

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
KOMPETENSI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT BAGI SISWA KELAS VII B
SMPN 14 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016**

Andini Setyo Anggraeni¹⁾, Budiyo²⁾, Getut Pramesti³⁾

¹⁾**Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika , FKIP, UNS, Surakarta**

²⁾³⁾**Dosen Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, UNS, Surakarta**

¹⁾andinisanggraeni@gmail.com, ³⁾budiyono53@yahoo.com ³⁾getutpramesti@st.aff.uns.ac.id

Alamat Instansi:

Gedung D lantai 1, Jalan Ir.Sutami No.36A, Jawa Tengah 57126

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa pada kompetensi segitiga dan segiempat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bagi siswa kelas VII B SMPN 14 Surakarta. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMPN 14 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 29 siswa. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik Uji Validitas data adalah triangulasi sumber. Teknik analisis data adalah dengan teknik statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data tentang keaktifan siswa dan pelaksanaan pembelajaran dengan model *Make a Match* melalui observasi, data tentang hasil belajar siswa melalui tes, dan data berupa gambar dan video pelaksanaan pembelajaran melalui dokumentasi. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Keaktifan siswa pada pra siklus 50,19% dan terdapat 10 siswa dengan persentase rata-rata keaktifan $\geq 60\%$, pada siklus I meningkat menjadi 59,00% dan terdapat 11 siswa dengan persentase rata-rata keaktifan $\geq 60\%$, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,54% dan terdapat 29 siswa dengan persentase rata-rata keaktifan $\geq 60\%$. Hasil belajar siswa pada pra siklus 59,1 dan terdapat sebanyak 24,14% siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 , pada siklus I meningkat menjadi 71,45 dan terdapat sebanyak 51,72% siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 , dan pada siklus II meningkat menjadi 80,34 dan terdapat 89,66% siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 .

KATA KUNCI: *Make a Match*, keaktifan belajar siswa, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemberian mata pelajaran matematika dari tingkat TK sampai pendidikan menengah atas merupakan cerminan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dianggap penting yang dapat menunjang kecerdasan anak bangsa. Matematika banyak melatih nalar dan logika seseorang. Terlatihnya cara berfikir yang sistematis dan logis maka akan membuat siswa belajar dan terbiasa untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Namun, matematika dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika dibutuhkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Model yang dipilih sebaiknya model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Pada penelitian ini, keaktifan yang dimaksud adalah partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat delapan jenis keaktifan yaitu keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan menulis, keaktifan menggambar, keaktifan motorik, keaktifan mental dan keaktifan emosional. Tetapi tidak semua jenis keaktifan tersebut dilakukan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada empat keaktifan yang mungkin muncul dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Make A Match*, yaitu keaktifan melihat (visual), keaktifan lisan, keaktifan menulis dan keaktifan mental.

Selain keaktifan belajar siswa, hal yang diperhatikan dalam proses belajar mengajar adalah hasil belajar siswa. Terdapat tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang

dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

Terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara keaktifan dengan hasil belajar atau pencapaian akademik siswa. Ramlah dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan dengan prestasi belajar matematika^[6]. Yustianingrum dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa adanya hubungan positif antara keaktifan siswa dengan prestasi matematika siswa^[13]. Selain itu, dalam jurnal yang berjudul *Learning by Doing An Empirical Study of Active Teaching Teqniques*, menyatakan bahwa siswa yang aktif akan lebih baik dalam proses belajar dan mengingat materi dibandingkan dengan siswa yang pasif^[2]. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya keterlibatan secara optimal, baik keterlibatan fisik, mental maupun emosional ^[6]. Hasil penelitian dari Prof. Dr. Selim GUNUC menyimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran

akan berpengaruh positif terhadap pencapaian akademik siswa tersebut^[8].

