JURNAL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH MANUSIA DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS 4 SDN ASMOROBANGUN 4 KECAMATAN PUNCU

THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL MAKE A MATCH SUPPORTED MEDIA-CARD WITH A PICTURE OF THE ABILITY TO DESCRIBE THE SKELETAL STRUCTURE OF HUMAN BODY TO FUNCTION IN 4 CLASS ASMOROBANGUN 4 NATIONAL ELEMENTARY SCHOOL DISTRIC PUNCU

OLEH :

AMELIA ANGGRAENI

NPM: 12.1.01.10.0001

Dibimbing Oleh :

1. Drs. Heru Budiono, M.Pd.
2. Nursalim, S.Pd. M.H

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	: AMELIA ANGGRAENI
NPM	: 12.1.01.10.0001
Telepun/HP	: 085745300186
Alamat Surel (Email)	: ameliaanggraeni46@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergambar terhadap kemampuan mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya pada siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiatisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian 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, ...	
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Heru Budiono, M.Pd. NIDN. 707086301	**Nursalim, S.Pd. M.H** NIDN. 005016901	**AMELIA ANGGRAENI** NPM : 12.1.01.10.0140

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN STRUKTUR KERANGKA TUBUH MANUSIA DENGAN FUNGSINYA PADA SISWA KELAS 4 SDN ASMOROBANGUN 4 KECAMATAN PUNCU

AMELIA ANGGRAENI
NPM: 12.1.01.10.0001
FKIP - PGSD
Email: ameliaanggraeni46@gmail.com
Drs. Heru Budiono, M.Pd.[1] **Nursalim, S.Pd. M.H** [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan didunia pendidikan walaupun sudah banyak berganti kurikulum akan tetapi guru masih menerapkan metode ceramah dan ilmu pengetahuan hanya berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergambar dengan yang sesudah menggunakan model pemebelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergambar. Kemudian mencari pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia. Penelitian ini dilakukan di SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu pada siswa kelas IV semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini 20 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrument penelitian berupa tes tulis yaitu dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Validitas tes dihitung dengan menggunakan rumus *Pearson product moment* dikatakan valid apabila $r_{hitung}>r_{tabel}$, dengan r_{tabel}= 0,444. Koefisiensi reabilitas tes = 0,968 ini dihitung dengan menggunakan rumus K-R 21(Kuder – Richardson). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu dengan uji-t, pada taraf signifikan dan derajat kebebasan (Db) = 19.

Uji normalitas hasil tes menggunakan chi-kuadrat dengan X^2_{hitung} 1,34 , X^2_{tabel} pada $\alpha = 0.05$ dan dk = 4 adalah 9,488 dinyatakan bahwa berdistribusi normal. Uji analisis data dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} (6,49) > t_{tabel} (2,093), maka H_1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia didukung media kartu bergambar. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajran *Make a Match* dengan didukung media kartu bergambar terhadap (1) Kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar dengan hasil tes lebih rendah dengan nilai rat-rata yaitu 65,75. (2) kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan didukung media kartu bergambar memiliki hasil tes lebih tinggi dari nilai rata-rata yaitu 82,5. (3) Ada pengaruh yang sangat signifikan dalam penggunaan model pembelajran *Make a Match* dengan didukung media kartu bergambar terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia di kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini diketahui berdasarkan perolehan dari t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 6,49 > 2,093 dengan taraf signifikan 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: model *make a match* , media kartu bergambar , terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan sebagai salah satu program pemerintah yang perlu mendapat perhatian yang serius dalam pengembangan dewasa ini. Melalui proses pendidikan di sekolah, menunjukkan bahwa berhasil tidaknya pencapaian mutu pendidikan tergantung pada hasil proses belajar mengajar yang berlangsung disekolah, baik hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang kita gunakan sekarang ini adalah kurikulum operasional yang di susun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Sejalan dengan apa yang digariskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratif serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, No. 20 Tahun 2003).

Langkah langkah model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dimulai dengan menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topic tertentu dengan permasalahan yang cocok untuk *review* , satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Setelah disepakati siswa dibagi menjdi 2 kelompok yaitu kelompok 1 mendapat kartu soal sedangkan kelompok 2 mendapatkan kartu jawaban. Siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (pasangan pertanyaan dan jawaban). Setelah semua siswa mendapatkan pasangan. Langkah berikutnya adalah kesimpulan hasil masing-masing kelompok. Kemudian di akhir pembelajaran dilakukan evaluasi.

