

UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGHITUNG VOLUME GABUNGAN BANGUN RUANG DENGAN MENERAPKAN METODE *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI NGAGELREJO V/400 SURABAYA

Frida Istaria

SD Negeri Ngagelrejo Kota Surabaya

fridaistaria14@gmail.com

Abstrak

Beberapa hal yang menjadi kendala bagi Pendidikan di Indonesia terutama pendidikan matematika, diantaranya adalah adanya kurikulum yang dikembangkan dengan hanya berdasar teori atau mencontoh atau mengadap dari kurikulum negara lain tanpa dikembangkan dari kasanah negeri sendiri, terlalu ingin cepat melihat hasil sehingga proses dinomorduakan, melupakan bahwa Pendidikan adalah investasi masa depan yang hasilnya tidak dapat langsung dirasakan. Berikutnya adalah paradigma pembelajaran masih mengutamakan pandangan behavioristik, sehingga pemahaman dari pengetahuan yang diperoleh siswa jadi berkurang. Oleh karena rendahnya hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang yang dialami oleh siswa Kelas 5 SDN Ngagelrejo V/400 Surabaya, maka penulis sebagai guru kelas bertanggung jawab menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang. Perspektif yang diambil adalah meningkatkan aktivitas siswa pada proses belajar mengajar. Hal ini berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran, oleh karenanya inovasi penerapan model dan metode pembelajaran harus dilakukan melalui bentuk penerapan metode *make a match*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* pada siswa Kelas 5 SD Negeri Ngagelrejo V/400 Surabaya. Peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* rata-rata sebesar 23%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode *Make a match*

PENDAHULUAN

Menyimak pendidikan di Indonesia khususnya matematika di sekolah, baik di tingkat dasar sampai dengan tingkat lanjutan, belum pernah memberikan hal yang menggembirakan, baik untuk skala nasional maupun internasional. Indonesia masih jauh tertinggal oleh negara-negara lain meski

di kancah Internasional secara individu siswa Indonesia ada yang berprestasi namun hal itu bukan merupakan potret dari pendidikan di Indonesia.

Bukan tidak disadari adanya hal tersebut oleh kalangan praktisi pendidikan, tapi justru kini tengah menjadi bahan pengembangan oleh pemerintah (Depdiknas) yang terus

berupaya mengganti (memperbaiki) kurikulum berkali-kali meski kajian belum juga dilakukan. Namun apakah usaha tersebut memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia? jawabnya jelas itu bukan solusi.

Beberapa hal yang menjadi kendala bagi pendidikan di Indonesia terutama pendidikan matematika, diantaranya adalah adanya kurikulum yang dikembangkan dengan hanya berdasar teori atau mencontoh atau mengadopsi dari kurikulum negara lain tanpa dikembangkan dari kasanah negeri sendiri, terlalu ingin cepat melihat hasil sehingga proses dinomorduakan, melupakan bahwa pendidikan adalah investasi masa depan yang hasilnya tidak dapat langsung dirasakan. Berikutnya adalah paradigma pembelajaran masih mengutamakan pandangan behavioristik, sehingga pemahaman dari pengetahuan yang diperoleh siswa jadi berkurang.

Dari *factor human*, loyalitas guru terhadap tujuan pendidikan sangat berkurang (tidak tahu? atau tidak mau tahu?), yang ada hanya yang penting mengajar, target kurikulum seringkali menjadi tujuan utama, yaitu materi sudah disampaikan kepada siswa, hal ini karena Diknas membuat kurikulum masih merupakan “dewa” yang harus diikuti sehingga pendidikan jadi berbelok arah, yaitu agar “dewa” senang.

Tony Buzan, penemu dan pengembang metode mind map, menganalogikan bahwa belajar matematika ibaratnya membangun

rumah-rumahan dari kartu. Setiap kartu harus berada di tempatnya sebelum kartu berikutnya ditambahkan. Kalau ada kartu yang keliru letaknya atau salah satu saja kartu yang goyah maka seluruh bangunan rumah-rumahan tersebut akan roboh.