Namun, dalam proses pembelajaran matematika di sekolah masih banyak dijumpai siswa SMP dengan keaktifan belajar yang rendah. Hal tersebut juga dijumpai pada siswa kelas VII SMPN 14 Surakarta. Siswa seolah-olah hanya menerima, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta mengerjakan soal sesuai dengan contoh maupun arahan dari guru sehingga siswa akan mengalami kesulitan saat mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh soal yang telah diajarkan oleh guru. Siswa juga tidak mau bertanya ketika belum memahami materi pembelajaran. Saat guru memberikan pertanyaan, siswa cenderung menjawabnya secara bersama-sama sehingga tidak benar-benar terlihat apakah semua siswa mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut atau hanya beberapa siswa yang mengetahuinya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang bisa melibatkan kemampuannya secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMPN 14 Surakarta yaitu ibu Dra. Tri Unggul Suwarsi, M.Pd yang telah dilakukan pada hari Senin, tanggal 21 Maret 2016 pada pukul 11.00 WIB diperoleh data bahwa pada kelas VII B, saat pembelajaran hanya terdapat 16 dari 32 siswa mendengarkan dan memperhatikan pendapat gurunya hanya terdapat 15 dari 32 siswa memperhatikan penjelasan dan pendapat teman. Terlihat bahwa hanya ada 50% siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan kurang dari 50% siswa yang memperhatikan penjelasan temannya. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan visual siswa relatif rendah. Selanjutnya diketahui bahwa hanya terdapat 17 dari 32 siswa yang bertanya pada guru tentang hal yang belum dimengerti dan terdapat 20 dari 32 siswa yang berdiskusi dalam kelompok selama pembelajaran. Data tersebut memberikan gambaran tentang keaktifan lisan siswa. Terlihat bahwa hanya terdapat kurang dari 65% siswa yang memiliki keaktifan

lisan. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan lisan siswa sudah cukup baik. Selain itu hanya terdapat 15 dari 32 siswa yang mencatat hasil penjelasan guru, sedangkan hanya terdapat 16 dari 32 siswa yang mencatat hasil diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 50% siswa yang melakukan keaktifan menulis. Terlihat bahwa keaktifan menulis siswa juga relatif rendah. Selain itu, hanya terdapat 20 dari 32 siswa yang mampu menyelesaikan tugas baik tugas kelompok maupun individu. Hal ini dapat dijadikan indikator keaktifan mental siswa. Terlihat bahwa kurang dari 65% siswa yang melakukan keaktifan mental. Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa keaktifan visual, lisan, menulis dan mental siswa masih relatif rendah. Secara keseluruhan, jika dirata-rata hanya terdapat 56.9% siswa yang aktif dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa kelas VII B masih relatif rendah. Data tersebut merupakan data yang dimiliki guru yang akan digunakan sebagai bahan Penelitian Tindakan Kelas yang

akan dilakukan oleh Dra. Tri Unggul Suwarsi, M.Pd.

Berdasarkan data nilai akhir kompetensi garis dan sudut diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar kelas VII A sebesar 82, VII B sebesar 79, VII C sebesar 78, VII D sebesar 83, dan VII E sebesar 85. Perolehan nilai akhir tersebut merupakan hasil penilaian ulangan harian dan tugas terstruktur kompetensi garis dan sudut. Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII B sudah baik yaitu sebesar 79. Namun, jika dibandingkan dengan kelas lainnya maka rata-rata hasil belajar kelas VII B masih berada di peringkat 4 dari 5 kelas.

Sebenarnya dalam proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut guru sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student-Achievement Division (STAD)* maupun *Think Pair Share (TPS)*. Guru telah menerapkan pembagian kelompok secara heterogen dalam setiap pembelajaran. Guru telah membiasakan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok. Namun, penerapan model pembelajaran yang

digunakan nampaknya belum mampu mengoptimalkan keaktifan siswa. Siswa cenderung diam, kurang berkonsentrasi selama pembelajaran dan tidak berani untuk menyampaikan hasil diskusi dengan inisiatif sendiri. Begitu pula dalam kegiatan diskusi kelompok, beberapa siswa masih kurang serius, tidak mau ikut mengerjakan lembar kerja dan seringkali mendiskusikan hal diluar materi. Hal ini berdampak pada pemahaman materi oleh siswa. Akibatnya, terdapat beberapa siswa dengan hasil belajar dibawah KKM.

