

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAYA**

Ahmad Susanto dan Anna Fatullah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta
susanto.fip@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya di SDN Grogol Selatan 08. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif desain *Quasi Experimental*. Adapun jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group*. Sampel yang pertama berjumlah 32 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Sedangkan sampel yang kedua berjumlah 32 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah (konvensional). Berdasarkan data yang didapat, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di SDN Grogol selatan 08. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-t yang diperoleh data 3,138 dan t_{tabel} 2,0002. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,138 > 2,0002)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar IPA terhadap siswa diberikan model pembelajaran *make a match* (eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *make a match*. Artinya model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPA materi gaya berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Grogol Selatan 08. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti pihak sekolah, guru, siswa, dan juga bagi peneliti selanjutnya.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Konsep-konsep yang terdapat dalam pembelajaran IPA disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan anak SD. Tujuan mata pelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Oleh karena itu, belajar IPA tidak sekedar menghafal penemuan orang saja tetapi juga mengembangkan keterampilan proses seperti mengamati, mencoba, merencanakan, melaksanakan percobaan, menilai dan membuat kesimpulan.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Pada dasarnya setiap materi pembelajaran IPA dapat dilakukan berbagai kegiatan seperti yaitu pengamatan, pengujian/penelitian, tanya jawab, diskusi, penggalan informasi mandiri melalui tugas baca, wawancara narasumber, demonstrasi, eksperimen, simulasi, sehingga terciptalah pembelajaran aktif, inovasi, kreatif, aktif, efektif dan menyenangkan. Dalam kenyataannya pembelajaran IPA saat ini cenderung membosankan, dimana seharusnya dalam pembelajaran IPA menjadikan siswa aktif dan kreatif akan tetapi yang terjadi dilapangan adalah siswa menjadi pasif dan guru yang menjadi aktif sehingga tujuan pembelajaran tidak optimal.

Penggunaan metode mengajar merupakan suatu cara dalam pembelajaran. Agar siswa dapat menerima, menguasai, dan selalu mengingat materi pelajaran, maka cara mengajar guru harus efektif dan efisien. Di dalam kegiatan belajar mengajar biasanya guru menggunakan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah atau penugasan. Hal ini terlalu sering dilakukan sehingga membuat siswa merasa cepat bosan dan lupa terhadap isi materi yang disampaikan bahkan tidak mengerti sama sekali dengan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah atau tidak sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Pondok Bahar 5.

Menurut Zain dan Syaiful Bahri (2013:10) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Lebih lanjut, Suyono dan Hariyanto (2011:9) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.

Menurut Wahyuni dan Baharuddin (2015:23-32) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:

1. Faktor internal (faktor-faktor yang berasal dari dalam individu), yakni faktor fisiologis dan faktor psikologis.
2. Faktor eksternal/eksogen (faktor-faktor dari luar diri individu), yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Kunandar (2013: 62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Lebih lanjut Suprijono (2009:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Make a match menurut Lorna Curran (1994) dalam Lie (2012:54). Tipe *make a match* ini adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Susanto (2013:167) menyatakan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar sains di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif desain *Quasi Experimental* (penelitian kuasi eksperimen). Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2009:7).

Menurut Sugiyono (2009:80) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan data yang didapatkan dalam penelitian ini yang menjadi sumber data adalah seluruh siswa kelas 5 SD di SDN Grogol Selatan 08.

Menurut Arikunto (2010: 176) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar representatif (mewakili seluruh populasi) atau dapat menggambarkan

keadaan populasi yang sebenarnya. Sejalan dengan hal tersebut Sugiyono (2009: 81) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, artinya bahwa sebagian anggota yang mewakili (representatif) dari populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*, dengan teknik sampling jenuh yaitu dengan menentukan seluruh jumlah populasi menjadi sampel yang berjumlah 64 siswa yaitu kelas V-A 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan V-B 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Grogol Selatan 08, terdapat hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM terlebih pada mata pelajaran IPA, hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan, situasi kelas yang kurang kondusif, penggunaan model pembelajaran yang tidak dikuasai oleh guru, kesempatan siswa untuk aktif dalam belajar pun masih kurang, sehingga tidak mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk memperkenalkan dan mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* di kelas V SD yang terdiri dari dua kelas.

