
**PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH MENGGUNAKAN
MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI GUGUS IV TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Siti Aminatus Zahro¹, Putu Eka Suarmika²

^{1,2} Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
E-mail: sitiaminatuszahro84@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah Kelas V di Gugus IV Kecamatan Sumber Kolak dan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2019/2020. Sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen dan kontrol dipilih menggunakan Simple Random Sampling (SRS) dari populasi tertentu. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V A SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo dan siswa kelas V SDN 3 Sumberkolak. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan Perbedaan Kemampuan Memecahkan Masalah Menggunakan Model *Make A Match* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Gugus IV Tahun Pelajaran 2019/2020. Rancangan desain yang digunakan adalah Nonrandomized Control Group Post Test Design. Berdasarkan hasil post test pada pembelajaran Matematika yang diberikan kepada siswa menggunakan Model *Make A Match* lebih tinggi dari pada Model Pembelajaran Langsung. pengujian Hipotesis menunjukkan bahwa sampel tidak homogen didapatkan $(2,66) > t_{\alpha}$ (2,021) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah antara yang menggunakan model *Make and Macth* dengan model Pembelajaran Langsungdi kelas V.

Kata Kunci : Kemampuan Memecahkan Masalah, *Make A Match*, Matematika

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses perubahan dalam pikiran dan karakter intelektual anak didik, sedangkan pembelajaran adalah proses memfasilitasi agar siswa belajar. Antara belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan (I Gede Astawan. Harian Bernas, 08 Agustus 2016). Deni (2016 : 2) Belajar dimaksudkan agar terjadinya perubahan dalam pikiran dan karakter diri siswa.

Pembelajaran pada abad 21 sistem pembelajaran terdapat perbedaan, Yana (dalam Deni 2016:3). Menurut Yunus (2016) Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Orientasi ini dilandasi oleh adanya kesadaran bahwa perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad ke 21, telah terjadi pergeseran ciri dibanding dengan abad sebelumnya.

Peserta didik dalam pembelajaran harus diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu bukan pembelajaran yang memberi tahu peserta didik sehingga setiap siswa dengan berbagai potensinya akan didayagunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dipelajari.

Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan ilmu lain dan semua yang ada disekelilingnya sehingga mata pelajaran yang tidak terisolasi. Gagne (Mulyasa, 2008:111), jika seorang peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, maka pada akhirnya mereka bukan hanya sekedar memecahkan masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru.

Dengan melihat pentingnya pemecahan masalah dalam kehidupan manusia inilah yang mendasari mengapa pemecahan masalah menjadi sentral dalam pembelajaran matematika ditingkat manapun. Pemecahan masalah memegang peranan penting terutama agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan fleksibel (Mulyasa,2008 : 111). Kenyataannya, guru masih nyaman dan tenang mendominasi pembelajaran, pada proses pembelajaran guru kurang mendapatkan dukungan yang optimal sehingga dalam menjalankan kurikulum 2013 dapat tersampaikan dengan baik (As'ari, 2014) sehingga siswa lemah dalam menghubungkan konsep-konsep pembelajaran matematika yang bersifat formal dengan permasalahan pada dunia nyata, meskipun kurikulum berganti, tetapi fungsi dan peran guru dalam proses pembelajaran matematika, khususnya terkait pada cara menyampaikan materi pelajaran tidak pernah berubah (Mulyasa,2015).

Guru harus memahami berbagai macam cara teknologi menyajikan materi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan (Mishra & Henriksen, 2018). Andrs (2018) menyebutkan bahwa pengajaran pengetahuan teoritis dilengkapi

dengan latihan praktis, efisiensi pembelajaran yang lebih besar tercapai. Oleh sebab itu, sekolah perlu mempertimbangkan berbagai tuntutan kecakapan yang diperlukan untuk menghadapi era *industri 4.0* (Vodenko, Komissarova, & Kulikov, 2019).

Menurut Aries (2016:145) siswa mengerjakan soal matematika mempunyai gambaran tentang penyelesaiannya tetapi tidak berminat untuk menyelesaikan soal matematika, serta siswa tidak mempunyai gambaran tentang penyelesaiannya akan tetapi berkeinginan untuk menyelesaikan soal matematika.

Aries (2016:145) menyatakan soal pada matematika merupakan suatu permasalahan bagi peserta didik karena siswa tidak memiliki keinginan untuk menyelesaikan permasalahan serta tidak memiliki gambaran untuk menyelesaikan soal tersebut.

