

Penerapan Metode Kartu *Make And Match* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang

**Nurul Malikhah
Lilis Dita Widhiasti**

Abstract

Learning mathematics requires understanding, precision and exercises. It's just that the teacher lacks mastery of the situations and conditions of students in the process of learning mathematics. The study discusses the application of the Make and Match method to improve Mathematics Learning Outcomes in Space Building Materials for Class III Students at SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo 2018/2019. Quantitative methods determine grade 3 of SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo research sample analyzed using Product moment based on distributed tests. Mathematics learning outcomes 75.5% through the application of the make and match card method.

Kata Kunci : *Metode Kartu Make and Match, Hasil Belajar Matematika.*

Pendahuluan

Suatu bangsa yang maju ditentukan oleh tingkat pendidikan dan sumber daya manusianya. Sedangkan dalam lingkup pendidikan secara formal seorang pendidik berperan aktif dalam mencerdaskan anak-anak bangsa demi kemajuan suatu bangsa tersebut. Pengaruh perkembangan pendidikan kita sekarang ini dapat dilihat secara langsung pada kehidupan kelompok masyarakat. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mempunyai kemampuan secara efektif dan efisien dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Seiring dengan berkembang dunia pendidikan maka pedoman pembelajaran yakni kurikulum perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Kurikulum pendidikan saat ini dituntut mampu mengantarkan siswa memiliki penguasaan akademik *skill* dan *life skill*.

Sedangkan pendidikan sendiri merupakan proses pembelajaran bagi individu yang bertujuan untuk mencapai pengetahuan serta pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu. Pengetahuan tersebut diperoleh secara formal sehingga mengakibatkan individu memiliki pola pikir serta

perilaku sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya.

Adapun tujuan pendidikan nasional adalah “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (pasal 3 dan penjelasan atas UU RI No.20 tahun 2003).

Banyaknya mata pelajaran yang diajarkan membuat guru harus semakin terampil, aktif, dan kreatif dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan serta mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk menumbuhkan minat belajarnya. Sedangkan media yang tepat juga harus sesuai dengan metode yang digunakan oleh guru.

Metode pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Agar tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru. Sedangkan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri mereka yang belajar. Media yang menarik tentunya sangat membantu dalam pemahaman suatu materi pelajaran, karena sesuatu yang menarik dapat menimbulkan minat peserta didik, meningkatkan aktifitas berfikir, dan mempertinggi daya ingat.¹

Masnur Muslich berpendapat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.²

Selain itu metode yang digunakan oleh guru masih sangat sederhana seperti menjelaskan pelajaran hanya dengan ceramah didepan kelas. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan tidak suka terhadap matematika. Diskusi dengan membentuk kelompok-kelompok pun masih sangat sederhana, siswa yang menyampaikan hasil diskusi kelompok hanya beberapa

¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya* (Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2006), Hlm.190.

² Masnur Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Panduan Bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 221.

siswa yang aktif saja, sedangkan yang lainnya masih belum bisa mengikuti. Metode yang digunakan guru pun sangat sederhana hanya mengacu pada gambar lembar kerja dan buku paket saja, jadi siswa hanya terpaku pada buku pelajaran saja.

Pada dasarnya matematika bukan materi yang sulit disampaikan oleh pendidik ataupun diterima oleh peserta didik. Begitu banyak media pembelajaran dan metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang matematika.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika bisa dikatakan pelajaran yang paling sukar. Karena pembelajaran tersebut membutuhkan pemahaman, ketelitian dan latihan-latihan yang sering dilakukan. Menurut mereka matematika adalah pelajaran yang membutuhkan rumus-rumus yang mereka pun belum begitu memahami ketika diberikan media secara langsung. Sebagai suatu contoh saat mempelajari bangun ruang balok mereka mengerti apa itu panjang, lebar, dan tinggi balok. Contoh: pada saat guru menjelaskan tanpa menggunakan media, banyak siswa yang merasa kesulitan jika disuruh menggambarkan bangunnya dan menunjukkan ukurannya. Selama ini yang mereka tau hanya menghafal rumus dan mengetahui hasil dari bangun ruang yang mereka cari. Mereka merasa saat materi matematika mereka selalu kurang mampu menangkap dan menerima semua materi yang diberikan.

Mengajarkan matematika pada anak sekolah dasar agar lebih berhasil hendaknya disampaikan menggunakan sesuatu yang konkret, contoh-contoh yang sederhana, bahasa yang juga mudah dipahami, serta menguasai situasi pembelajaran agar lebih menarik peserta didik dan tidak cepat jenuh.

Mengajarkan matematika untuk menjelaskan tentang bangun ruang dalam penelitian ini menggunakan metode kartu *make and match*. Permainan kartu ini dibuat sesuai kemampuan dan kondisi peserta didik agar mereka mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan metode ini lebih mengutamakan pada kemampuan sosial, kerjasama dan bagaimana peserta didik berinteraksi selain kemampuan berfikir cepat untuk mencari pasangannya dibantu dengan menggunakan kartu.

Menurut Nana Sudjana metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar dan mengajar.³

³ Ibid., 40.

Sedangkan menurut Sobri Sutikno, metode pembelajaran adalah cara-cara dalam menyajikan materi pelajaran yang diberikan kepada murid agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.⁴

Jadi, metode pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis serta teratur yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu menentukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan agar membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dikembangkan pertama kalinya pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make And Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas.

Pembelajaran *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.⁵

Menurut Suyatno *make and match* adalah metode pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Metode pembelajaran *make and match* merupakan bagian pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.⁶

Dari pengertian diatas dapat didefinisikan bahwa metode *make and match* adalah metode permainan kartu yang lebih mengutamakan pembelajaran sosial dan kerjasama yang dibantu dengan kartu.

Metode pembelajaran *make and match* adalah salah satunya metode pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno prinsip-prinsip model *make and match* antara lain:

1. Anak belajar melalui berbuat
2. Anak belajar melalui panca indra
3. Anak belajar melalui bahasa
4. Anak belajar melalui bergerak.⁷

⁴ Sobri Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2013), hlm. 59.

⁵ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 59.

⁶ Anita Lic, *Cooperative Learning* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003), hlm. 27.

⁷ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka, 2009), hlm. 102

Menurut Benny sebelum guru menggunakan *model make and match* guru harus mempertimbangkan:

1. Indikator yang harus dicapai
2. Kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan
3. Alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan.⁸

Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena metode *make and match* tidak efektif apabila digunakan dikelas yang siswanya lebih dari 40 siswa dan dengan kondisi ruang yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran *make and match* kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan pendidik mampu mengendalikan dan menguasai kondisi kelas agar siswa tetap pada aturan awal pembelajaran.

Tujuan pembelajaran *Make and Match*

Tujuan pembelajaran *make and match* diantaranya sebagai berikut:

1. Pendalaman materi
2. Penggalian materi
3. *Edutainment* (pembelajaran yang menyenangkan).⁹

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make and Match*

Langkah-langkah metode *make and match* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu kartu
3. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dst.
7. Kesimpulan
8. Penutup.¹⁰

⁸ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm. 1001.

⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Jogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm.251.

¹⁰ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 20.

Dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 7 siswa. pada saat permainan 2 kelompok mendapatkan kartu soal-soal kemudian 2 kelompok lainnya mendapatkan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Kemudian siswa yang memegang kartu soal memecahkan masalah yang ada pada kartu tersebut, setelah itu siswa mencari pasangan atau jawaban dari pemecahan soal yang dia pegang. Kemudian mereka mencari pasangannya, lalu mereka bergabung dengan pasangannya dan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Begitu seterusnya hingga semua siswa mendapatkan bagian masing-masing yakni soal dan jawaban.

Dengan menerapkan metode *make and match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketrampilan berfikir siswa serta dapat memotivasi siswa agar lebih percaya diri, bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Kelebihan dan kelemahan metode *Make and Match*

Menurut Lie kelebihan dan kekurangan *make and match* adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan metode *make and match*
 - a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
 - b. Materi yang diberikan lebih menarik perhatian siswa
 - c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa
 - d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
 - e. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis
 - f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diantara siswa
2. Kekurangan metode *make and match*
 - a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
 - b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
 - c. Guru perlu persiapan bahan alat yang memadai
 - d. Suasana kelas akan ramai dan mengganggu kelas lain
 - e. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk kelas.¹¹

¹¹ Anita Lie, *Cooperative Learning...*, hlm. 56.

Hasil Pembelajaran Matematika

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan kepada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan belajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹²

Menurut Hamalik dan Rusman dkk mengatakan bahwa pembelajaran sebagai kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁴

Menurut Nawawi hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁵

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.¹⁶

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari mengerti menjadi tidak mengerti.¹⁷ Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif,

¹² Ibid., 19.

¹³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (Jakarta: Pustaka Media Group, 2016), hlm. 18-19.

¹⁴ Ibid., 5.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 275.

¹⁷ Ibid, 276

afektif, psikomotor.

Meliputi ketrampilan motorik, meliputi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.²¹

Ada tiga bagian macam hasil belajar yaitu, ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.²²

b. Aspek psikologis (yang bersifat Rohaniah)

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran siswa. Namun diantaranya faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu meliputi: *pertama* intelegensi siswa. faktor ini tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan keberhasilan siswa.. Semakin tinggi tingkat intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. *Kedua* sikap siswa. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, mata pelajaran atau lingkungan sekitar. *Ketiga* bakat siswa. bakat yang dimiliki oleh siswa akan memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. apabila bakat seorang siswa sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya. Sehingga kemungkinan besar siswa tersebut akan berhasil. *Keempat* minat siswa, siswa akan lebih cenderung mempunyai perasaan senang bila apa yang dipelajari siswa sesuatu yang menjadi minat siswa. *Kelima* motivasi siswa, faktor yang paling penting dimiliki oleh siswa supaya siswa memperoleh hasil belajar yang baik sesuai yang diinginkan. Motivasi ini bisa berasal dari faktor intrinsik dan ekstrinsik.¹⁸

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal siswa yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor

¹⁸ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 13.

lingkungan non sosial.

a. Faktor lingkungan sosial

Faktor ini dapat meliputi: *pertama*, lingkungan sosial sekolah. Lingkungan sekolah dimana siswa menuntut ilmu secara formal menjadi pendukung keberhasilan belajar siswa. keberhasilan belajar siswa disekolah ini tentunya dipengaruhi oleh hal-hal yang diantaranya mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, tata tertib serta kedisiplinan. *Kedua*, lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa juga akan mempengaruhi belajar siswa. lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak-anak yang terlantar dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Ketika siswa membutuhkan teman belajar ataupun ingin meminjam alat-alat untuk belajar, maka siswa akan mengalami kesulitan karena kondisi lingkungan yang tidak mendukung. *Ketiga*, lingkungan sosial keluarga. Faktor lingkungan sosial keluarga merupakan faktor yang pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. suasana lingkungan rumah yang tentang adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya, maka akan mempengaruhi keberhasilan belajar yang berupa: cara orang tua mendidik, hubungan yang baik antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor lingkungan non sosial

Faktor ini meliputi: *pertama*, lingkungan alamiah artinya kondisi dimana tempat siswa akan belajar yaitu dalam keadaan/ kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak terlalu dingin, siang tidak terlalu silau ataupun lemah, suasana yang sejuk atau tenang. *Kedua*, yaitu faktor instrumental yaitu berupa aktifitas yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar seperti lapangan, gedung, dan lain sebagainya serta program-program pembelajaran seperti kurikulum, buku panduan, silabus, peraturan, dan lain-lain. *Ketiga*, faktor materi pelajaran, yaitu penguasaan guru terhadap materi pelajaran dan juga penggunaan metode yang tepat dalam mengajar yang semua hal itu harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.¹⁹

¹⁹ Ibid., 20.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.²⁰

Methods

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan sesuatu keterangan yang ingin kita ketahuai hasilnya. Penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian experimental, penelitian korelasi, dan penelitian kuasi-eksperimental. Sedangkan dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian experimental.

Dalam rancangan penelitian ini, peneliti menggunakan variabel, adapun yang dimaksud dengan variabel yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja (kata-kata, lambang, gambar, angka-angka) yang ditetapkan peneliti untuk dikaji sehingga diperoleh informasi yang jelas, kemudian ditarik kesimpulan.²¹ Adapun variabel yang digunakan oleh peneliti yakni variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Yang dimaksud dengan variabel bebas (*independent variabel*) yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus dan topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel "X".²² Yang merupakan variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode kartu *make and match*. Dan yang dimaksud dengan variabel terikat (*dependent variabel*) adalah merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel

²⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Sinar Baru Algesindo, 1998), hlm. 39.

²¹ Marwan Salahuddin, *Statistika Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Q Media, 2016), hlm. 2.

²² Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), hlm. 57.

bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”.²³ Yang merupakan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 3 SD.

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti.”²⁴ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas 3 SDIT Darussalam. Dengan jumlah keseluruhan peserta didik peserta didik kelas 3 di SDIT Darussalam adalah 56 peserta didik.

Sampel adalah sebagian dari populasi.²⁵ Cara pengambilan sampel harus menggunakan tehnik yang tepat. Penelitian yang sarasannya hanya pada sampel yang diteliti, disebut penelitian sampling, walaupun demikian kesimpulannya berlaku untuk seluruh populasi. Teknik sampling pada dasarnya dibedakan menjadi dua, yakni : *probability sampling*, yaitu tehnik pengambilan sampel dengan cara memberi peluang yang sama kepada seluruh anggota populasi. Dan *non probability sampling* yaitu pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi.²⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *probability sampling* jenis *simple random sampling* (setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel) atau pengambilan sampel secara acak yang dilakukan kepada sejumlah peserta didik kelas 3 di SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo, karena terbatasnya waktu dan tenaga maka yang dapat dijadikan sampel adalah 30 sampel. Tes adalah materi bangun ruang pada siswa kelas 3 di SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo.

Untuk menjawab rumusan masalah nomer satu dan dua digunakan persentase dengan menghitung skor ada setiap item yang digunakan pada penelitian, dengan kategori positif sebagai berikut: selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2, tidak pernah = 1.²⁷

Kemudian dijumlahkan dan dibandingkan dengan jumlah yang

²³ Idem., 57.

²⁴ Supardi, *Populasi dan Sampel Penelitian* (UNISIA, no 17 tahun XIII Triwulan VI 1993), hlm. 101.

²⁵ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 138.

²⁶ Marwan Salahuddin, *Statistika Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Q Media, 2016), hlm. 6.

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hlm. 135.

diharapkan dan diperoleh persentase. Kemudian digunakan rumus distribusi frekuensi sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jawaban Responden

N : nilai maksimal yang diharapkan

Setelah diketahui persentasenya lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, dengan pedoman adalah baik (76%-100%), cukup (56%-75%), kurang baik (40%-55%), tidak baik (kurang dari 40%).²⁸ Teknik korelasinya menggunakan teknik korelasi *product moment*. Teknik ini untuk mencari korelasi dua variabel yang paling sering digunakan.

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y'}{N} - (cx')(cy')}{(SDx')(SDy')}$$

Result and Analysis

Analisis data penerapan metode kartu *make and match* siswa kelas 3 SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo setelah diolah, direkap kemudian dihitung dengan rumus persentase, menghasilkan angka rata-rata 73,5% arti penerapan metode *make and match* terhadap hasil belajar matematika pada bangun ruang yang dilaksanakan di SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo memperoleh hasil rata-rata 73,5% seperti yang telah dijelaskan didepan bahwa hasil berada diantara 56 %-75 % maka dikategorikan cukup baik, artinya penerapan metode *make and match* yang dilaksanakan di SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo cukup baik.

Penelitian tentang pengaruh penerapan metode *make and match* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 3 SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo, setelah dihitung dengan teknik korelasi *product moment* didapat data 0,717, kemudian dikonsultasikan dengan angka indek korelasi pada tabel melalui db 28 pada taraf signifikan 5%

²⁸ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), hlm. 244.

didapat angka 0,361, dengan demikian angka indeks korelasi hasil penelitian lapangan lebih besar dari angka indeks korelasi pada tabel (0.717 0.361).

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan metode kartu *make and match* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 3 SDIT Darussalam Joresan Mlarak Ponorogo dapat disimpulkan Hasil belajar matematika pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 3 SDIT Darussalam cukup baik, dengan persentase 75,5%. Pembelajaran dinyatakan berhasil dalam menerapkan metode kartu *make and match*.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikam Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Lukman. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Aziz Wahab, Abdul. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. KIP: Semarang Press.
- Fathur, Anang. 2010. Tehnik analisis data kuantitatif (online) <https://mabadik.wordpress.com/2010/07/10/teknik-analisis-data-kuantitatif/> diakses 27 juni 2019
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jogyakarta: Pustaka Belajar
- Lie, Anita. 2009. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Panduan Bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.

- Salahuddin, Marwan. 2016. *Statistika Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Q Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memepengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1998. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2001. *Metode dan Tehnik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah.
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Supardi. 1993. *Populasi dan Sampel Penelitian*. UNISIA no 17 tahun XIII Triwulan VI.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pernada Media Group.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Syarifudin, Tatang. 2009. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.