Observasi kelas juga dilakukan pada hari senin 21 Maret 2016. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih memilih diam dan kurang aktif di kelas. Siswa merasa bosan dan mulai melakukan hal-hal yang tidak semestinya, seperti mengganggu siswa lain. Siswa lebih memilih untuk diam ketika guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas. Saat mengerjakan soal latihan beberapa siswa mengatakan bahwa soal tersebut terlihat susah sehingga mereka malas

untuk mencoba mengerjakannya. Terlihat bahwa keaktifan siswa masih tergolong rendah dan perlu adanya upaya untuk meningkatkan keaktifan tersebut sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

Pada kondisi awal, guru matematika tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran yang selama ini digunakan belum memberikan hasil yang maksimal untuk meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini dapat mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini juga akan memberikan kesan bahwa matematika itu menyenangkan karena kegiatan berkelompok dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga semangat belajar siswa akan meningkat, siswa akan lebih aktif dalam kegiatan

pembelajaran dan pada akhirnya dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran bermakna yang dikembangkan agar siswa mampu mencari keterkaitan antara informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Model pembelajaran ini menekankan pada aspek interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Model pembelajaran ini juga memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini akan membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian masalah serta kesesuaian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, maka peneliti akan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika untuk berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian tindakan

kelas di kelas VII B SMPN 14 Surakarta dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*.

Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* serta untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar matematika pada kompetensi segitiga dan segiempat bagi siswa kelas VII B SMPN 14 Surakarta melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Kajian Pustaka

Keaktifan Belajar Siswa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif berarti giat (bekerja, berusaha) sedangkan keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan. “Keaktifan adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas

keterlibatannya”^[12]. Keaktifan belajar ditandai dengan adanya keterlibatan secara optimal, baik keterlibatan fisik, mental maupun emosional ^[6].

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah kegiatan atau kesibukan baik yang bersifat fisik, mental maupun emosional yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar yang ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Jenis keaktifan belajar siswa menurut Paul B. Diedrick antara lain *visual activities, oral activities, writing activities, listening activities, drawing activities, mental activities, motor activities, emotional activities*^[7].

Instrumen nontes yang tepat digunakan dalam melakukan penilaian keaktifan siswa yaitu observasi perilaku. “Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap perilaku-perilaku yang ditunjukkan siswa terutama di sekolah. Untuk observasi perilaku dapat digunakan buku catatan khusus yang berkaitan dengan kejadian-kejadian siswa

selama berada di sekolah dengan format yang disusun sesuai kebutuhan” [11].

Hasil Belajar

Hamzah mendefinisikan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya”^[3]. “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar akan mencerminkan kemampuan siswa dalam mencapai suatu kompetensi dasar”, (Sujdana, 2005). Hasil belajar siswa dapat diketahui karena adanya penilaian yang dilakukan guru. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala perubahan ataupun kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar yang digunakan sebagai pedoman guru untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui materi yang telah diberikan. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa, diperlukan

tes yang akan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu.

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah : Faktor internal, antara lain jasmaniah, psikologis, kelelahan; dan Faktor Eksternal, antara lain keluarga, sekolah, masyarakat^[9].

Benyamin Bloom membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai-nilai. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak setelah mereka menerima pengalaman belajar tertentu^[10].

Model Pembelajaran Make A Match

Make A Match pertama kalinya dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. “Salah satu keunggulan dalam teknik *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan” [5].

Prosedur pembelajaran yang dilakukan dalam teknik *Make A Match* menurut Anita Lie adalah:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu berisi soal dan satu bagian lainnya kartu berisi jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup. ^[5]

Model pembelajaran *Make A Match* mempunyai beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan maka model ini dianggap menyenangkan

- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar. ^[4]

Selain mempunyai kelebihan, Huda juga mengemukakan kelemahan pembelajaran model *Make A Match*, antara lain sebagai berikut

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang
- 2) Pada awal penerapan model ini, banyak siswa malu apabila berpasangan dengan lawan jenis
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan ada banyak siswa yang kurang memperhatikan
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan.
- 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan. ^[4]

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 14 Surakarta, beralamat di Jl. Prof Wz. Yohanes no.54, Surakarta, Jawa Tengah. Waktu penelitian adalah empat bulan, yaitu bulan Maret – Juli 2016 yang meliputi persiapan, pelaksanaan tindakan, dan penyelesaian.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data dalam bentuk angka sebagai alat ukur keaktifan dan hasil belajar siswa sebagai subjek penelitian, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan keberhasilan proses pembelajaran dengan didukung oleh data kuantitatif berupa angka-angka.

Subjek Penelitian

Siswa kelas VII B SMPN 14 Surakarta dengan jumlah siswa 29, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Data, Sumber Data, dan Teknik Pengambilan Data

Data	Sumber Data	Teknik Pengambilan Data
Keatkifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan model Make A Match	Siswa	Observasi
Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model Make A Match	Siswa	Tes tertulis
Keterlaksanaan RPP	Guru	Observasi

Teknik Uji Validitas Data

Penelitian ini menggunakan teknik uji validitas *Source triangulation* (triangulasi sumber). Pada penelitian ini akan terdapat empat orang observer dimana setiap observer hanya akan mengamati 50% dari jumlah siswa

sehingga setiap siswa hanya akan diamati oleh dua orang observer. Data akan dikatakan valid jika kedua observer tersebut memberikan data yang sama. Data dikatakan tidak valid jika hasil observasi kedua observer tersebut berbeda. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membandingkan data hasil observasi keaktifan belajar siswa dari kedua observer tersebut.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan teknik statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis kritis, yaitu dengan mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru selama proses penerapan tindakan.

Untuk menentukan rata-rata persentase keaktifan tiap siswa maka data yang terkumpul dianalisis dengan

menggunakan rumus (3.1) sebagai berikut: Sedangkan untuk menentukan rata-rata persentase keaktifan kelas maka data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus (3.2) sebagai berikut:

$$k = \frac{a}{9} \times 100\% \quad (3.1)$$

$$K = \frac{b}{9 \times n} \times 100\% \quad (3.2)$$

Keterangan:

k : Persentase keaktifan siswa

K : Persentase keaktifan kelas

a : Jumlah skor siswa

b : Jumlah skor kelas

n : Jumlah siswa

Hasil perhitungan persentase keaktifan siswa maupun keaktifan kelas dapat dikategorisasikan seperti pada Tabel 3.2.^[11]

Tabel 3.2. Kualifikasi Keaktifan Siswa

Persentase	Kriteria
$80\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Tinggi/ Sangat Baik
$60\% \leq p < 80\%$	Tinggi / Baik
$40\% \leq p < 60\%$	Sedang / Cukup Baik
$20\% \leq p < 40\%$	Rendah / Kurang Baik
$0\% \leq p < 20\%$	Sangat Rendah / Sangat Kurang Baik

Nilai akhir dari hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus seperti pada persamaan 3.1

$$X = \frac{\frac{K_1 + K_2}{2} + (2 \times S)}{3} \quad (3.1)$$

dimana:

- K_1 : Kuis Pertemuan Pertama
- K_2 : Kuis Pertemuan Kedua
- S : Nilai Tes Siklus
- X : Nilai Akhir

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata dengan rumus seperti persamaan 3.2:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n} \quad (3.2)$$

dimana:

- \bar{x} : Rata-rata hasil belajar siswa
- $\sum x$: Jumlah hasil belajar siswa
- n : Jumlah siswa

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 (diatas KKM) yaitu:

$$p = \frac{Nt}{n} \times 100\% \quad (3.3)$$

Keterangan:

- p : Persentase ketuntasan hasil belajar siswa
- Nt : Jumlah siswa yang tuntas
- n : Jumlah siswa^[1]

Indikator Kinerja Penelitian

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

Rata-rata persentase keaktifan belajar kelas meningkat minimal menjadi 75% dan rata-rata persentase keaktifan belajar tiap siswa meningkat minimal menjadi 60%.

Rata-rata hasil belajar siswa meningkat minimal menjadi 80 dan minimal sebanyak 75% siswa memperoleh hasil belajar ≥ 72 (Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum)

Prosedur Penelitian

Secara umum langkah-langkah operasional penelitian meliputi tahappersiapan, tahap perencanaan atau penyusunan model, tahap pelaksanaantindakan, tahap analisis, dan tahap refleksi serta tahap tindak lanjut.

Tahap persiapan meliputi :Permintaan ijin kepada Kepala Sekolah dan Guru Matematika SMPN 14 Surakarta; Observasi untuk mendapatkan gambaran awal tentang SMPN 14 Surakarta secara keseluruhan dan keadaan kegiatan belajar mengajar matematika kelas VII B khususnya; Identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar matematika kelas VII

Tahap perencanaan meliputi penyusunan beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Instrumen penelitian tersebut terdiri dari RPP, soal tes akhir siklus, lembar observasi keaktifan siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan RPP

Tahap pelaksanaan/tindakan meliputi implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Pada tahap Evaluasi dan Observasi peneliti bertugas sebagai pengamat

KBM yang dibantu oleh tiga observer lainnya. Masing-masing observer hanya mengamati 50% dari jumlah siswa sehingga tiap siswa akan diamati oleh 2 orang observer.

