# JURNAL

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *DARTS* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI LUAS PERMUKAAN PRISMA DAN LIMAS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 TANJUNGANOM

***THE EFFECT OF LEARNING MODEL MAKE A MATCH MEDIA SUPPORTED DARTS ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF THE SURFACE AREA OF STUDENTS AND LIMAS PRISMA CLASS VIII SMPN 2 TANJUNGANOM***


OLEH :

**ALAM TEJO WIRATNO**
NPM: 10.1.01.05.0018

Dibimbing oleh:

1. Dian Devita Yohanie, M.Pd
2. Aan Nurfahrudianto, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2017**

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : **ALAM TEJO WIRATNO** |
| NPM | : 10.1.01.05.0018 |
| Telepon / HP | : 085707632240 |
| Alamat surel (Email) | : alam.tejo.555@gmail.com |
| Judul artikel | : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DIDUKUNG MEDIA DARTS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI LUAS PERMUKAAN PRISMA DAN LIMAS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 TANJUNGANOM |
| Fakultas – Program Studi | : FKIP - Program Studi Pendidikan Matematika UN PGRI KEDIRI |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri, Jawa Timur |

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk ditertibkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| **Mengetahui** | | **Kediri, 23 Januari 2017** |
|---|---|---|
| Pembimbing I<br><br>Dian Devita Yohanie, M.Pd<br>NIDN. 0717127601 | Pembimbing II<br><br>Aan Nurfahrudianto, M.P<br>NIDN. 0724077901 | Penulis,<br><br>**ALAM TEJO WIRATNO**<br>NPM. 10.1.01.05.0018 |

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *DARTS* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI LUAS PERMUKAAN PRISMA DAN LIMAS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 TANJUNGANOM

**ALAM TEJO WIRATNO**
NPM: 10.1.01.05.0018
FKIP - Program Studi Matematika
Dian Devita Yohanie, M.Pd[1] dan Aan Nurfahrudianto, M.Pd[2]
Email: alam.tejo.555@gmail.com
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada hasil belajar matematika yang cenderung menurun. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tersebut juga masih rendah. masalah tersebut disebabkan karena penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi serta kondisi lingkungan siswa. Dimana siswa beranggapan bahwa matematika masih sulit dipahami dan membosankan.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk: 1) mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa kelas VIII SMP Tanjunganom . 2) mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* tanpa didukung media *darts* terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa kelas VIII SMP Tanjunganom. 3) mengetahui perbedaan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa kelas VIII SMP Tanjunganom 2.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True- Experimental*. Populasi yang diambil adalah seluruh kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, Nganjuk. Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa yaitu dua kelas dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling kuota*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Uji hipotesis menggunakan uji-t *parried* sampel berpasangan dan uji-t test independent tidak berpasangan.

Hasil analisis data penelitian adalah: 1) Ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung} = 4{,}739 > t_{tabel} = 1{,}696$, maka H0 ditolak dan Ha diterima. 2) Ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* tanpa didukung media *darts* pada kelas kontrol terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung} = 7{,}886 > t_{tabel} = 1{,}696$, maka H0 ditolak dan Ha diterima. 3) Ada perbedaan hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tanpa didukung media *darts* pada kelas kontrol kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung} = 3{,}756 > t_{tabel} = 1{,}999$, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

*Kata kunci: Make A Match, media darts, hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas.*

## I. LATAR BELAKANG

Pendidikan di sekolah dewasa ini semata-mata menekankan pada pencapaian hasil belajar dalam bentuk nilai dan penyelesaian target kurikulum yang ditetapkan. Karena itu dalam rangka mencapai hasil belajar tersebut, para guru melaksanakan proses pendidikan melalui proses belajar sebagai cara yang utama. Hal ini dimaksudkan agar para siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan potensi dan harapan sekolah.

Sebagai penyelenggara pendidikan formal, sekolah mengadakan kegiatan secara berjenjang dan berkesinambungan. Di samping itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal juga berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya. Salah satu yang sedang diterapkan di sekolah saat ini adalah Permendiknas RI Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar isi, meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Namun pada praktiknya siswa SMP masih kesulitan dalam memahami konsep dan materi pembelajaran khususnya matematika. Kebanyakan siswa tidak tertarik dan tidak peduli terhadap matematika serta beranggapan matematika sulit untuk dipahami, mereka beranggapan matematika harus berhadapan dengan berbagai rumus dalam penyelesaiannya yang sulit untuk

diingat. Ketidaksenangan siswa terhadap pelajaran Matematika tentunya akan sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas sehingga bermuara pada rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Salah satu faktor penting yang harus mendapat perhatian serius dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia adalah proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dikelola oleh guru dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Untuk itu, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, terutama pembelajaran di SMP. Salah satu mata pelajaran yang sering ditakuti siswa SMP adalah pembelajaran matematika. Rata-rata siswa SMP takut dengan pembelajaran Matematika karena disebabkan model pembelajaran yang kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom bahwa pada mata pelajaran matematika diperoleh hasil yang rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran matematika.

Akibat dari pembelajaran yang demikian, pemahaman konsep siswa sulit berkembang.

Dalam pembelajaran dengan model *make a match* ini dipilih karena model *make a match* ini mampu memberikan suasana baru bagi siswa yang sudah merasa jenuh pada model konvensional yang selama ini diberikan. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Media merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan peran serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat mendukung proses belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan.

Permainan merupakan aktifitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan atau kegembiraan serta kepuasan. "Bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung". Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran adalah media *darts*. Permainan *darts* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *darts* terbagi menjadi beberapa area yang memiliki point-point berbeda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *dart* agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, model pembelajaran *make a match* yang memiliki langkah-langkah pembelajaran berkelompok diharapkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Didukung Media *Darts* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Luas Permukaan Prisma Dan Limas Pada Siswa Kelas VIII SMPN Tanjunganom 2".

## II. METODE

Jenis pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Quasy-Experimental* jenis *Pretest-Posttest control group design*. Populasi yang diambil adalah seluruh kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, Nganjuk. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 64 anak. Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa. Peneliti menentukan bahwa kelas VIII-7 sebagai kelas Eksperimen sebanyak 32 siswa dan kelas VIII-9 sebagai kelas Kontrol sebanyak 32 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis uji-t.

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

### Hasil

| No | Variabel | | df | th | t tabel | | P | Ket |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Bebas | Terikat | | | 1% | 5% | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| 1. | Model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen. | Hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom | 31 | 7,886 | 2,744 | 1,696 | < 0,05 | Sangat signifikan |
| 2. | Tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* pada kelas kontrol. | Hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom | 31 | 4,739 | 2,744 | 1,696 | < 0,05 | Sangat signifikan |
| 3. | Perbedaan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen dibanding tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* pada kelas kontrol. | Hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom | 62 | 3,756 | 2,657 | 1,999 | <0,05 | Sangat signifikan |

### Pembahasan

1. **Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.**

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh rata-rata skor tes siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 60,00 menjadi 79,37 dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung}$ = 7,886 > $t_{tabel}$ = 1,696 dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak artinya ada pengaruh hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII dengan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* limas pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.

2. **Ada pengaruh model pembelajaran tanpa *make a match* terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.**

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh rata-rata skor tes siswa sebesar sebelum diberikan perlakuan sebesar 58,43 menjadi 68,75 yang tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* belum mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung}$ = 4,739 > $t_{tabel}$ = 1,696 dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak artinya ada perbedaan hasil belajar matematika

materi luas permukaan prisma dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.

3. **Ada perbedaan hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tanpa *make a match* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom.**

Berdasarkan hasil nilai uji-t diperoleh nilai $t_{hitung}$ = 3,756 (kolom E) dan $t_{tabel}$ = 2,657 (kolom F) maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak. Kesimpulannya adalah "ada perbedaan hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom".

Strategi model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* lebih baik dibandingkan dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini membuktikan bahwa menurut Lorna Curran (dalam Muhklison, 2013), teknik *Make a Match* adalah teknik mencari pasangan, siswa di gabung suruh mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk mengajarkan siswa aktif mencari pasangan dalam belajar.

Hal ini didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Catur Desiana (2012) dan Eka Prasetyana (2011) bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Media *darts* merupakan sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Hal ini dikarenakan dengan adanya media *darts* ini lebih mampu membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Model pembelajaran *make a match* didukung media *darts* sangat cocok untuk model pembelajaran ini pada materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, karena materi tersebut lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam bentuk mencari pasangan jawaban yang sudah ditentukan oleh guru.

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung}$ = 7,886 > $t_{tabel}$ = 1,696 dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak.
2. Ada pengaruh model pembelajaran tanpa *Make a Match* pada kelas kontrol terhadap hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung}$ = 4,739 > $t_{tabel}$ = 1,696 dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak.
3. Ada perbedaan hasil belajar matematika materi luas permukaan prisma dan limas pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media *darts* pada kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran tanpa *Make a Match* pada kelas kontrol kelas VIII SMPN 2 Tanjunganom, hal terbukti dari hasil $t_{hitung}$ = 3,756 > $t_{tabel}$ = 1,999 dengan sig. (2tailed) 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

Desiana, Catur. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Kelas VII Tahun 2012/2013*. Skripsi. Tidak dipubikasikan. Kediri: UNP KEDIRI.

Effendi, Mukhlison. 2013. *Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 7, Nomor 2, Oktober 2013.

Mahendrawati, Yunita puji. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Diklat Pemasaran Pada Siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri*. Tesis. Tidak dipublikasikan. Surakarta: UNS Surakarta.

Natawijaya , Rohman. *Aktivitas Belajar*. Dalam Nino El Verde, (Online), http://ninotomcat89.blogspot.com/2010/08/aktivitas-belajar.html / diunduh 22 Maret 2014

Pengertian model pembelajaran. (Online), tersedia: http://basicartikel.blogspot.com/2013/04/, diunduh 28 Desember 2013.

Prasetyana, Eka. 2011. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Pembelajaran Number Head Together dan Make A Match Pokok Bahasan Operasi Suku Aljabar Kelas VIII M.Ts NU Mojosari Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Tidak dipubikasikan. Kediri: UNP KEDIRI.

Ramdan, Tarmizi. *Pembelajaran Kooperatif*. (Online). http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/, diunduh 30 desember 2013.

Rilawati, Yasinta Dini. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Pecahan Semester 1 Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Kediri Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Tidak dipubikasikan. Kediri: UNP KEDIRI.

*Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* . Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia. (Online), tersedia: http://jdih.bpk.go.id., diunduh 10 Maret 2014.