

***Make A Match* dengan *Giving Question And Getting Answer* Menggunakan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar**

Ghofiratul Mardiah, S.Pd

ghofiroh_vhe@yahoo.com

Madrasah Tsanawiyah Sirojul Ulum

Abstrak

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan. Peneliti melakukan observasi di kelas VII MTs Sirojul Ulum Mayang dengan tujuan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pembelajaran operasi hitung pada bentuk aljabar menggunakan metode pembelajaran tipe *Make a Matc* dan *Giving Question and Getting Answer* menggunakan kartu domino. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur yang digunakan adalah model siklus. Berdasarkan hasil penelitian, rata – rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 69,14%, Pada siklus II mencapai 80,53%. Sedangkan hasil belajar siswa pada prasiklus mencapai 50,00%, siklus I mencapai 61,11%, dan siklus II mencapai 94,44%. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran tipe *Make a Matc* dan *Giving Question and Getting Answer* menggunakan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut digunakan untuk memotivasi siswa untuk berani bertanya dan terampil dalam menjawab sebuah masalah.

Kata kunci: Make a Match dan Giving Question And Getting Answer, Kartu domino, Aktivitas, Hasil Belajar.

Abstrack

Learning is a key activity of the education proces. Researchers conducted observation in class VII MTs Sirojul Ulum Virgin. This study description activity and study results in studying the operational aljabar with tipe Make A Match and Giving Question And Getting Answer make Card Domino. Type of researc is a classroom action research (CAR). The procedure used is the model cycle, mean persentesion activity studyig in the first cycle of 69,14%, while in the second cycle is 80,53%. Then the results of pretest of students of 50,00%, while in the first cycle of 61.11%, while in the second cycle of 94,44%. It means that the activity and student learning outcomes can be improved with the implementation of cooperative learning model type Make A Match And Giving Question And Getting Answer make Card Domino. The learning model is used for improve motivation student in question and have keative answered to prove the problem.

Keyword: *Make a Match and Giving Question and Getting Answer, domino card, learning activity and learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangatlah cepat dan pesat. Untuk mengimbangi perkembangan tersebut diperlukan sumberdaya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk membentuk manusia yang berkualitas tersebut ialah melalui pendidikan formal maupun non formal, karena itu setiap individu di era global dituntut mengembangkan kapasitasnya secara optimal, kreatif dan mengadaptasikan diri kedalam situasi global yang amat bervariasi dan cepat berubah (Suprijono, 2015: v). Menurut Zainal Arifin (dalam Riska, 2015:1) Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan agar siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Maka dapat di simpulkan pendidikan adalah pengalaman belajar seseorang yang berlangsung dalam kehidupannya untuk mencapai tujuan tertentu

Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif meningkatkan minat untuk mencapai tujuan pendidikan. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan menggunakan kartu domino memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir dan merespon dan saling bantu satu sama lain. Siswa dilatih untuk banyak berfikir dan saling bertukar pendapat, baik dengan teman sekelompoknya ataupun dengan guru, Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, karena siswa di tuntut untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat menjawab setiap pertanyaan dan dapat berdiskusi. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif, Belajar rmelibatkan interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga kondisi lingkungan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itulah perlu adanya suatu strategi yang memberikan kenyamanan di lingkungan belajar yang akan memaksimalkan penyerapan informasi selama proses belajar rmengajar. Berdasarkan pemaparan tersebut memungkinkan dapat menunjang kemenarikan dan memotivasi siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan observasi disekolah MTs. Sirojul Ulum Mayang diperoleh informasi bahwa siswa memiliki minat bertanya kepada guru yang masih rendah selain itu, kurangnya saling bertukar pendapat sesama teman sejawatnya.

Sehingga tidak ada respon atau timbal balik kepada guru setelah materi disampaikan ataupun teman sejawatnya ketika melakukan pembelajaran berupa diskusi. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pokok bahasan operasi hitung pada bentuk aljabar dengan mengubah model pembelajaran yang dilakukan, yaitu metode pembelajaran langsung menuju metode pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan bantuan alat peraga matematika berupa kartu domino yang berkaitan langsung dengan pokok bahasan operasi hitung pada bentuk aljabar. Penggunaan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* pada pokok bahasan operasi pada bentuk aljabar dengan permainan kartu domino diduga lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan adanya penerapan metode atau strategi pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan bantuan alat peraga berupa kartu domino diharapkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara efektif sehingga siswa terdorong untuk memahami setiap materi yang diajarkan guru khususnya pada pokok bahasan operasi hitung pada bentuk aljabar. Berdasarkan uraian – uraian yang dipaparkan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran *Tipe Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* Pada Materi Aljabar Menggunakan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta dari hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar, atau tampilan lain. Selain data yang berupa angka, dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif. Dan dengan kuantitatif deskriptif (gambaran) ini maka tidak ada garis yang tegas antara penelitian kuantitatif dengan penelitian yang ditinjau hanya dari penggunaan angka-angka (Mabrurutun, 2012: 12).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas disebut juga *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengatasi masalah yang ada didalam kelas tersebut, Nizar dan Dody (2008:42 - 43). PTK terdiri dari tiga kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas yang memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Penelitian yaitu suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan adalah gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang berbentuk rangkaian siklus kegiatan peserta didik.
- c. Kelas (dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas), merupakan sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.

