

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN DI MTsN ACEH BARAT

Cut Putri Akmalasari

Guru Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Aceh Barat

email: cutputriakmalasari231@gmail.com

Diterima 8 Juni 2019, disetujui untuk publikasi 20 Juli 2019

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Prakarya aspek pengolahan di MTsN 3 Aceh Barat dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *make a match* pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan siswa kelas VIII -E di MTsN 3 Aceh Barat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart dengan tahapan sebagai berikut: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-E sejumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, tes kognitif, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Metode pembelajaran *make a match* yang diterapkan sesuai dengan sintak *make a match* dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, guru berperan sebagai pengajar yang memantau proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian penerapan metode pembelajaran *make a match* ini dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II yaitu mencapai 100% dan meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,81 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 76,31%. Sedangkan pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 95%. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar prakarya aspek pengolahan pada siswa kelas VIII-E di MTsN 3 Aceh Barat.

Kata kunci:
Hasil belajar,
pembelajaran *make a match*, prakarya
aspek pengolahan.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik dan buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa

mengalami perkembangan dan peningkatan serta mampu membentuk tingkah laku yang sesuai dengan tujuan pendidikan, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari usaha belajar yang telah dilaksanakan oleh siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa” (Sudjana, 2005).

Undang-Undang Sisdiknas No 20 tahun 2013 sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar formal di Indonesia setelah menyelesaikan

pendidikan sekolah dasar (SD) atau yang sederajat. Sekolah Menengah Pertama dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Siswa kelas 9 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional yang mempengaruhi kelulusan atau tidaknya siswa. Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan ketingkat pendidikan lebih tinggi, yaitu pendidikan sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK) atau yang sederajat. Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun.

Berkaitan dengan perubahan kurikulum, berbagai pihak menganalisis dan melihat perlunya diterapkan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi yaitu kurikulum 2013.

Menurut buku guru keterampilan/prakarya, mata pelajaran prakarya merupakan pengembangan mata pelajaran keterampilan untuk tingkat sekolah menengah pertama. Mata pelajaran prakarya sudah mendiami kurikulum sejak lama, dengan nama mata pelajaran keterampilan. Prakarya memiliki pengertian keterampilan, hastakarya atau disebut kerajinan tangan atau keterampilan tangan. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Namun kenyataannya nilai siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 3 Aceh Barat diperoleh data yang menunjukkan hasil belajar prakarya dalam pokok bahasan aspek pengolahan kelas VIII-E masih banyak memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Keberhasilan dalam pendidikan akan terwujud apabila terdapat proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh dua faktor,

yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa meliputi kemampuan, minat, motivasi, dan keaktifan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, antara lain model pembelajaran, media pembelajaran, sarana, dan kelas (Ngalim Purwanto, 2014).

Sebagian besar guru dalam kegiatan pembelajarannya masih menggunakan metode pembelajaran ceramah atau memberikan informasi saja. Akibat dari kurang tepat dari pemilihan model pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa, sehingga pembelajaran dengan metode ceramah belum mampu mencapai tujuan pendidikan yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran prakarya khususnya kelas VIII, guru mata pelajaran dalam kegiatan belajar mengajarnya di dalam kelas masih menggunakan metode belajar ceramah adapun media pembelajaran yang digunakan adalah LCD dengan software *microsoft word* saja.

Hal tersebut perlu dicarikan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator guna tercapainya tujuan dari proses belajar mengajar yang diinginkan, salah satu tujuannya adalah untuk peningkatan pemahaman pada materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru sebagai fasilitator adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran, menetapkan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa, metode pembelajaran seperti apa yang akan digunakan, bagaimana penyampaiannya, apa hasil yang ingin dicapai, dan selanjutnya membantu dan mengarahkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sangatlah berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mendorong siswa untuk dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Djamarah dan Zain, 2006).

Model pembelajaran merupakan upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2013). Salah satu model yang dapat menjadi referensi guru adalah model pembelajaran kooperatif. Tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif perbaikan pembelajaran melalui kerja sama atau diskusi antar siswa sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Shofiya, 2013).

Model pembelajaran dengan tipe *make a match* lahir sebagai alternatif lain yang mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan pada tingkatan kelas (Miftahul Huda, 2012). Model pembelajaran *make a match* termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif. Teknik *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran, teknik ini dilakukan dengan siswa mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang dimiliki sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan (Huda, 2012).

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif ini, siswa diharapkan akan lebih mudah dalam memahami dan menerima materi pelajaran, sehingga akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). Action research mempunyai asumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*).

Dengan adanya asumsi tersebut, maka akan memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Aceh Barat dan dilaksanakan pada Maret-Mei 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 3 Aceh Barat yang menempuh mata pelajaran prakarya aspek pengolahan dengan jumlah 38. Dalam penelitian ini menggunakan model spiral atau siklus Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari dua siklus, dan masing-masing menggunakan 4 komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dalam spiral yang selalu terkait. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang menggunakan alat atau instrumen pengumpul data (Endang Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud

membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2009). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dari hasil observasi pembelajaran di kelas dan hasil tes pemahaman siswa. Hasil tes tersebut merupakan data kuantitatif yang tersaji dalam bentuk angka-angka sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Sedangkan hasil observasi kelas merupakan data kualitatif yang tersaji dalam bentuk kumpulan kata-kata atau kalimat. Oleh karena itu, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pembelajaran dengan model ini membuat aktivitas siswa mengalami peningkatan. Siswa berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*. Setiap kelompok sangat bersemangat dan saling bekerja sama untuk berdiskusi agar dapat mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang benar. Keaktifan siswa juga terlihat pada saat siswa bertanya, mengutarakan pendapat dan mempresentasikan hasil di depan kelas.

Terjadilah interaksi dua arah diantara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran dapat terlihat lebih hidup. Akan tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match*. Pada pelaksanaan siklus I diadakan dua *test*, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Adapun peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari hasil *pre test* siklus I dan *post test* siklus I dapat dijelaskan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini mulai diterapkan metode pembelajaran *make a match*. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang masih kurang jelas dan masih bingung dengan cara pembelajaran *make a match* dengan permainan kartu. Beberapa siswa masih sibuk mengobrol dengan teman sebangku diluar mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Bahkan ada siswa yang sibuk dengan tugas dari mata pelajaran sebelumnya. Selain siswa belum mau maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan guru harus menunjuk siswa untuk mau maju mempresentasikan ke depan kelas. Dan siswa lain kurang memperhatikan presentasi yang sedang dilakukan oleh teman mereka sehingga saat diberi pertanyaan mereka tidak bisa menjawab. Respon siswa masih kurang, hanya beberapa siswa saja yang mau bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pada siklus II dilakukan perbaikan dimana siswa harus lebih diperhatikan dan diberikan motivasi kepada siswa agar pembelajaran lebih maksimal. Dengan cara guru memberikan reward berupa makanan atau pensil, reward ini akan diberikan kepada siswa apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dan diberikan kepada siswa yang pertama dapat menemukan pasangan dalam permainan kartu. Diberikan juga pada siswa dengan perolehan nilai tertinggi sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pada siklus II setelah guru lebih memotivasi dan memberikan reward proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih maksimal dan keadaan kelas menjadi lebih kondusif. Siswa sudah mau bertanya tentang materi yang telah dipelajari dan dalam kegiatan presentasi siswa lebih aktif.

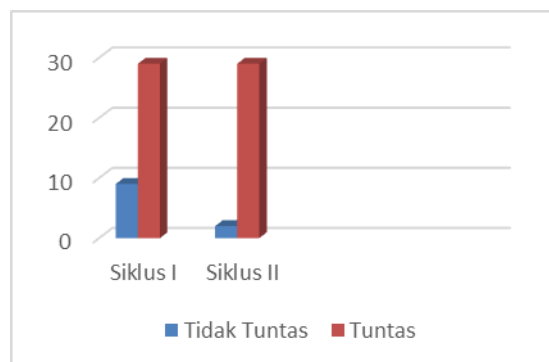
Dari evaluasi yang telah dilaksanakan diketahui bahwa siswa yang mengikuti tes evaluasi sebanyak 38 orang

siswa dengan 29 orang siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 dan 9 orang yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 78,81 diperoleh dari pembagian jumlah nilai evaluasi sebesar 2.995 dengan jumlah siswa 38 yang mengikuti tes evaluasi. Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 adalah 74,87% , ini berarti indikator ketuntasan penelitian belum mencapai standar ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$.

Pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* pada penelitian siklus II memberikan perbedaan dengan penelitian siklus I. Pada pelaksanaan siklus II permainan diadakan secara berkompetisi antar kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama yang baik antar siswa serta untuk meningkatkan pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada permainan siklus II ini terdapat batasan waktu agar siswa dapat belajar menghargai waktu dan dapat melatih kedisiplinan. Dengan dibuat kompetisi seperti ini, siswa terlihat tidak bosan dan sangat antusias dengan permainan tersebut.

Dari evaluasi yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa siswa yang mengikuti tes evaluasi sebanyak 38 orang siswa dengan 36 orang siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 dan 2 orang yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 84,80 diperoleh dari pembagian jumlah nilai evaluasi sebesar 3.200 dengan jumlah siswa 38 yang mengikuti tes evaluasi.

Uraian di atas menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 adalah 95%, ini berarti indikator ketuntasan penelitian sudah mencapai standar ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$. Walaupun dalam siklus II ini masih ada 2 orang siswa yang belum tuntas namun tidak perlu dilanjutkan lagi karena persentasi ketuntasan sudah 85%.



Gambar 1. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa

Masih adanya siswa yang belum tuntas pada siklus I dikarenakan belum terbiasa dengan pembelajaran *make a match* yang menuntut siswa untuk lebih aktif. Maka disini dilakukan diskusi dengan guru untuk memperbaiki kekurangan yang ada agar siswa yang belum tuntas bisa tuntas dengan cara memperbaiki refleksi siklus I, memberikan waktu istirahat dalam pergantian pelajaran, memperbaiki rencana pembelajaran, memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan akan diterapkan pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan metode pembelajaran *make a match* pada siklus I dan siklus II sudah terlaksana sesuai dengan perencanaan dan tahapannya. Pada siklus I keterlaksanaan pembelajaran prakarya aspek pengolahan dengan metode pembelajaran *make a match* belum maksimal, masih ada beberapa langkah pembelajaran yang belum berjalan dengan baik. Melalui metode pembelajaran *make a match* siswa diberi kesempatan maksimal untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa cukup berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa model pembelajaran

kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar, hal ini sesuai dengan penelitian Sirait, M dan Noer (2013).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *make a match* pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan siswa kelas VIII di MTsN 3 Aceh Barat. Peningkatan ini dapat dilihat dari perolehan nilai disetiap siklus. Adapun hasil perhitungan dari dua siklus yang telah dilaksanakan yaitu pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,81 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 85%. Sedangkan pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 95%. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 18,63%. Siswa juga terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran prakarya aspek pengolahan dibandingkan dengan yang peneliti lihat pada saat observasi awal, siswa sudah tidak malu dan berani bertanya saat mereka belum paham pada materi yang dibahas maupun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa sudah mampu mengatasi kesulitan belajar dengan banyaknya latihan yang diberikan, dan siswa terlihat lebih disiplin dan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan soal latihan maupun LKS yang diberikan oleh guru.

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran teori. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat model ini membuat siswa lebih aktif, suasana belajar yang nyaman, tidak tegang dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran yang akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar

Daftar Pustaka

- Aditama Tim Pengembang MKDP. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arifin, Z. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arikunto, S. dan Supardi. S., 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rineka Cipta
- Curran, Lorna. 1994. Lessons for Little Ones: Language Arts: Cooperative Learning Lessons. Kagan Cooperative Learning
- Ditjen POM. 2001. Kebijakan Nasional. Pengembangan Obat Tradisional. Jakarta: Departemen Kesehatan RI
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Heinich, Robert, et.al. 1996. Instructional Media and Technologies for Learning (5 ed). New Jersey: Simon & Schuster Company Englewood Cliffs
- Huda, Miftahul. 2012. Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Miftahul Huda. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, E., 2011. Riset Terapan. Yogyakarta: UNY Press
- Ngalim Purwanto. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Jakarta: Nusa Media
- Sirait, M dan Noer,P.A, 2013, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Inpafi*, Vol. 1, No. 3. hal. 252-259
- Sudjono, Anas. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Sugiyanto. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyanto. 2013. Prakarya untuk SMP/MTS Kelas VII. Yogyakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2009. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Sy & Erliany Syaodih. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Refika
- Winkel, W. S. 1996. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo