

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN
MATEMATIKA UKURAN PEMUSATAN DATA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS XII AKL 1 SMK
NEGERI I LIWA**

KASIYATUN

SMKN 1 Liwa

Email : kasiyatunatun0@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil ulangan harian pertama siswa kelas XII, khususnya kelas XII AKL1 di SMK Negeri I Liwa pada mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan kompetensi dasar Ukuran Pemusatan Data terlihat bahwa yang mendapat nilai kriteria tuntas sebesar 46,15%.sedangkan yang belum tuntas sebesar 53,85%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil prestasi anak pada pelajaran matematika masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya rata-rata kelas yakni 58,08 dengan nilai siswa tertinggi 100 dan nilai siswa terendah 20. dari beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan metode mengajar yang sebagian besar dilakukan guru mengedepankan peran guru, hal ini terjadi karena guru berorientasi pada penyelesaian materi yang cukup banyak, sementara waktu yang tersedia cukup terbatas, sehingga metode pembelajaran ceramah mendominasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peran siswa berkurang dan pada akhirnya hasil belajar yang diraih pun kurang dari kkm yaitu 65. Hasil belajar siswa meningkat, Suasana menunjukkan perubahan positif yaitu suasana baru yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran, Kinerja guru meningkat terutama dalam mengembangkan model pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat di dilihat dari hasil tes evaluasi siswa kelas XII AKL1 pada siklus ke III Pertemuan ke-dua dengan rata-rata 78,08 artinya nilai matematika kelas XII AKL1 untuk Kompetensi Ukuran Pemusatan Data di atas nilai KKM.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa dan Make-A Match

ABSTRACT

Based on the results of the first daily test of class XII students, especially class XII AKL1 at SMK Negeri I Liwa in mathematics subjects related to basic competencies Data Concentration Measures, it can be seen that those who get the complete criteria score are 46.15%, while those who have not completed are 53, 85%. This shows that the results of children's achievement in mathematics are still low. This is indicated by the low class average of 58.08 with the highest student score of 100 and the lowest student score of 20. from several factors causing the low student learning outcomes. The use of teaching methods that are mostly carried out by teachers prioritize the role of the teacher, this happens because the teacher is oriented towards completing quite a lot of material, while the time available is quite limited, so the lecture learning method dominates in learning activities which causes the role of students to be reduced and in the end learning outcomes the achievement was less than the kkm, namely 65. Student learning outcomes increased, the atmosphere showed positive changes, namely a new conducive atmosphere in learning activities, teacher performance increased, especially in developing learning models. The increase in students' learning motivation can be seen from the results of the evaluation tests of students of class XII AKL1 in the third cycle of the second meeting with an average of 78.08, meaning that the mathematics value of class XII AKL1 for Competency Measures of Data Centering is above the KKM value.

Keywords: Student Learning Activities, Student Learning Outcomes and Make-A Match

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap

sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik (*experimentalism and social reconstructivism*). (Permendikbud no 70 tahun 2013).

Matematika masih merupakan peringkat teratas untuk mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Mereka masih menganggap matematika adalah pelajaran yang membosankan dan momoknya pelajaran, yang menimbulkan kurangnya gairah belajar pada pelajaran matematika. Akibatnya motivasi dan prestasi belajar matematika rendah. Padahal matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Dyahsih Alin Sholihah dan Ali mahmudi (2015)" salah satu bidang yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah sehari-hari adalah matematika". Ukuran pemusatan data merupakan salah satu materi matematika yang paling banyak berkoneksi secara langsung dengan dunia nyata seperti di Pendidikan, Ekonomi maupun di industri.

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Sudiati, 2014).

Berikut ini salah satu contoh permasalahan sehari-hari yang dapat dipecahkan melalui materi ukuran pemusatan data.

"Liburan ini, Bejo mencoba ikut kerja nunggu warnet. Itung-itung sambil mengisi liburan hasil kerjanya dapat digunakan untuk keperluan sekolah meringankan beban orang tua. Hari pertama dia masuk kerja pengguna warnet dicatatnya sebanyak 20 orang, hari kedua ramai karena guru akan ferivikasi data sehingga pengunjung internet mencapai 64 orang, hari ketiga mencapai 50 orang ,kemudian hari ke empat 46 orang, hari kelima 42 orang, waduh semakin menurun pengguna jasa warnet,dalam hati Bejo, dan hari ke 6 di bukunya tercatat 45 orang.Nada dering hp terdengar tidak jauh dari Bejo duduk di tempat penunggu warnet, kemudian diangkat hp tersebut ternyata Pak Hamid," Jo tolong kamu hitung rata-rata pengguna internet selama kamu bekerja ya, kemudian kamu rekap untuk minggu ini."tolong pembaca bantu saya ya! Pinta Bejo dengan penuh harap.

Atas dasar kondisi tersebut maka perlu adanya penerapan pembelajaran yang dapat melatih siswa memecahkan masalah dengan mengembangkan prinsip kerjasama antar siswa sehingga pemahaman tentang ukuran pemusatan data (Mean, Median dan Modus) dapat ditingkatkan. Begitu pula dengan prinsip kerjasama tersebut diharapkan dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, menyampaikan hasil jawaban kepada orang lain, sehingga dampaknya langsung pada ketuntasan dalam belajar matematika. Secara umum kelemahan siswa dalam belajar matematika karena kurangnya kerjasama antar siswa dalam memecahkan masalah dan masih monotonnya pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil dalam Huda (2013 : 73) berpendapat bahwa "model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda". Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran make a match (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994. Pada model ini siswa di minta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23). Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) menyatakan bahwa model pembelajran 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.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu model yang dikembangkan dari pendekatan pembelajaran kooperatif. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) adalah sebuah model

pembelajaran dimana peneliti menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Alasan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) karena dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) siswa lebih dituntut pada kemampuan individualnya. Hal ini dapat mendorong kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya sendiri dan mereka tidak diharuskan duduk terpaku di suatu tempat saja, tetapi dapat berpindah posisi kebutuhan mereka sendiri. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menerapkan model *make a match* (mencari pasangan) dalam proses belajar mengajar Clandra dalam Novia (2013 : 18). Tahap-tahap tersebut antara lain : tahap persiapan, tahap penyampaian dan tahap penampilan hasil.

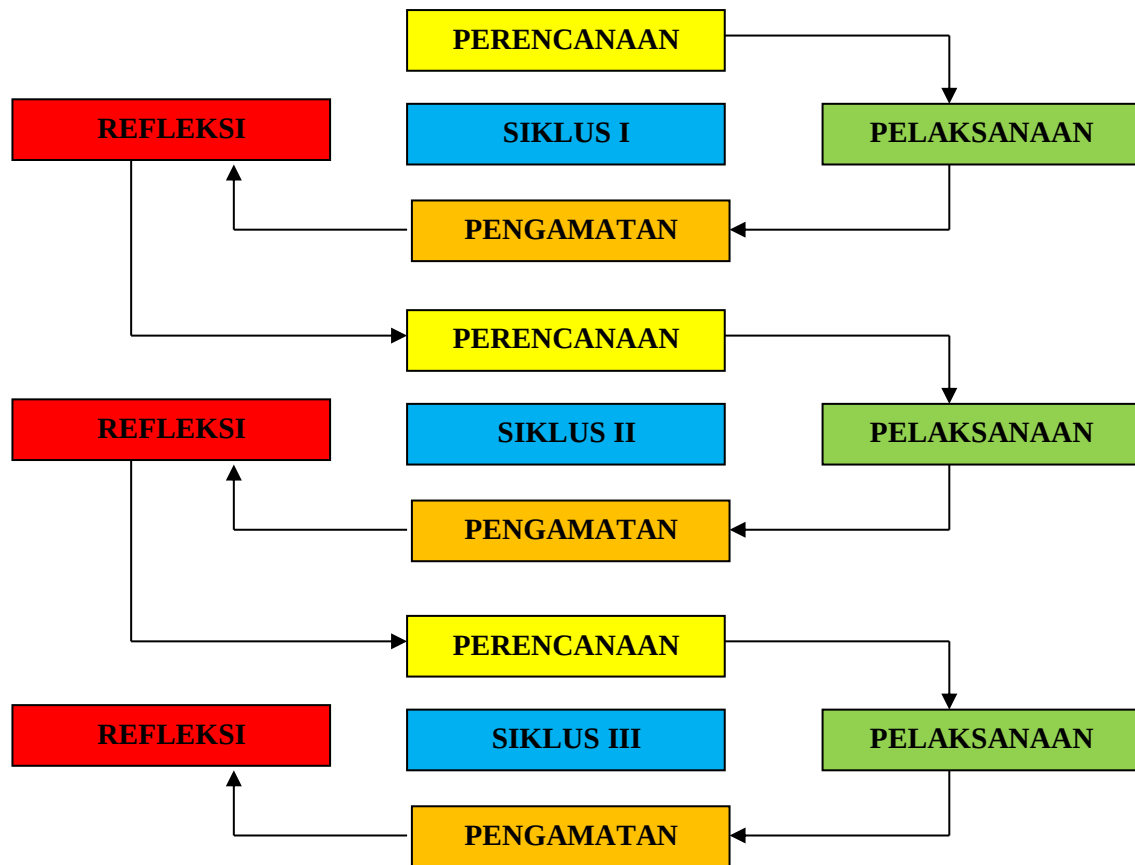
Dalam setiap model pembelajaran, pasti ada kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Make-A Match* (mencari pasangan) adalah dapat melatih siswa untuk lebih teliti, cermat, dan tepat serta cepat dalam menyelesaikan tugasnya. Dalam hal ini menggunakan prinsip cepat yang tepat/benar. Sedangkan kekurangannya adalah karena waktu terlalu cepat maka siswa kurang berkonsentrasi, dan bisa menimbulkan keributan/kegaduhan dikelas ketika siswa mencari pasangan kartunya. Namun hal ini dapat diatasi atau dihindari dengan kreativitas dari guru dengan menetapkan pasangan/bangku mana siswa harus berpindah dalam mencari pasangannya, sehingga bisa dikurangi.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Pada penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, selanjutnya pada setiap pertemuan sebanyak 2x45 menit. Dalam penelitian ini dibantu oleh 2 orang guru sebagai observer yang tugasnya membantu mengamati dan mengumpulkan data pada saat pembelajaran berlangsung. Materi meliputi Mean, Median, dan modus dalam pemecahan masalah. Penelitian ini merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) disertai demonstrasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Liwa Jalan K.H Ahmad Dahlan no 142 Padang Dalam, dan sumber data diambil dari keaktifan siswa dan hasil belajar sedangkan teknik dan alat pengumpulan datanya diambil dengan cara observasi, wawancara dan tes pada siswa kelas XII AKL1 yang terdiri dari 26 siswa dengan rincian pria berjumlah 7 siswa dan perempuan berjumlah 19 siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang bervariasi.