Tahap Analisis dan Refleksidilakukan analisis terhadap pelaksanaan proses KBM, dan penguasaan materi (nilai tes). Berdasarkan pelaksanaan tahap observasi dan evaluasi sebelumnya, data yang diperoleh selanjutnya menjadi bahan refleksi bagi peneliti untuk perbaikan model pembelajaran materi pokok berikutnya.

Tahap Tindak Lanjut meliputi perbaikan pengelolaan kelas dalam mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Guru perlu memberi penguatan kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dan aktif ketika mengikuti KBM. Selain itu perlu strategi baru dalam mengoptimalkan potensi siswa dari segi keaktifannya di kelas pada waktu mengikuti pelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pra siklus, rata-rata persentase keaktifan siswa adalah 50.19 % dan terdapat 10 siswa dengan rata-rata persentase keaktifan $\geq 60\%$ (kategori keaktifan tinggi). Keaktifan siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa, karena itulah keaktifan siswa masih harus ditingkatkan. Peneliti juga memberikan tes awal kepada siswa kelas VII B untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif siswa sebelum menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match*. Rata-rata hasil belajar ranah kognitif siswa mencapai 59.10 dengan jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 sebanyak 24.14% dari jumlah siswa.

Dari hasil akhir siklus I, diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan siswa untuk siklus I adalah 59%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase keaktifan untuk siklus I lebih tinggi dibandingkan dengan persentase keaktifan siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

Persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat sebesar 8.81% dari persentase rata-rata keaktifan siswa sebelum adanya tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penerapan model pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Meskipun sudah terjadi peningkatan keaktifan siswa dari pra siklus ke siklus I, tetapi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti masih belum tercapai yaitu rata-rata persentase keaktifan siswa minimal mencapai 75% dan keaktifan tiap siswa minimal mencapai 60%.

Data hasil tes hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 72 sebelum tindakan adalah 24.14% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 59.10 dan meningkat sebesar 27.58% menjadi 51.72% dengan rata-rata hasil belajar sebesar 71.45 setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi indikator

keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti masih belum tercapai yaitu rata-rata hasil belajar sebesar 80 dengan minimal sebanyak 75% siswa memperoleh nilai ≥ 72 .

Oleh karena itu, peneliti masih perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan penerapan model *Make A Match* untuk bisa mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Dari hasil diskusi dengan guru matematika, empat observer dan hasil refleksi berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi keaktifan siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, RPP siklus I dan catatan lapangan peneliti, diketahui ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain:

1) Pada saat guru mempersilahkan siswa mengangkat tangan untuk menanyakan hal yang belum dipahami, siswa masih terlihat diam dan baru bertanya setelah guru mendekat. (Tahap 1: Menyampaikan materi pembelajaran)

2) Sebagian siswa belum mencatat penjelasan guru tentang materi pembelajaran. (Tahap 1: Menyampaikan materi pembelajaran)

3) Presentasi tiap kelompok terlalu memakan waktu dan banyak siswa lain yang belum memperhatikan. (Tahap 4: Evaluasi)

Sebagian siswa belum mencatat hasil diskusi kelompoknya maupun kelompok lain (Tahap 4: Evaluasi)

Dari hasil akhir siklus II, diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan siswa untuk siklus II adalah 78.54%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase keaktifan untuk siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan persentase keaktifan siswa pada pra siklus maupun siklus I. Persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat sebesar 19.54% dari persentase rata-rata keaktifan siswa pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, setiap siswa sudah memperoleh rata-rata persentase keaktifan diatas 60%.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Jika dibandingkan dengan siklus I, jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 72 pada siklus II meningkat sebesar 37.94% menjadi 89.66% dan rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 71.45 menjadi 80.34. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil akhir dari siklus II telah memenuhi semua indikator ketercapaian siklus yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pembelajaran dengan model *Make A Match* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Kegiatan Awal, Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam, berdoa dan menanyakan kabar siswa. Guru memotivasi dan membangkitkan semangat siswa dengan memandu

menyanyikan lagu-lagu nasional. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan bantuan power point; 2) Kegiatan Inti, Tahap 1 guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan power point. Guru kembali memotivasi siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dan mengangkat tangannya ketika akan bertanya. Guru meminta serta memberikan waktu kepada siswa untuk mencatat materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Tahap 2, Guru memulai tahap review dengan menjelaskan aturan permainan pada model *Make A Match* dan mulai membagikan kartu soal-kartu jawaban pada siswa secara acak. Setiap siswa diberikan satu buah kartu (dapat berupa kartu soal maupun kartu jawaban). Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan teman untuk mencari pasangan kartu yang tepat. Selanjutnya setelah siswa memperoleh pasangan kartu yang tepat, siswa akan melakukan kegiatan diskusi dengan kelompok mereka (2 sampai 3 orang) untuk menemukan cara menjawab soal

dengan tepat dan mempersiapkan diri untuk mempresentasikan jawaban mereka. Guru memulai tahap evaluasi dengan meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di tempat duduk masing-masing, siswa lainnya memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi temannya dan guru memberikan klarifikasi terhadap hasil presentasi siswa dengan menggunakan power point. Setelah hasil diskusi diklarifikasi kebenarannya oleh guru selanjutnya siswa mencatat hasil diskusi kelompoknya maupun kelompok lain. Guru memulai tahap review dan evaluasi tahap kedua untuk memperkuat pemahaman siswa. Kegiatan pada tahap ini sama seperti kegiatan pada tahap Review dan Evaluasi pertama; (3) Kegiatan Penutup, membuat kesimpulan dan melakukan kuis individu. Sebelum pembelajaran berakhir, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajarinya terlebih dahulu. Selain itu guru juga memberikan tugas rumah

berupa latihan-latihan soal pada buku paket untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal.

Rata-rata persentase keaktifan siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II berturut-turut sebesar 50.19, 59.00% dan 78.54%. Selain itu, jumlah siswa dengan persentase keaktifan $\geq 60\%$ juga mengalami peningkatan dari 10 siswa pada pra siklus menjadi 11 siswa pada siklus I dan 29 siswa pada siklus II. Hasil belajar matematika siswa juga meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, siklus II secara berturut-turut adalah 59.1, 71.45 dan 80.34. Selain itu, persentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh persentase siswa yang memperoleh hasil belajar ≥ 72 adalah sebesar 24.14%, 51,72%, dan 89.66%.

Saran

Dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match*, sebaiknya guru menggunakan Power Point atau sejenisnya untuk memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan untuk mengefisienkan waktu pembelajaran. Selain itu, pembahasan kartu soal-jawaban sebaiknya dilakukan dengan lebih jelas sehingga siswa tidak hanya paham tentang hasil diskusi kelompok mereka tetapi juga benar-benar memahami hasil diskusi kelompok lain. Siswa hendaknya menumbuhkan keaktifan khususnya keaktifan lisan, yaitu dengan aktif bertanya pada guru, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman dan memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi teman. Siswa tidak perlu takut salah ketika menjawab pertanyaan ataupun memberikan tanggapan. Sekolah hendaknya memberikan pengarahan kepada guru terutama tentang model pembelajaran *Make A Match*, sehingga guru mempunyai gambaran dan mengetahui

langkah pembelajaran model tersebut sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memenuhi aspek yang belum dapat dipenuhi melalui penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Aqib, Z., dkk. (2010). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya
- [2]Hackathorn, J., *et al.* (2011). Learning by Doing: An Empirical Study of Active Teaching Techniques. *Journal of Effective Teaching*, 11(2), 40-54.
- [3]Hamzah, B. (2008). Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4]Huda, M. (2011). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [5]Lie, A.(2004). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

- [6]Ramlah, Firmansyah, D., Zubair, H. (2014). Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Solusi* , 1(3), 68-75
- [7]Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- [8]Selim. (2014) . The Relationship Between Student Engagement and Their Academic Achievement. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 5(4), 216-231.
- [9]Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [10]Sudjana, N .(2005). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [11]Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif,Kognitif, dan Psikomotorik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [12]Suryobroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [13]Yustianingrum, D., Budiyo., Purwoko,R.Y. (2015). Hubungan Keaktifan Dan Kemandirian Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Smp Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 6