Pemilihan model pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai meskipun masih ada berbagai unsur lain yang harus diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media antara lain: tujuan pembelajaran, kemudian memperoleh media, ketersediaan waktu, karakteristik siswa dan ketrampilan guru dalam menggunakannya.

Selanjutnya media gambar juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman penggunaan media grafik dalam pembelajaran. Menurut (James W. Brown dkk., 1954:416), terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh

hasil belajar siswa secara maksimal, gambar gambar harus sesuai dengan materi pembelajaran dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana. Gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan materi.

Dalam rangka mengatasi masalah tersebut di atas, perlu diupayakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan model pembelajaran *make a match.* Model pembelajaran *make a match* merupan tipe teknik belajar mengajar mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bejudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Hubungan Antara Struktur Kerangka Tubuh Manusia Dengan Fungsinya Di Kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017".**

II. METODE

Menurut pendapat Sugiyono (2013), "Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".

Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2011), Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang produktif karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat".

Dalam penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group.*

Table Desain penelitian

O1 X O2

Keterangan

O1 = Nilai pre-test (sebelum mendapat perlakuan)
O2 = Nilai post-test (setelah mendapat perlakuan)

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena data yang digunakan berupa angka-angka dan analisis yang digunakan berupa analisis uji T. Hal ini sesuai pendapat dari Kasiram dalam buku metodologi yang ditulis Kuntojoyo (2009) bahwa "Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai

alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui."

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu yang terdiri dari 20 siswa, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 11 siswa , siswa perempuan 9 siswa.

Tabel Jumlah Siswa

No	Sekolah	Jumlah		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	SDN Asmorobangun 4	11	9	20

Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrument yang digunakan adalah pengujian validitas konstruksi (*construct validality)* yang dikonsultasikan dengan ahli untuk dimintai pendapatnya tentang instrument yang telah disusun kemudian diteruskan dengan uji coba instrument.

Uji normalitas dalam Ridwan (2012) data dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu uji normalitas menggunakan metode Chi Kuadrat dengan taraf signifikasi α = 0,05. Menggunakan pendekatan penjumlahan penyimpangan dta observasi tiap kelas dengan nilai yang diharapkan. Uji normalitas datanya disajikan secara berkelompok. Data berbentuk nominal atas ordinal.

Berikut rumus yang digunakan

$$X^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(fo - fe)}{fe}$$

(Riduwan, 2012:124)

Keterangan :

Fo = frekuensi hasil pengamatan

Fe = frekuensi yang diharapkan

X^2 = nilai Chi-Kuadrat

Uji hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan statistic deskriptif dengan menggunakan rumus uji-T

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma\, x^2\, d}{N(N-1)}}}$$

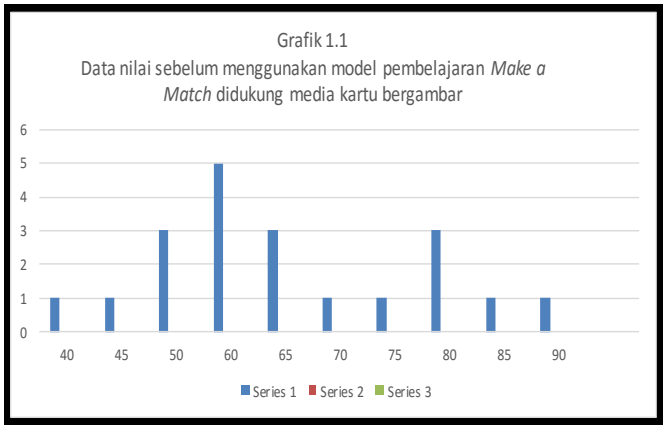
$(Arikunto, 2010)$

Keterangan :

t = nilai t (hitung)
Md = mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*
Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi
N = banyaknya subjek
D = N-1

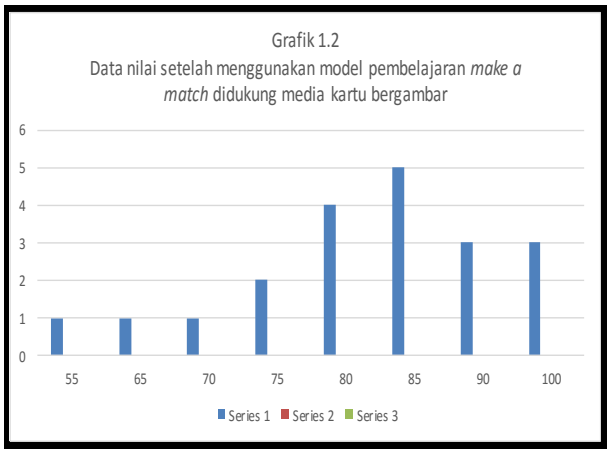
III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil



Berdasarkan data yang dioeroleh melalui pretest, diketahui bahwa siswa

kelas IV Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu memiliki nilai terendah yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 100.



Berdasarkan data yang diperoleh melalui post test, diketahui bahwa siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu memiliki nilai terendah yaitu 55 dan nilai tertinggi yaitu 100.

Pembahasan

1. **Kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergambar siswa SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017**

   Berdasarkan hasil analisis data kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu melalui *pretest* atau sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar, diketahui bahwa siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017 dinyatakan kurang menguasai materi struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya kurang dari 75% siswa belum mencapai standar KKM (nilai 75). Data ini dibuktikan dengan hasil data kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar dari 20 siswa diperoleh nilai rata-rata 65,75 dengan nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 90. Hal ini terjadi karena desain pembelajaran konvensional yang kurang variatif dan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Guru hanya ceramah di depan kelas sedangkan ada sebagian murid yang kurang konsentrasi cenderung main sendiri saat guru menerangkan. Hal seperti itulah yang yang menjadikan pencapaian belajar siswa yang kurang maksimal. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang efektif agar mampu membantu dan memotivasi sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar secara maksimal.

2. **Kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergambar siswa kelas 4 SDN**

Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017

Berdasarkan hasil analisis data kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu melalui *postest* atau sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar, diketahui bahwa siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017 dinyatakan kurang menguasai materi struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya lebih dari 75% siswa sudah mencapai standar KKM (nilai 75). Data ini dibuktikan dengan hasil data kemampuan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar dari 20 siswa diperoleh nilai rata-rata 82,5 dengan nilai terendah adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 100. Hal ini terjadi karena karena adanya model pembelajaran *make a match* dapat membantu dan memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Siswa juga dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

3. **Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017**

Berdasarkan uji hipotesis disimpulkan bahwa "Adanya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bergamabr terhadap kemampuan mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 kecamatan Puncu Tahun Ajaran 2016/2017". Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas yang semula 65,75 menjadi 82,5. Hal tersebut juga membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar dapat mencapai penguasaan materi yang lebih maksimal daripada pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match* didukung media kartu bergambar.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa model *make a match* dapat memberikan dampak yang sangat signifikan karena dengan adanya model pembelajaran *make a match* membuat siswa semakin aktif dan termotivasi

dalam pembelajran. Hal ini dibuktikan jumlah siswa yang aktif sebanyak 75% dari jumlah keseluruhan 20 siswa. Sehingga pembelajran tidak monoton dan adanya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang cenderung mengalami peningkatan. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu model *make a match* sangat efektif apabila diterapkan pada mata pelajaran IPA pada materi mendeskripsikan struktur kerangka manusia.

Simpulan

1. Penggunaan model pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membuat siswa belajar aktif didalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal
2. Penggunaan media berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan karakteristik siswa dan kesesuaian dengan materi pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan.
3. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya keberhasilan terhadap model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media kartu bergambar. Hal ini dapat dibuktikan pada materi mendeskripsikan struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya pada siswa kelas 4 SDN Asmorobangun 4 Kecamatan Puncu dengan hasil yang sangat signifikan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* (Edisi keempat)Jakarta:Rineka Cipta.

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.*Bandung: Alfabeta.

Sugiharto, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta:UNY Press.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Juwita, Eka. 2012. *Analisis Media Tiga Dimensi. (online)*. Tersedia: http://catatanharian1.blogspot.com/2012/07/analisis-media-tiga-dimensi.html, diunduh 20 September 2016.

Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).

Sukardi. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Surabaya: PRESTASI PUSTAKA.