Pada awal penelitian kedua kelompok tersebut dilakukan *pretest* untuk mengetahui ada perbedaan atau tidak sebelum diberikan perlakuan dan hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan tidak ada perbedaan yang jauh, terbukti dengan rata-rata skor untuk kelas eksperimen sebesar 46,125 dan untuk kelas kontrol sebesar 43,9375. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol sama Kemudian setelah diketahui tidak ada perbedaan diantara kedua kelompok tersebut peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen (kelas V-A) berupa model pembelajaran *make a match* dan kelas kontrol (kelas V-B) berupa model pembelajaran konvensional.

Pada pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* ini, peneliti menggunakan media kartu yang dibuat dari kertas karton. Kartu-kartu ini digunakan untuk menuliskan soal dan jawaban terkait materi yang kemudian akan diberikan ke siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran tipe *make a match* menuntut keaktifan siswa.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

Keaktifan siswa tidak saja dalam menerima informasi tetapi juga dalam memproses informasi tersebut secara efektif, mulai mencari pasangan, berdiskusi, menyajikan, bertanya dan menjawab pertanyaan. *Make a match* biasanya digunakan untuk menjelaskan konsep yang memiliki bahasan yang banyak.

Berdasarkan pengalaman penulis selama penelitian di kelas eksperimen yaitu kelas V-A diperoleh beberapa hasil yang diajarkan menggunakan model *make a match* lebih antusias dalam menghadapi proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini siswa juga dilatih untuk dapat menguasai materi secara cepat, berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik, misalnya ketika masing-masing siswa mendapat kartu soal atau jawaban yang diberikan oleh guru, siswa akan mengingat-ingat materi yang dimaksud dalam kartu tersebut, sehingga ketika berkomunikasi dengan teman lainnya untuk mencari pasangan atas soal atau jawaban dari kartu yang dimilikinya akan lebih mudah dan cepat. Selain itu dapat dilihat dari skor rata-rata sebesar 80,5 dan untuk skor setiap variabel juga mengalami peningkatan dari nilai skor *pretest*.

Pada kelas kontrol penelitian dilakukan dikelas V-B, adapun hasil penelitian membuktikan bahwa dengan diberikan perlakuan pendekatan konvensional ternyata hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata sebesar 75,125.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas *Kolmogrov – Smirnov* kelas eksperimen didapat signifikansi sebesar 0,353 dan kelas kontrol sebesar 0,687 dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, nilai signifikansi baik di kelas eksperimen maupun dikelas kontrol memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.

Berdasarkan uji homogenitas menggunakan *Levene-test*, diperoleh nilai signifikansi hasil belajar IPA sebesar 0,84 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, nilai signifikansi lebih besar dari α (0,05), sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

Karena data menunjukkan berdistribusi normal dan homogen maka pengujian berikutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pada hasil uji-t diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,138 dan t_{tabel} ; 2,0002. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$

yaitu ($3,138 > 2,0002$), maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar IPA terhadap siswa diberikan model pembelajaran *make a match* (eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *make a match*. Artinya model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPA materi gaya berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Jadi dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar. Sehingga pemilihan model pembelajar yang tepat akan diperoleh hasil yang optimal sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan analisis data melalui tes hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada hasil belajar siswa materi Gaya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *mean*, *modus*, dan *minimum* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol selain itu nilai standar deviasi dan varians kelas kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai kelas eksperimen.

Hasil perhitungan uji-t yang diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,1901 dan t_{tabel} 1,9989. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($2,1901 > 1,9989$), maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar IPA terhadap siswa diberikan model pembelajaran *make a match* (eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *make a match*. Artinya model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPA materi gaya berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswain Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PROSIDING
Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi
“Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0”
Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018
ISSN : 2621-6477