Pelaksanaan tanggal 03 September sampai 15 Oktober tahun 2019 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, dengan materi Ukuran Pemusatan Data.

Penelitian dilakukan 3 siklus, dan masing masing siklus dua kali pertemuan. Setiap siklus menggunakan 4 komponen tindakan seperti terlihat pada gambar bagan berikut :



Gambar 2. bagan rencana PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran sebelumnya menurut persepsi siswa kelas XII AKL1 SMKN I Liwa masih bersifat monoton sehingga kurang menyenangkan. Metode-metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru dan kegiatannya hanya sebatas memperhatikan penjelasan guru, mencatat dan latihan soal. Kegiatan ini cenderung membuat siswa menjadi bosan terhadap pelajaran matematika sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan. Terkadang siswa hanya di beri buku pelajaran untuk di catat. Baru setelah dicatat guru menerangkan.

Setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan) pada pokok bahasan Ukuran Pemusatan Data siswa mulai menyenangi pelajaran matematika, ternyata pelajaran matematika tidak mem bosankan dan menakutkan karena dalam pembelajaran ini siswa diajak berinteraksi langsung dengan permasalahan yang ada kemudian siswa di suruh untuk melakukan aktivitas mengerjakan soal, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi kepada pasangan-pasangan yang lain. Aktivitas-aktivitas inilah yang membuat siswa tidak jenuh dan membosankan.

Aktivitas Belajar Siswa dalam pembelajaran melalui metode pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan) , Guru menyiapkan tiga buah kartu yaitu kartu pertama kartu soal, kartu kedua kartu jawaban dan kartu yang ke tiga adalah kartu kunci jawaban atau kartu penilai.



Gambar 1 kartu soal Gambar 2. kartu jawaban
(Dokumen Penelitian 2019)

Posisi tempat duduk diatur membentuk huruf U. Disebelah kanan adalah kelompok pertama yaitu kelompok pembawa kartu soal, kemudian sebelah kiri kelompok kedua yaitu kelompok pembawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga adalah kelompok tim penilai yang menyatakan benar atau tidaknya hasil sebuah pasangan.