Jadi, Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (dalam Hanif, 2012:54).

Pada analisis data kuantitatif terkait ketuntasan belajar serta peningkatan aktivitas belajar menggunakan perhitungan dengan rumus 1 untuk menganalisis aktivitas dan rumus 2 untuk menganalisis hasil belajar :

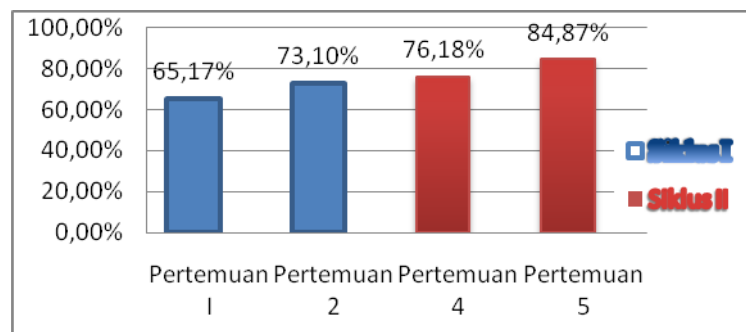
$$1 \quad P_a = \frac{A}{N} \times 100\% \quad 2 \quad E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penerapan Metode *Make a Match dan Giving Question and Getting Answer* menggunakan kartu domino. Pada siklus I rata- rata aktivitas siswa mencapai 69,14% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II rata – rata aktivitas siswa mencapai 80,53% dengan kategori baik. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 61,11%, pada pembelajaran pertemuan II mencapai 94,44%. Hal ini

menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 33,33%.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat diketahui bahwa pembelajara Model *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika. Untuk hasil aktivitas siswa dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,4%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data sebagai berikut:



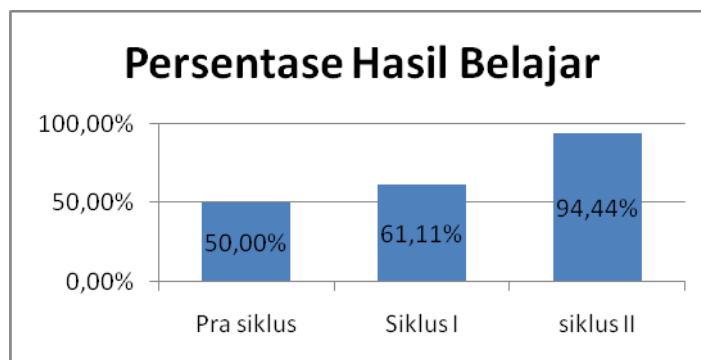
Grafik 1 Presentase Aktivitas Siswa

Pada siklus I rata- rata aktivitas siswa mencapai 69,14% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II rata – rata aktivitas siswa mencapai 80,53% dengan kategori baik. Hal ini sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses (dalam Aini, 2013:96-97). Dengan demikian para siswa akan membantu satu sama lain yang belum paham agar kelompok mereka bisa menjadi kelompok terbaik. Aktivitas guru pada pembelajaran siklus I dan II berjalan dengan optimal sebesar 100%, hal ini berjalan sesuai dengan rencana. Selain aktivitas yang telah peneliti rencanakan ada pula penilaian sikap spritual dan sikap sosial yang telah direncanakan dalam RPP siswa mencapai ketuntasan dalam menjalani sikap spritual dan sosial pada siklus I dan siklus II.

Hambatan yang dihadapi peneliti pada pembelajaran siklus I adalah terdapat beberapa siswa yang belum bisa menyelesaikan permasalahan pada butir

soal, karena ketidak pahaman siswa terhap materi . Selain itu, sebagian besar siswa juga tidak membuat kesimpulan pada akhir pembelajaran sehingga tidak dapat mengulang atau menelaah kembali hasil pembelajaran dirumah atau dipondok.