Hasil dari wawancara di gugus IV SD Sumberkolak 3, maka ditemukan faktor yang mempengaruhi timbulnya masalah tersebut yaitu kurang efisiennya metode pembelajaran yang dilaksanakan. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika guru lebih sering menggunakan model pembelajaran langsung. Sehingga pembelajaran matematika terasa menjenuhkan dan menyebabkan perhatian siswa tidak terpusat kepada guru.

Pembelajaran monoton cenderung membuat siswa tepat merasa bosan sehingga siswa akan melakukan hal-hal yang bisa menghilangkan rasa jenuh yang ada pada mereka. Guru juga tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran matematika, hanya beberapa siswa yang dianggap unggul yang selalu terlibat pada proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya kepada guru.

Dengan begitu, siswa memiliki kemampuan yang tidak akan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga menjadi tidak merata dan bagi kemampuannya kurang akan merasa tersisihkan. Yunita (2018) menyatakan kemampuan dapat diartikan sebagai kapasitas seorang individu dalam hal ini siswa, untuk melakukan suatu upaya dalam menyelesaikan suatu permasalahan, dengan demikian hasil dari observasi awal dan wawancara masalah pada siswa dalam pembelajaran matematika yang kurang optimal dan kurang sesuai peneliti mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan menerapkan model *Make A Match*. Sehingga peneliti menentukan judul “Perbedaan Kemampuan Memecahkan Masalah Menggunakan Model *Make A Match* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Gugus IV Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan *Quasi Experiment*. Telah dilaksanakan dari tanggal 16 September 2019 sampai 27 September 2019 dengan menggunakan 2 RPP yang berbeda, di kelas V pada proses pembelajaran Matematika, Tema Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dengan memberikan *Post Tes* berupa soal esai. Populasi tersebut pengambilan sampel menggunakan metode *random* dalam penelitian ini kelas eksperimen di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo, menerapkan model *Make A Match* dan kelas kontrol di SDN Sumber Kolak 3 menggunakan model Pembelajaran Langsung untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada soal matematika.

Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu dilakukan Pengujian Angket pada SD Integral di Gugus IV Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo. Hasil pengujian instrumen penelitian menggunakan rumus product moment membuktikan bahwa 20 soal yang digunakan untuk mengukur ke validitasan terbukti 15 soal valid karena r-hitung lebih besar dari r-tabel, r-hitung 4,607 dan r-tabel 2,069 pengujian instrumen penelitian menggunakan bantuan Microsoft Excel 2007 dan r-hitung 0,706 lebih besar dari r-tabel 0,413 pengujian instrumen penelitian menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan pada hasil pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpa Cronbach hasilnya membuktikan bahwa instrumen penelitian reliable dengan kriteria tinggi.

Pada penelitian ini hasil uji normalitas data yang digunakan yaitu uji Kolmogrov-Smornov pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil uji post test menggunakan program SPSS 15 for Window untuk kelas eksperimen 0,141 sedangkan kelas kontrol dinilai signifika 0,200. Hasil uji normalitas kedua sampel $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | | | |
|-----------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Make a Match | .198 | 14 | .141 | .932 | 14 | .325 |
| Pembelajaran Langsung | .157 | 14 | .200 [*] | .964 | 14 | .292 |

Pengujian pada homogenitas dengan uji F dilakukan dengan cara membandingkan varian data terbesar kemudian dibagi dengan varian data terkecil, Supardi (2013:129-132).

Tabel Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances | | | |
|----------------------------------|-----|-----|------|
| Nilai Siswa | | | |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 4.518 | 1 | 34 | .041 |

Kaidah penetapan uji homogenitas data adalah jika $Sig > 0,05$, sehingga distribusi data dapat dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil uji pada homogenitas data penelitian ini diperoleh nilai signifikan 0,041. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat tidak homogen.

Untuk mengetahui apakah terdapat Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Model Make A Match Dengan Metode Pembelajaran Langsung Pada Mata Pelajaran Matematika menggunakan uji t. Pada uji t yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah karena data tersebut bervariasi tidak homogen.

Berdasarkan uji hipotesis didapatkan $(16,69) > t_{\alpha/2} (2,021)$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah antara yang menggunakan model pembelajaran *Make and Match* dengan model Pembelajaran Langsung di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kondisi di SD Integral Luqman Al Hakim. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran Matematika yang telah dilaksanakan di Kelas V di SD Integral Luqman Al Hakim. Selain itu, kemudian dilakukan pula wawancara dengan guru, hal yang terjadi ketika proses pembelajaran Matematika hanya beberapa siswa yang dianggap unggul yang selalu terlibat pada proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya terhadap guru.

