

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATERI GLOBALISASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN BLANG KIREE

Nurmasyitah

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah

masyitah@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research entitled the application of model of learning make a match in the content of globalization on student learning outcomes SD Blang Kiree. The problem in this research is how student learning outcomes by using cooperative learning models make a match in the content of globalization on class IV SD Blang Kiree. This research aims to know the results of the learning model cooperative learning using make a match. This research uses qualitative research method. The subjects of the research were grade IV SD Blang Kiree totalling 25 persons. The conclusion that the application of the model make a match increases student learning results in SD Blang Kiree.

Keywords: *results of the study, globalization, make a match learning model*

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri setiap individu, perubahan pada dasarnya didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang lama. Kemampuan tersebut terjadi karena usaha oleh siswa itu sendiri. Konsep mengajar sebagai proses menyampaikan materi pelajaran, menempatkan siswa sebagai objek yang harus menguasai materi pelajaran. Siswa dianggap sebagai organisme yang pasif, dan belum memahami apa yang harus dipahami, sehingga melalui proses pengajaran siswa dituntut memahami segala sesuatu yang diberikan guru.

Pembelajaran merupakan proses yang memungkinkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru yang direncana berlangsung dalam suatu ruang. Proses pembelajaran dewasa ini diarahkan mengadopsi sistem belajar aktif. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya iklim yang mampu memaksimalkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa (Hamdani, 2011:71).

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.

Kegiatan yang dilakukan guru ini merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam diskusi.

Nasution (2000;12) menyatakan *make a match* adalah media yang dibuat dalam bentuk kartu berukuran 15 x 15 cm sebanyak jumlah siswa. Kartu tersebut terdiri atas dua bagian yaitu setengah kartu soal dan setengah kartu lagi jawabannya. Pembelajaran *make a match* diarahkan untuk mengajak siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran kelas. Dari hasil pengamatan penulis lakukan di SD Blang Kiree diketahui bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini karena guru cenderung berceramah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara kelompok atau memberikan kebebasan siswa untuk berfikir dan bertanya. Berdasarkan keadaan tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “penerapan model Kooperatif *make a match* pada materi globalisasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV “

Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23). Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Make-A Match (Mencari Pasangan)*.

Menurut Rusman (2011: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Sedangkan menurut 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. Dan menurut Wahab (2007: 59) Model pembelajaran *Make A 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.

Berdasarkan konsep diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama atau kelompok agar tertanam kemampuan bekerja sama dan berinteraksi. Dalam metode pembelajaran ini

sangat terlihat bahwa siswa tidak akan merasa jenuh karena siswa tidak mengerjakan soal atau permasalahan sendiri, tetapi dibantu dan saling bertukar pikiran untuk suatu soal atau permasalahan, sehingga menimbulkan rasa senang terhadap pelajaran.

Langkah–langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Aqib zainal (2013 : 23) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartu nya sebelum batas waktu diberi poin
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
6. Kesimpulan

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Blang Kiree yang terletak di jalan komplek Cinta kasih Kecamatan Lueng Bata. Subjek penelitian ini adalah siswa di SD Negeri Blang Kiree yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu dengan memberikan soal sebanyak 20 soal. Data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase untuk melihat persentase jawaban responden. Selanjutnya seluruh data diolah dengan tahapan analisis data kualitatif yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. Interpretasi data dilakukan secara deskriptif kualitatif (Arikunto, 2004:21).

Statistik non-parametrik digunakan untuk menghitung persentase siswa yang nilai sumatifnya mencapai/tidak nilai KKM. Berdasarkan Sugiono (2010:43), perhitungan persentase dapat digunakan persamaan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan simbol : P = Persentase siswa yang nilai sumatif

F = Frekwensi siswa yang nilai sumatif

N = Jumlah total subjek

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian, maka dapat diketahui bahwa aktifitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match yang dilakukan guru menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar sesama siswa. Proses interaksi akan memungkinkan siswa bekerja dalam kelompoknya dengan baik. Maka data hasil nilai tes menunjukkan bahwa penerapan model make a match dapat memberikan ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Blang Kiree. Pengamatan selama pembelajaran berlangsung; perhatian siswa terfokus pada proses pembelajaran, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih berkesan, serapan materi meningkat dan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Tabel 1. Data Hasil Tes Formatif Siswa Kelas IV SD Negeri Blang Kiree

Siswa ke	Nilai Sumatif	KKM
1	70	Tuntas
2	75	Tuntas
3	50	Belum Tuntas
4	80	Tuntas
5	80	Tuntas
6	70	Tuntas
7	75	Tuntas
8	70	Tuntas
9	75	Tuntas
10	80	Tuntas
11	60	Belum Tuntas
12	80	Tuntas
13	60	Belum Tuntas
14	65	Tuntas

15	80	Tuntas
16	70	Tuntas
17	70	Tuntas
18	85	Tuntas
19	60	Belum Tuntas
20	70	Tuntas
21	85	Tuntas
22	75	Tuntas
23	70	Tuntas
24	70	Tuntas
25	75	Tuntas

Sumber: data penelitian

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan penulis, maka penulis menyimpulkan bahwa penerapan *make a match* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV SD Blang Kiree. Presentase siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 84,00 %. Pembelajaran menggunakan metode *make a match*, siswa dapat aktif dan pembelajaran tidak membosankan, Oleh sebab itu, model pembelajaran *make a match* sangat efektif untuk pencapaian nilai KKM pada materi pelajaran Globalisasi di kelas IV Negeri Blang Kiree.

Referensi

- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Lorna Curran. (1994). *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Nasution. M.A. (1992). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarmizi. (2010). *Kandungan Bawang Merah dan Khasiatnya*. Jakarta: UI.
- Wahab. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.