga penerapan model Cooperative Learning Tipe Make A Match sesuai dengan akar permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian akan dilaksanakan sebanyak tiga kali, dengan satu siklus terdiri dari satu pertemuan. Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah di SDN Growong Kidul 02 yang terletak di desa Growong Kidul Kecamatan Juwana Kabupaten Pati tepatnya di kelas III. Untuk waktu pelaksanaannya adalah bulan April sampai bulan Mei.

Subyek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada kelas III SDN Growong Kidul 02 yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki.

Teknik dan Alat Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode nontes. Adapun metode nontes dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan data kualitatif dan juga kuantitatif. Untuk data kuantitatif didapatkan dengan dasar perhitungan matematika dari hasil belajar peserta didik. Sedangkan untuk data kualitatif adalah penjabaran data yang didapat dengan uraian kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Aktivitas Peserta didik Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan Media Benda Konkret	Skor
1	Kesiapan dalam menerima pelajaran	70
2	Partisipasi peserta didik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru	66
3	Keberanian dalam berusaha menjawab pertanyaan	70
4	Terampil dalam mengerjakan tugas kelompok	92
5	Keaktifan bekerjasama dalam kelompok	74
6	Keberanian dalam memberikan tanggapan atau masukan	90
7	Mempelajari materi yang diberikan oleh guru	65
8	Keberanian dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok	74
9	Keberanian dalam menyimpulkan materi pelajaran	68
10	Mampu mengerjakan soal evaluasi	87
Rata-rata Skor		3,78
Kategori		Baik

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu pada pembelajaran Tema 8 melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan media Benda Konkret didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Aktivitas Peserta didik Menggunakan Model <i>Cooperative Learning Tipe MAKE A MATCH</i> dengan Media Benda Konkret	Skor
1	Kesiapan dalam menerima pelajaran	74
2	Partisipasi peserta didik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru	88
3	Keberanian dalam berusaha menjawab pertanyaan	80
4	Terampil dalam mengerjakan tugas kelompok	92
5	Keaktifan bekerjasama dalam kelompok	91
6	Keberanian dalam memberikan tanggapan atau masukan	76
7	Mempelajari materi yang diberikan oleh guru	66
8	Keberanian dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok	77
9	Keberanian dalam menyimpulkan materi pelajaran	73
10	Mampu mengerjakan soal evaluasi	89
Rata-rata Skor		4,04
Kategori		Baik

Berdasarkan evaluasi pembelajaran Tema 8 melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan media Benda Konkret pada peserta didik kelas III SDN Growong Kidul 02 pada siklus II dibandingkan dengan data awal yang ada diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pra siklus	SI	SII
1	Nilai terendah	30	40	50
2	Nilai tertinggi	80	90	100
3	Rata-rata	50	62	70
4	Jumlah peserta didik belum tuntas	16	10	4
5	Jumlah peserta didik tuntas	4	10	16
6	Ketuntasan Klasikal	20%	50%	67%
7	Kategori	Rendah	Sedang	Sedang

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada pelaksanaan tindakan siklus III yaitu pada pembelajaran Tema 8 melalui model pembelajaran *Cooperative*

Learning Tipe Make A Match dengan media Benda Konkret didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Aktivitas Peserta didik Menggunakan Model <i>Cooperative Learning Tipe Make A Match</i> dengan Media Benda Konkret	Skor
1	Kesiapan dalam menerima pelajaran	84
2	Partisipasi peserta didik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru	89
3	Keberanian dalam berusaha menjawab pertanyaan	90
4	Terampil dalam mengerjakan tugas kelompok	92
5	Keaktifan bekerjasama dalam kelompok	93
6	Keberanian dalam memberikan tanggapan atau masukan	89
7	Mempelajari materi yang diberikan oleh guru	88
8	Keberanian dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok	92
9	Keberanian dalam menyimpulkan materi pelajaran	91
10	Mampu mengerjakan soal evaluasi	92
Rata-rata Skor		4,5
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan evaluasi pembelajaran Tema 8 melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan media Benda Konkret pada peserta didik kelas III SDN Growong Kidul 02 pada siklus III dibandingkan dengan data awal yang ada diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Pencapaian	S1	SII	SIII
1	Nilai terendah	40	50	80
2	Nilai tertinggi	90	100	100
3	Rata-rata	62	70	87,5
4	Jumlah peserta didik belum tuntas	10	4	0
5	Jumlah peserta didik tuntas	10	16	20
6	Ketuntasan Klasikal	50%	67%	100%
7	Kategori	Sedang	Sedang	Tinggi

SIMPULAN

Pembelajaran Tema 8 melalui model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan media Benda Konkret pada peserta didik kelas III SDN Growong Kidul 02 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran tema 8 melalui model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan media Benda Konkret pada peserta didik kelas III SDN Growong Kidul 02 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan

dengan perolehan data hasil belajar pada siklus I dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 rata-rata 62 dan ketuntasan klasikal 50%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 70,5 dan ketuntasan klasikal 65%. Pada pelaksanaan siklus III hasil belajar yang diperoleh adalah nilai terendah 80, nilai tertinggi 100, rata-rata 87,5 dan persentase ketuntasan klasikal 100%. Hasil belajar peserta didik sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 80% dengan KKM kelas III SDN Growong Kidul 02 tahun ajaran 2020/2021 adalah 72.

Saran dalam penelitian ini adalah guru sebaiknya memilih model dan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru dengan pengadaan sarana prasarana pembelajaran yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP .2016. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Frank Lyman dalam Rusman. 2014. Model Pembelajaran Inovatif . Yogyakarta : Insan Madani
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Permendikbud. Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum.
- Rifa'i. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rusman. 2014. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani
- Suprijono, Agus. 2016. Cooperatif Learning. Yogyakarta : Pustaka Belajar.