Hal ini disebabkan karena materi Matematika kelas V dianggap sulit. Menurut Polya mengartikan “Pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai” Berdasarkan penjelasan diatas, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, guru menerapkan model *Make and Macth* di Sekolah Dasar Integral Luqman Al Hakim dengan tema penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Sub tema menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan, dan kompetensi dasar Menjelaskan serta melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda dan dapat Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan serta pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

Pada awal pembelajaran Guru meminta siswa mengamati dua potongan kertas dengan pembagian kotak yang sama, Kemudian terdapat salah satu siswa yang dapat menjelaskan potongan kertas tersebut didepan kelas. Setelah itu guru menjelaskan menggunakan alat peraga, seperti potongan kertas dan pensil warna, guru menunjukkan cara menjumlahkan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama. pada saat guru menjelaskan ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman sebangku, namun guru dapat mengkondisikan siswa dengan memberikan yel-yel sikap anak sholeh dan sholeha.

Dengan bekal pengetahuan yang sudah dimiliki, guru memberikan tugas kelompok pada siswa, dengan membentuk dua kelompok, Ketua kelompok mendapatkan sebuah kartu yang berisikan soal. Masing-masing pada kelompok yang sudah mendapatkan kartu kemudian memikirkan jawaban dari kartu yang diduplikatnya. Setiap kelompok mencari kartu berisi jawaban yang sesuai dengan soal. (siswa mencari kartu diluar kelas). Setelah selesai mencari kartu jawaban siswa mendiskusikan dengan kelompok lain, pada saat diskusi berlangsung siswa aktif mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran *Make and Macth* memberikan suasana baru pada siswa, sehingga proses belajar mengajar siswa didalam kelas dapat berjalan efektif dan menyenangkan. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kondisi di SDN Sumber Kolak 3. Observasi dilakukan pada saat mata pelajaran Matematika yang dilaksanakan di Kelas V SDN Sumber Kolak 3. Hasil dari wawancara wali kelas V pada mata pelajaran Matematika sering menggunakan model Model Pembelajaran Langsung.

Guru menerapkan model Pembelajaran Langsung di Sekolah Sumber Kolak 3 dengan tema penjumlahan dan pengurangan pecahan, Sub tema menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan, dan kompetensi dasar Menjelaskan serta melakukan

penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda, dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan, serta pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

Pada awal pembelajaran Guru meminta siswa mengamati dua potongan kertas dengan pembagian kotak yang sama, itu guru menjelaskan menggunakan alat peraga, seperti potongan kertas dan pensil warna, guru menunjukkan cara menjumlahkan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama, kemudian memberikan tugas mandiri, tentang pecahan, pada saat melaksanakan tugas mandiri guru berkeliling untuk melakukan pendekatan kepada siswa yang merasa kesulitan, kemudian siswa menjelaskan didepan kelas, namun hanya beberapa siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa masih tidak memahami cara menghitung pecahan sehingga sulit untuk menjelaskan didepan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa penerapan model *Make and Macth* ternyata lebih efektif dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas V SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo dibandingkan dengan model *Pembelajaran Langsung* walaupun menggunakan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang sama sebagai sumber dan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan model *Make and Macth* ternyata dapat merangsang kemampuan pemecah masalah pada pembelajaran matematika dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran langsung kemampuan pemecah masalah pada pembelajaran matematika tidak terangsang, dan dapat diperkuat melalui pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan kemampuan pemecah masalah pada pembelajaran matematika yang menggunakan model *Make and Macth* dengan model Pembelajaran Langsung. Angka pengujian Hipotesis menunjukkan bahwa sampel tidak homogen didapatkan $t_{hitung}(2,66) > t_{tabel}(2,021)$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah antara yang menggunakan model *Make and Macth* dengan model Pembelajaran Langsung di kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardianto Deni. (2016). *“Belajar dan Pembelajaran Di Abad Ke 21”* Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuwono Aries. (2016). *“Problem Solving Dalam Pembelajaran Matematika”*. Jurnal Pendidikan Matematika. 4. 145. Diakses dari <https://www.google.com>. Pada tanggal 17 Maret 2019.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Change Publication. Jakarta Selatan