Berdasarkan data yang ada pada guru mata pelajaran matematika, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi aljabar mencapai 50%. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pretes, siklus I dan II, sebagai berikut



Grafik 2 Persentase Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 61,11%, pada pembelajaran pertemuan II mencapai 94,44%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 33,33%. Hambatan yang dihadapi peneliti pada hasil belajar siswa siklus I ada beberapa siswa yang masih kurang faham dengan materi sebelumnya sehingga peneliti masih mengulang kembali materi sebelumnya, selain itu hambatan peneliti pada siklus I sulitnya siswa menyelesaikan antara operasi penjumlahan dengan perkalian. Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajara Model *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh jika dibandingkan dengan hasil peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Hanif (2015:45) yang berjudul Pembelajaran Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Aljabar di SMP Banyuasin Tahun Pelajaran 2014/2015 mengalami peningkatan untuk aktivitas dan hasil belajar

siswa, dengan rata – rata persentase aktivitas siswa mencapai 86,83%, sedangkan rata – rata persentase hasil belajar siswa mencapai 81,80%. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Riska (2015:56) dalam penelitiannya memperoleh rata – rata persentase aktivitas belajar siklus I mencapai 73,56% sedangkan siklus II mencapai 96,25%, sedangkan hasil belajar siklus I mencapai 66,67%, sedangkan siklus II mencapai 95,67%. Dalam penelitian tersebut terdapat kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini.

Pembelajaran *tipe Giving Question and Getting Answer* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang didukung oleh hasil penelitian Agus (2015:61) dalam penelitiannya diperoleh persentase aktivitas belajar mencapai 80,88%, sedangkan hasil belajar mencapai 92,56%. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wina (2015:47) memperoleh rata – rata persentase aktivitas siklus I mencapai 56,78% sedangkan siklus II mencapai 87,56%, dengan hasil belajar siklus I mencapai 66,76%, sedangkan siklus II mencapai 89.90%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan diperkuat dengan penelitian terdahulu yang relevan maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan bantuan media pembelajaran berupa kartu domino dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Sirojul Ulum Mayang , dan berdasarkan hal tersebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil penelitian perpaduan metode *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Aswer* dengan menggunakan kartu domino pada Operasi Hitung Aljabar di MTs. Sirojul Ulum Mayang adalah sebagai berikut

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII pada materi operasi hitung bentuk aljabar.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Answer* dengan menggunakan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada operasi hitung bentuk aljabar.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan, Pembelajaran Metode *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Aswer* dengan menggunakan kartu domino dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif didalam kelas. Pembelajaran Metode *Make a Match* dan *Giving Question and Getting Aswer* dengan menggunakan kartu domino hendaknya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian, bagi siswa yang kurang memahami materi diberi bimbingan secara individu, agar siswa lebih mampu untuk memahami materi Operasi Hitung Aljabar. Pembelajaran akan dapat efektif jika siswa dan guru saling berkolaborasi dalam memecahkan masalah, dalam artian guru dan siswa sama - sama aktif dalam menemukan ide - ide baru untuk memahami materi dan memecahkan masalah yang ada. Siswa aktif dalam berpendapat gurupun lebih aktif untuk menanggapi pendapat siswa dan memotivasi siswa dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Aini, Qurrotul. 2013. *Penerapan Metode Rotating Trio Exchange (RTE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-A Di MTs Wahid Hasyim Jatimulyo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarkat : PT Raja Grafindo Persada.
- Budiono, Arifin Nur. 2015. *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*. Jember : Pustaka Radja.
- Darul. 2011. *Pembelajaran Matematika Realistik dengan Pendekatan Humanistis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Volume dan Luas Permukaan Bola Siswa Kelas IX Semester Gasal MTs Al-Islah Jenggawah Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi.
- Jica.2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta PT Raja Grafindo persada
- Kingley. 2005. *Perencanaan Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Jakarta :
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo Media.

- Mudjino. 2011. *Pembelajaran Model Giving Question and Getting Answer*, <http://www.sejarahklasik.blogspot.com>.< 21 Mei 2017>.
- Nasution, S. 1997. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ni'mah, Mabrurotun. 2012. *Pembelajaran Operasional dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) Siswa Kelas VIII B Semester Ganjil MTs Mifahul Huda Ajung Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi.
- Ningsih, Wina, 2015. *Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Ibrahim Mayang Tahun Pealajaran 2015/2016*.Skripsi
- Purbasari, Hanif Yuliana. 2015. *Penerapan Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Aljabar di SMP Banyuasin Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi.
- Rohman, Abdur. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bahan ajar. Jember: FKIP Universitas Islam Jember.
- Rusman. 2011. *Model – model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Agus. 2015. *Pembelajaran Tipe Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Himpunan*. Skripsi.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim PPPPTK MATEMATIKA (P4TK MATEMATIKA). 2014. *Bimbingan Teknologi Matematika, Alat Peraga Matematika*. Yogyakarta.
- Trianto. 2007. *Model – model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wulandari, Riska. 2015, *Pembelajaran Make a Match Pada Materi Bilangan Pecahan Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Miftahul Ulum Suren Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi