PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU PECAHAN DALAM SUBTEMA 1 TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN PECAHAN YANG SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD

OLEH :

VIRGOSA TIKAN GASA PRANIWI
NPM: 11.1.01.10.0360

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
2016

Skripsi oleh :

VIRGOSA TIKAN GASA PRANIWI
NPM: 11.1.01.10.0360

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU PECAHAN DALAM SUBTEMA 1 TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN PECAHAN YANG SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal :

Menyetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. SUBARDI AGAN, M.Pd	**SUTRISNO SAHARI, M.Pd**
NIDN. 0703046001	**NIDN. 0713037304**

Skripsi oleh :

VIRGOSA TIKAN GASA PRANIWI
NPM: 11.1.01.10.0360

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU PECAHAN DALAM SUBTEMA 1 TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN PECAHAN YANG SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2

Telah diujikan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal :

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Subardi Agan, M.Pd	1. .....
2. Penguji I	: Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.	2. .....
3. Penguji II	: Sutrisno Sahari, M.Pd	3. .....

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU PECAHAN DALAM SUBTEMA 1 TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN PECAHAN YANG SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN TIRU LOR 2

Virgosa Tikan Gasa Praniwi
11.1.01.10.0360
FKIP - PGSD
kyuhyunsparkyu86@yahoo.com
Dr. Subardi Agan, M.Pd dan Sutrisno Sahari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Virgosa Tikan Gasa Praniwi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* Didukung Media Kartu Pecahan Dalam Subtema 1 Terhadap Kemampuan Menentukan Pecahan Yang Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 2. Skripsi. Kediri. 2016

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran menentukan hasil perhitungan pecahan senilai cenderung berorientasi pada guru. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga ketuntasan belajar secara klasikal juga belum dapat mencapai ketuntasan minimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki 3 tujuan sebagai berikut : (1) Untuk mendeskripsikan kemampuan menentukan pecahan senilai dalam kegiatan mengeksplorasi pecahan senilai melalui mediapecahan tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* melalui media pecahan pada siswa kelas IV di SDN Tiru Lor 2. (2) Untuk mendeskripsikan kemampuan menentukan pecahan senilai dalam kegiatan mengeksplorasi pecahan senilai melalui media pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* melalui media pecahan pada siswa kelas IV di SDN Tiru Lor 2. (3) Untuk mendeskripsikan seberapa signifikan pengaruh menggunakan model pembelajaran *make a match* melalui media pecahan dalam kegiatan mengeksplorasi pecahan senilai melalui media pecahan terhadap kemampuan menentukan pecahan senilai pada siswa kelas IV di SDN Tiru Lor 2.

Berdasarkan hasil uji-t menggunakan *independent sample t-test* diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,272 dan derajat kebebasan (df) 42 diperoleh t-tabel 2,018 sehingga t-hitung > t-tabel (3,272 > 2,018) dengan taraf Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak.

Berdasarkan hasil *posttest* dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. (1) Hasil penguasaan konsep pecahan senilai dengan menggunakan metode konvensional yaitu dari 23 siswa diperoleh hasil belajar rata-rata kelas 69 dengan hasil belajar maksimum 90 dan minimum 45. Dengan nilai KKM 65,5, 10 siswa yang belum bisa mencapai KKM dan 13 siswa sudah mencapai KKM. (2) hasil penguasaan konsep pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dari 21 siswa diperoleh hasil belajar rata-rata kelas 80 dengan hasil belajar maksimum 100 dan minimum 65. Dengan nilai KKM 65,5, terdapat 2 siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM (3) penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah penguasaan konsep pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : model *make a match*, media kartu pecahan, kemampuan menentukan pecahan senilai

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang sangat mutlak diperlukan oleh seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, bangsa Indonesia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan meningkatkan kualitas dan sumber daya manusianya. Hal ini sangat penting untuk kemajuan Ilmu Pengetahuan yang semakin pesat maka pemerintah memberikan perhatian terhadap pendidikan dengan perubahan kurikulum yaitu diberlakukannya kurikulum 2013. Perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan niatan untuk perbaikan sistem pendidikan.

Menurut Imas Kurinasih (2014 : 33) :

"Kurikulum 2013 dikembangkan dengan membawa amanah harus mampu menumbuhkan nilai-nilai Pancasila dalam jiwa peserta didik. Pancasila sebagai filsafat bangsa dan negara Indonesia menjadi sumber utama dan penentu arah yang akan dicapai dalam kurikulum. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila harus tumbuh dalam diri peserta didik".

Pada proses pembelajaran guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan murid dalam belajar. Dalam meningkatkan kemampuan murid khususnya pada mata pelajaran matematika sangat dibutuhkan kemampuan dari guru untuk mengembangkan kreasi belajar, mampu menarik minat murid untuk belajar matematika. Menurut Wina Sanjaya (2005: 6) :

"Untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni standar kompetensi yang harus dimiliki siswa, guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan dilapangan sangat menentukan keberhasilannya. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum...."

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit, dan membantu guru mengajarkan materi yang kompleks, adalah metode

pembelajaran *make a match*. Metode pembelajaran *make a match* digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi karena metode pembelajaran ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dimana tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri, presentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM cenderung rendah, dikarenakan sebagian besar siswa pada kelas tersebut belum dapat menentukan pecahan senilai dengan baik, maka dipandang perlu dilakukan pembenahan proses pembelajaran, terutama yang menyangkut strategi atau model pembelajaran. Penggunaan model mengajar yang tepat merupakan suatu alternatif dalam usaha menumbuhkan rasa senang bagi murid dalam mengikuti pelajaran sehingga murid dapat mempelajari matematika dengan rasa senang dan dapat menyerap ilmu yang diberikan oleh guru dan lingkungan belajarnya. Model pembelajaran *make a match* yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat berlangsung secara aktif dan efisien.

Menyadari akan uraian masalah di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang **Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Make a Match* Didukung Media Kartu Pecahan Dalam Subtema 1 Terhadap Kemampuan Menentukan Pecahan Yang Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 2.**

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan, yaitu (1) Bagaimana kemampuan menentukan pecahan senilai siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* tanpa didukung media kartu pecahan ? (2) Bagaimana kemampuan menentukan pecahan senilai siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* melalui media pecahan ? (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan terhadap kemampuan menentukan pecahan senilai siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 ?

II. METODE

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis desain penelitian *true*

eksperimen. Sedangkan untuk desain penelitian ini menggunakan *Posttest Only Control Design.*

Desain Penelitian
(Posttest Only Control Design)

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X1	Y1
Control	X2	Y2

Penelitian ini mengambil subyek seluruh siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri dengan karakteristik subyek sebagai berikut :

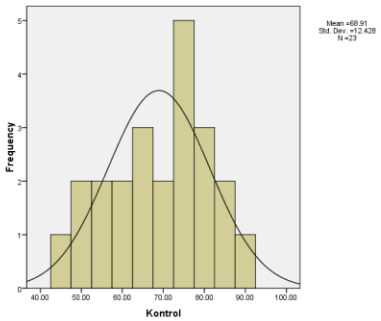
1. Siswa kelas IV-A berjumlah 23 siswa.
2. Siswa kelas IV-B berjumlah 21 siswa.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah validasi untuk variabel bebas dan tes untuk variabel terikat. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah tes. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal tersebut diberikan kepada kelas IV-A dan kelas IV-B.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

a) Hasil

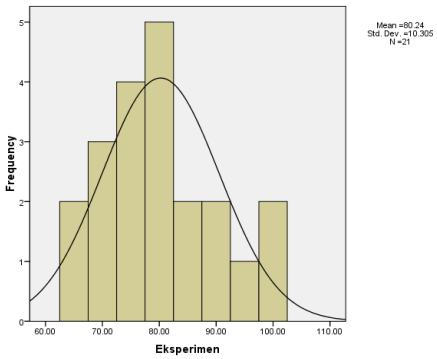
Hasil analisis data nilai posttest pada kelas kontrol terhadap kemampuan menentukan pecahan yang senilai tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* kelas IV-A SDN Tiru Lor 2 disajikan pada diagram sebagai berikut :



Berdasarkan diagram di atas hasil belajar rata-rata *posttest* siswa adalah 68.9130 atau dibulatkan 69 dengan nilai KKM untuk mata pelajaran matematika yaitu 65.5. 10 siswa dari 23 siswa belum bisa mencapai KKM yang telah ditentukan dan sisanya sebanyak 13 siswa sudah mencapai KKM.

Dengan demikian penguasaan kemampuan menentukan pecahan yang senilai dengan metode konvensional siswa kelas IV SD Negeri Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri masih cenderung rendah karena masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM .

Sedangkan hasil analisis data penelitian pada kelas eksperimen diagramnya sebagai berikut :



Hasil belajar rata-rata *posttest* siswa adalah 80.2381 atau dibulatkan 80 dengan nilai KKM untuk mata pelajaran matematika yaitu 65.5. 2 siswa dari 21 siswa belum bisa mencapai KKM yang telah ditentukan dan sisanya sebanyak 19 siswa sudah mencapai KKM.

Dengan demikian penguasaan kemampuan menentukan pecahan yang senilai dengan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri tinggi karena jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM lebih besar daripada jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM.

Ada perbedaan nilai rata-rata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang menggunkan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji t.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Penguasaan Materi Pecahan Senilai	Equal variances assumed	1.564	.218	3.272	42	.000	11.32505	3.46068	4.34111	18.30900
	Equal variances not assumed			3.301	41.637	.000	11.32505	3.43100	4.39922	18.25088

Berdasarkan hasil uji-t menggunakan *independent sample t-test* diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,272 dan derajat kebebasan (df) 42 diperoleh t-tabel 2,018 sehingga t-hitung > t-tabel (3,272 > 2,018) dengan taraf Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan terhadap kemampuan menentukan pecahan yang senilai pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri.

b) Kesimpulan

1) Berdasarkan data yang diperoleh dari *Post Test* siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016 yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan dari 23 siswa diperoleh hasil belajar rata-rata kelas 69 dengan hasil belajar maksimum 90 dan minimum 45. 10 siswa yang belum bisa mencapai KKM dan 13 siswa sudah mencapai KKM. Dapat disimpulkan kemampuan

penguasaan konsep pecahan senilai siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016 yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* cenderung rendah.

2) Berdasarkan data yang diperoleh dari *Post Test* siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016 yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan dari 21 siswa di dapat rata-rata kelas 80 dengan hasil 65 maksimum 100 dan minimum 65. Terdapat 2 siswa yang belum bisa mencapai KKM.
3) Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* didukung media kartu pecahan terhadap kemampuan menentukan pecahan senilai siswa kelas IV SDN Tiru Lor 2 Kabupaten Kediri tahun 2015/2016. Hal ini dapat dibuktikan dari t_{hitung} sebesar 3,272 dan t_{tabel} db 42 sebesar 2,018. Dengan demikian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga Ho ditolak pada taraf siginifikan 5% Ha terbukti benar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ade. *Pecahan Senilai.* http://adeharfiani.wordpress.com/math-sd/bab-ii-a-pecahan-senilai/. (Online) Diunduh pada tanggal 16 Juni 2014

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta. Rineka Cipta.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung. Yrama Widya.

Ekasari, Ana Esti. 2013.*Penerapan Model Make A Match Dengan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina,* Skripsi, UNS: Semarang.

Huda, Miftahul. 2013. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Karim, Tetrisnawati.S. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas Iv Sdn I Telaga Kabupaten Gorontalo*

Kurinasih, Imas & Berlin Sani.2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep Dan Penerapan.*Surabaya. Kata Pena.

Laila. 2012. *Permainan "Temukan Kawan Senilai" untuk Pembelajaran Pecahan Senilai.* http://www.hamkani.com/2014/

01/ permainan-temukan-kawan-senilai-untuk.html (Online) Diunduh pada tanggal 9 Juni 2014

Marini, Arita & Iskandar A. 2011. *Aritmatika Untuk PGSD*. Jakarta. Rineka Cipta.