Kalau analogi Buzan tersebut akan dikembangkan dalam wacana pembelajaran di ruang kelas maka dengan terpaksa kita harus menyoroiti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru karena memang gurulah secara formal yang pertama kali mengenalkan matematika kepada anak-anak. Cukup banyak anak-anak yang tidak pernah berhasil membangun rumah-rumahan kartu tersebut bahkan kewalahan di saat-saat awal mereka mengenal matematika karena guru tidak mampu menguatkan sekaligus mengutuhkan bagian-bagian dari rumah-rumahan kartu tersebut. Metode *make a match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung. Metode ini sangat cocok digunakan pada materi Volume Gabungan Bangun Ruang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa beserta hasil belajarnya.

Oleh karena rendahnya hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang yang dialami oleh siswa Kelas 5 SDN Ngagelrejo V/400 Surabaya, maka penulis sebagai guru kelas mereka bertanggung jawab untuk

menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang. Perspektif yang diambil adalah meningkatkan aktivitas siswa pada proses belajar mengajar. Hal ini berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran, oleh karenanya inovasi penerapan model dan metode pembelajaran harus dilakukan melalui bentuk penerapan metode *make a match*

RUMUSAN MASALAH

Dari Latar Belakang yang sudah dipaparkan dan dijelaskan diatas maka Rumusan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* pada siswa Kelas 5 SD Negeri Ngagelrejo V/400 Surabaya?
2. Jika ada, seberapa besar peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* pada siswa Kelas 5 SD Negeri Ngagelrejo V/400 Surabaya?

METODE

Metode pembelajaran *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

Metode *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 (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa metode *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Metode *make a 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). Metode *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Metode *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) prinsip-prinsip metode *make a match* antara lain sebagai berikut:

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahas
- d. Anak belajar melalui bergerak

Menurut Rusman (2011: 223-233)

Metode *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 siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

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. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* adalah suatu teknik pembelajaran *Make a match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Tujuan dari pembelajaran dengan metode *make a match* adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009 : 168). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Menurut Benny (2009: 1001), sebelum guru menggunakan metode

make a match guru harus mempertimbangkan : (1) indikator yang ingin dicapai (2) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan (3) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena metode *make a match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 60 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran, *make and match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Langkah-langkah Metode *Make a match*

Teknik pembelajaran *Make a match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* (membuat pasangan) ini adalah sebagai berikut:

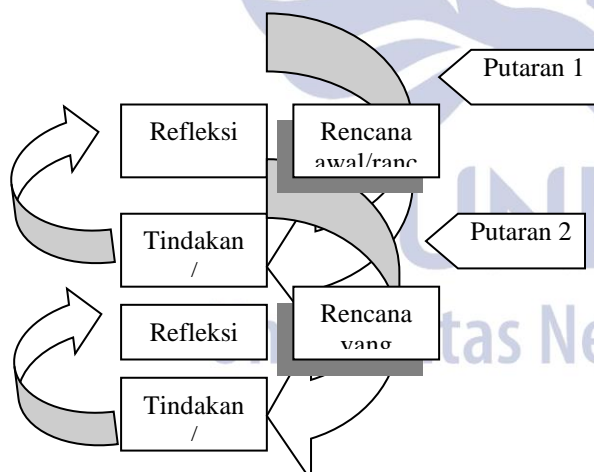
a. Guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar).

b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point)

d. Setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Alur PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam waktu 3 x 35 menit. Pertemuan siklus I direncanakan pada hari Rabu/17 Januari 2018 jam pelajaran 1 sampai dengan 3. Materi pembelajaran

pada siklus ini adalah mengukur Volume Gabungan Bangun Ruang dengan satuan kubik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan teknik tes tertulis dengan butir soal atau tugas sebagaimana termaktub dalam buku siswa. Selain bagi siswa, metode *make a match* ini merupakan hal yang baru bagi penulis sehingga sempat agak bingung bagaimana cara menjelaskan aturan pelaksanaannya pada siswa. Di samping itu, penulis sempat meragukan apakah dengan model dan model pembelajaran ini hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang siswa berubah.

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam waktu 3 x 35 menit. Pertemuan siklus II direncanakan pada hari Selasa, 20 Februari 2018 jam pelajaran 1 sampai dengan 3. Materi pembelajaran pada siklus ini adalah mengukur Volume Gabungan Bangun Ruang dengan satuan kubik. Penilaian dilakukan dengan menggunakan teknik tes tertulis dengan butir soal atau tugas sebagaimana termaktub dalam buku siswa. Refleksi Selain bagi siswa, metode *make a match* ini merupakan hal yang menyenangkan bagi penulis sehingga pembelajaran menjadi hidup dan aktivitas siswa dalam belajar semakin meningkat. Metode *make a match* ini harus dilaksanakan secara berkesinambungan sebagai upaya pembiasaan bagi siswa.

Pada siklus I penerapan metode *make a match* banyak sekali perubahan yang dialami siswa, khususnya mereka yang cenderung memiliki hasil belajar materi

Volume Gabungan Bangun Ruang yang rendah. Berikut adalah rekapitulasi nilai pada hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang dan jumlah ketuntasan siswa (yang memiliki nilai ≥ 70 pada sub indikator) pada siklus I. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

$$N$$

$$P = \frac{23}{40} \times 100\%$$

$$40$$

$$P = 58\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

$\sum n$ = Jumlah siswa yang tuntas.

N = Jumlah siswa seluruhnya.

Dari perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 58% dengan kategori cukup.

Sedangkan persentase ketuntasan klasikal didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{\sum n}{N} \times 100\%$$

$$N$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$40$$

$$P = 83\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

$\sum n$ = Jumlah siswa yang tuntas.

N = Jumlah siswa seluruhnya.

Dari perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 83% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian penerapan metode *make a match* memiliki efektifitas untuk meningkatkan nilai autentik dan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang siswa. Hal ini terlihat dari tanyakan persentase hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang siswa dari sebelum diterapkan model pembelajaran ini yang hanya memiliki rata-rata 54,3 menjadi 70,9 pada siklus I dan 77,1 pada siklus II.

Peningkatan kemampuan siswa dalam melaksanakan metode *make a match* sebesar 23% dari dua siklus ini jika ditelusuri lebih dalam adalah karena adanya faktor motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri, apakah mereka mau menunjukkan seluruh aktivitas belajar yang menjadi indikator penelitian sepenuh hati mereka atau tidak. Model dan model pembelajaran yang diterapkan hanyalah faktor stimulus untuk memunculkan pembiasaan pada diri siswa.

Anggapan penulis ini tentu saja masih perlu dibuktikan dengan penelitian tindakan kelas lanjutan dari penelitian ini tiga atau empat bulan ke depan untuk menilai apakah pembiasaan dengan penggunaan model dan model pembelajaran tertentu memiliki signifikansi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dirumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Ada peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* pada siswa Kelas 5 SD Negeri Ngagelrejo V/400 Surabaya.
2. Peningkatan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang melalui penerapan metode *make a match* pada siswa Kelas 5 SD Negeri Ngagelrejo V/400 Surabaya rata-rata sebesar 23%.

Saran.

Beberapa saran penulis utarakan pada akhir laporan penelitian tindakan kelas ini sebagaimana berikut :

1. Agar persepsi negatif siswa terhadap suasana proses belajar mengajar yang menjenuhkan segera berubah, guru kelas harus kreatif dengan menerapkan berbagai model dan model pembelajaran yang PAKEMIP.
2. Guru kelas seyogyanya sering memberi peluang kepada siswanya untuk berkomunikasi antarteman, guru dan masyarakat sekolah, tentang materi ajar.
3. Orang tua harus turut dilibatkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar materi Volume Gabungan Bangun Ruang siswa karena bagaimanapun juga 83% waktu sehari semalam siswa dihabiskan di luar sekolah yang sepenuhnya adalah tanggung jawab orang tua.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia
- Djamarah, Saeful Bakhri dan Aswan Zain. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lie, Anita. 2008. Cooperative Learning. Jakarta: PT Grasindo.
- Mahmudi, A. 2010. Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. Makalah, Yogyakarta
- Mihtahul Huda. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun, 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin: Scripta Cendekia.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syukur, M. 2004. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMU Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Open-Ended. Tesis Magister pada FPS UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Triyanto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan, Teristik-Praktis dan Implementasinya. Jakarta: Prestasi Pustaka
- <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>

<http://techonly13.wordpress.com/2010/07/03/belajar-dan-hasil-belajar/>

http://www.infogue.com/viewstory/2009/06/13/hasil_belajar_pengertian_dan_definisi/?url=http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasilbelajar-pengertian-dan-definisi.html