Gambar 3. Posisi duduk kelompok siswa membentuk huruf U
(Dokumen penelitian 2019)



Gambar 4. Kelompok pembawa kartu soal
(Dokumen Penelitian 2019)

Penampilan hasil, Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan pasangan jawaban itu cocok, setelah penilaian selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai, sementara kelompok penilai pada sesi pertama dibagi menjadi dua kelompok sebagian anggota memegang lembar pertanyaan dan sebagian lagi memegang lembar jawaban kemudian posisikan mereka seperti huruf U. Guru kembali memberi tanda di mulainya kegiatan *make a match* (mencari pasangan) kemudian pemegang kartu pertanyaan (soal) dan jawaban bergerak mencari pasangannya. Maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerja kepada penilai.

Perubahan yang terjadi pada siswa dari siklus I sampai siklus III, baik perubahan pada aktivitas siswa saat diskusi maupun hasil belajar siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tiap Siklus I, II dan III

	KRITERIA	Siklus I Prtnn 1			Siklus I Prtnn 2			Siklus II Prtnn 1			Siklus II Prtnn 2			Siklus III Prtnn 1			Siklus III Prtnn 2		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	Kesiapan belajar	6	8	12	7	6	12	8	8	10	8	8	10	10	11	3	12	12	2
2	Interaksi antar siswa	6	6	14	6	7	12	7	7	12	8	7	7	8	10	6	10	10	6
3	Interaksi antar siswa dan guru	5	7	14	7	5	13	7	6	13	7	7	6	13	8	8	8	12	6
4	Pemahaman Tugas	6	7	13	7	7	11	7	8	11	7	8	11	10	9	5	10	12	4

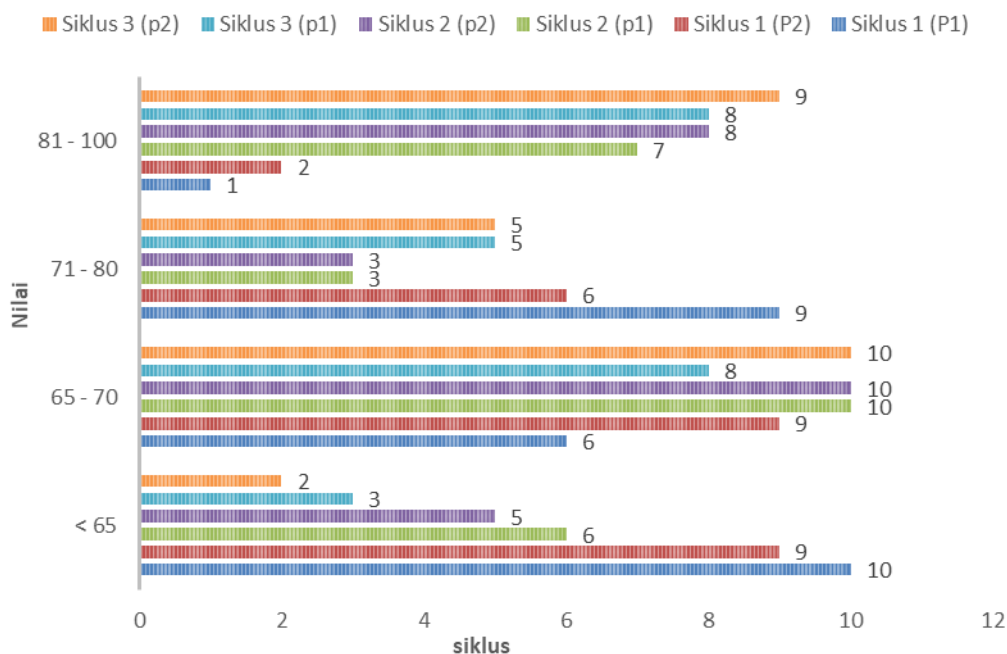
Dari pembahasan diatas bahwa model kooperatif *make a match* (mencari pasangan) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. **Prestasi Belajar** dalam penelitian ini, hasil belajar siswa merupakan hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Adapun hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan) pada siklus I, II dan siklus III dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Prestasi hasil belajar Siklus I, II dan siklus III.

Nilai	Siklus I				Skls II				Siklus III			
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Jml h 26 (org)	%	Jmlh 25 (org)	%	Jml h 26 (org)	%	Jmlh 26 (org)	%	Jmlh 24 (org)	%	Jml h (org)	%
< 65	10	38,4 6	9	34,6 2	6	23,0 8	5	19,2 3	3	11,5 4	2	7,69
65 - 70	6	23,0 8	9	34,6 2	10	38,4 6	10	38,4 6	8	30,7 7	10	38,4 6

71 - 80	9	34,6 2	6	23,0 8	3	11,5 4	3	11,5 4	5	19,2 3	5	19,2 3
81-100	1	3,8 5	2	7,69	7	26,9	8	30,7 7	8	30,7 7	9	34,6 2

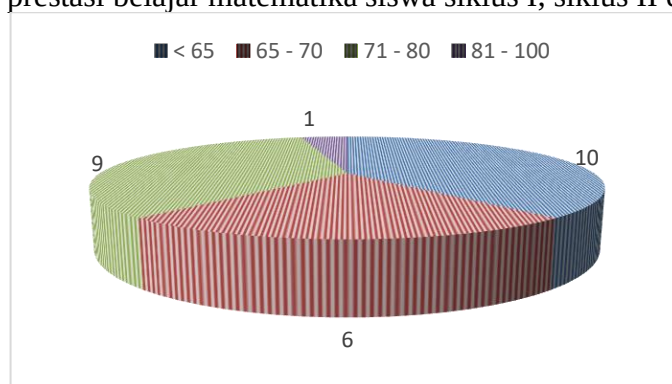
Secara umum perubahan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada diagram batang berikut :



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar

Dari diskripsi tabel dan grafik prestasi belajar siswa menunjukkan ada peningkatan ketuntasan mencapai 92,31%. Hal ini melebihi kriteria keberhasilan yaitu 90 % ketuntasan klasikal dengan KKM 65. Lebih jelas kenaikan ketuntasan prestasi matematika siklus I, siklus II dan siklus III sebagai berikut:

Gambar Nilai prestasi belajar matematika siswa siklus I, siklus II dan siklus III



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis persiklus, menunjukkan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas XII AKL1 setiap siklusnya dari Siklus I dengan ketuntasan 65,39% menjadi 80,77 pada siklus II dan kemudian meningkat menjadi 92,31% pada siklus III materi Ukuran Pemusatan Data.

Dengan adanya model pembelajaran *Make-A Match* (mencari pasangan) siswa dikondisikan untuk bertanggungjawab menyelesaikan masalah dengan mencari pasangan yang

benar dan tepat. Secara langsung pembelajaran demikian akan berpengaruh terhadap ingatan siswa dan pemahaman konsep secara baik.

Perubahan hasil belajar dari setiap siklusnya merupakan pengaruh positif dari aktivitas siswa. Dengan diterapkannya model "model pembelajaran *Make-A Match* (mencari pasangan)" aktivitas siswa mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan dan berada dalam kategori 92,31% tuntas dan 7,69 belum tuntas. Adanya peningkatan hasil belajar ini karena pembelajaran menggunakan "model pembelajaran *Make-A Match* (mencari pasangan)" membawa siswa pada keadaan yang lebih rileks karena lebih menerapkan kegiatan yang lebih mengutamakan adanya kerja sama dan komunikasi yang baik antar siswa. Pembelajaran ini ternyata mampu menciptakan norma-norma yang mendukung akademik di kalangan siswa yang mempunyai dampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Anita lie (2010 : 55) yang di kembangkan oleh Lorna Curran (1994) bahwa salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Make-A Match*, proses pembelajaran matematika pada siswa kelas XII AKL1 SMK Negeri 1 Liwa mengalami peningkatan yang sangat berarti terutama dalam hal memecahkan masalah (soal) matematika. Seiring dengan meningkatnya motivasi belajar dan peningkatan pemecahan masalah matematika, maka prestasi belajar matematika pun meningkat dengan baik. Hal ini dilihat dari hasil tes evaluasi siswa kelas XII AKL1 dengan rata-rata 77,71 artinya nilai matematika kelas XII AKL1 untuk Kompetensi Ukuran Pemusatan data di atas nilai KKM.

Diharapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make-A Match* (mencari pasangan) dapat dijadikan alternatif baru yang dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi khususnya bagi guru matematika dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran diperlukan aktifitas yang meningkat sehingga siswa bisa meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B & Weil. (2009). *Model-model Pengajaran*. Edisi 8. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses pada tanggal 11 November 2015 dari situs: <http://kbbi.web.id/konvensional>.
- Kemendikbud .(2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- NCTM. (2003). *Standards for Secondary Mathematics Teacher*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Sholihah, Dyahsih Alin, Ali mahmudi. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Volume 2 Nomor 2,
- Sudiati, Sri. 2014. *Pengertian Pembelajaran Matematika*, online. (<http://www.srisudiati.namablogku.com/2014/05/pembelajaran-matematikadi-sekolah.html>), diakses pada 18 April 2016.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.