

**SUMBANGAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD MUHAMMADIYAH 8 JAGALAN
TAHUN 2015/ 2016**



Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I Pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Oleh:
WAHYU TRI RAHARJO
A510120077

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

**SUMBANGAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD MUHAMMADIYAH 8 JAGALAN
TAHUN 2015/2016**

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh:

WAHYU TRI RAHARJO

A 510120077

Telah di Periksa dan Siap Untuk di Uji Oleh:

Surakarta, 18 Desember 2017

Pembimbing



(Drs. Muhroji, M.Pd., M.Si., S.E)

NIK :231

HALAMAN PENGESAHAN

**SUMBANGAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD MUHAMMADIYAH 8 JAGALAN
TAHUN 2015/2016**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

WAHYU TRI RAHARJO

A 510120077

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Senin, 6 Februari 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

- | | | | |
|-------------------------------------|---|---|---|
| 1. Drs. Muhroji, M.Pd., M.Si., S.E. | (|  |) |
| 2. Dra. Sri Hartini, M.Pd., S.H | (|  |) |
| 3. Yulia Maftuhah H., S.Pd., M.Pd | (|  |) |

Surakarta, 20 Februari 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIR 49650428 199303 1001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 18 Desember 2017

Yang membuat pernyataan,

A green 6000 Rupiah postage stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda emblem of Indonesia and the text "POS TERAI SEMPL" and "6000 RUPIAH". The serial number "003AEF261139721" is visible on the stamp.

Wahyu Iri Raharjo

A510120057

**SUMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II
SD MUHAMMADIYAH 8 JAGALAN
TAHUN 2015/ 2016**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan menggunakan media *Puzzle* dan strategi *Make a Match* yang tidak menggunakan media *Puzzle*. Jenis Penelitian Ini Penelitian Kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II B dan kelas II C di SD Muhammadiyah 8 Jagalan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Teknik uji instrumen yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan teknik uji-t yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($2,024 < 2,056$) dan $0,048 < 0,05$, dan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar dengan strategi *Make a Macth* dengan bantuan media *Puzzle* dan strategi *Make a Macth* tidak dengan bantuan media *Puzzle* yaitu $15,86 > 14,04$. Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada perbedaan hasil belajar dari penerapan strategi *Make a Match* dengan bantuan media *Puzzle* dan tidak dengan bantuan *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan Tahun 2015/2016.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media *Puzzle*, Strategi *Make a Match*

Abstract

This study aims to : Knowing the difference in student learning outcomes class II SD Muhammadiyah 8 Jagalan of the implementation of *Make a Match* strategy by using media *Puzzle* and *Make a Match* strategy that does not use *Puzzle* media. This type of research is quantitative research.. Subjects in this study were students of class II B and class II C at SD Muhammadiyah 8 Jagalan. Data collection techniques use test and documentation techniques. The instrument test technique used is the test of validity and reliability test. Technique of data analysis using the t-test technique which preceded by prerequisite analysis test, that is normality test. The result of analysis is $t_{count} < t_{table}$ and $p < 0,05$ ($2,024 > 2,056$ and $0,048 < 0,05$), and obtained the average value of learning results with *Make a Macth* strategy with the help of media *Puzzle* and *Make a Macth* strategy is not with the help of *Puzzle* media that is $15.86 > 14.04$. The conclusion of this research is that there is not difference result from applying *Make a Match* strategy with the help of *Puzzle* media and not with *Puzzle* aid to student result of grade II student of Muhammadiyah 8 Jagalan Year 2015/2016.

Keywords: Learning Outcomes, *Puzzle* Media and *Make a Match* Strategy

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran harus dikembangkan dengan prinsip-prinsip yang benar agar proses pembelajaran terarah untuk meningkatkan potensi peserta didik, adapun menurut Aunurrahman dalam (Samino dan Saring, 2012: 29) prinsip-prinsip yang dimaksud yaitu: “(1) prinsip perhatian dan motivasi, (2) prinsip transfer dan retensi, (3) prinsip keaktifan, (4) prinsip keterlibatan langsung, (5) prinsip pengulangan, (6) prinsip tantangan, (7) prinsip balikan dan penguatan, dan (8) prinsip perbedaan individu”.

Penerapan strategi *Make a Match* diharapkan dapat memperbaiki nilai siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi hitung bilangan, sehingga mampu mencapai nilai standar yang ditentukan sekolah. Salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu siswa juga dapat belajar dalam suasana yang berbeda dengan biasanya yang hanya serius dan praktikum. Dengan penerapan strategi *Make a Match* maka siswa dapat bermain namun juga tetap mendapatkan ilmu dari permainan yang diterapkan.

Selain menggunakan strategi yang bervariasi, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru senantiasa harus menciptakan media-media pembelajaran yang dapat berkesan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media *Puzzle* merupakan media efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, *Puzzle* dapat digunakan karena mudah untuk dibentuk, serta aman dalam penggunaannya. Sistem pembelajaran ini terdapat unsur bermain didalamnya, jadi siswa dapat belajar dalam suasana santai seperti bermain namun tetap berfikir didalamnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen, menekankan analisisnya pada data-data numeral (angka) yang diperoleh dengan metode statistika. Alasan menggunakan kuantitatif eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas yaitu strategi *Make a Match* dengan menggunakan media *Puzzle* (X_1) dan strategi *Make a Match* tidak dengan menggunakan media *Puzzle* (X_2) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar (Y_1)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan teknik dokumentasi. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi Operasi Hitung Bilangan. Dari data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matematika siswa pada materi Operasi Hitung Bilangan siswa yang diajar menggunakan strategi *Make a Match* dengan menggunakan Media *Puzzle* dan yang tidak menggunakan Media *Puzzle*. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data: (1) jumlah peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan yang akan dijadikan penelitian, (2) nama peserta didik kelas IIB dan kelas IIC, (3) Foto-foto pada saat proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang akan dilampirkan pada laporan hasil penelitian.

Teknik analisis data adalah suatu teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian dalam rangka membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan rumus *t-test*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Hasil Belajar Menggunakan Strategi *Make a Match* dengan Bantuan Media *Puzzle*

Pelaksanaan pembelajaran di kelas IIB menggunakan strategi *Make a Match* dengan bantuan media *Puzzle*, diperoleh data skor hasil belajar tertinggi 20 dan terendah 9

3.1.2. Hasil Belajar Menggunakan Strategi *Make a Match* Tanpa Bantuan Media *Puzzle*

Berdasarkan hasil eksperimen di kelas IIC menggunakan strategi *make a match* tanpa bantuan media *puzzle*, diperoleh data skor hasil belajar tertinggi 20 dan terendah 8

3.1.3. Analisa Data

Pada bagian ini dipaparkan tentang uji prasyarat dan uji hipotesis. Setelah dilakukan uji coba yang berupa uji validitas dan reliabilitas, kemudian dilakukan uji prasyarat. Sebelum melakukan penelitian data harus dipastikan normal dan homogen, setelah itu barulah dapat dilakukan penelitian dan uji analisis.

1) Uji Prasyarat

Uji ini dilakukan sebelum dilakukannya uji analisis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal. Pada penelitian ini digunakan rumus Liliefors, hasil perhitungan pada kelas IIB yang menggunakan strategi *make a match* dengan bantuan media *puzzle* diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,135 < L_{tabel} = 0,161$ serta nilai $p = 0,200 > 0,05$, sedangkan pada kelas IIC yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,117 < L_{tabel} = 0,161$ serta nilai $p = 0,200 > 0,05$. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut maka kedua data berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan diperolehnya $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan $p > 0,05$.

Tabel 1 HASIL UJI NORMALITAS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	f	ig.	Statistic	f	ig.
Hasil Belajar Puzzle	.135	28	.200*	.934	28	.076
Hasil Belajar Non Puzzle	.117	28	.200*	.962	28	.397

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa subjek memiliki kemampuan awal yang sama. Hasil uji homogenitas diketahui data berdistribusi homogen, hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai $p > 0,05$.

Tabel 2 HASIL UJI HOMOGENITAS
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.002	1	54	.966

2) Uji Hipotesis

a) Pengujian Hipotesis 1

Setelah mengetahui kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t tidak berpasangan atau *Independent Sample T-Test*.. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dalam tabel berikut ini:

Tabel Uji T

Tabel 3 HASIL OUTPUT SPSS INDEPENDENT SAMPLE T-TEST

Independent Samples Test				
			Hasil Belajar	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
t-test for Equality of Means	t		2.024	2.024
	df		54	53.933
	Sig. (2-tailed)		.048	.048
	Mean Difference		1.821	1.821
	Std. Error Difference		.900	.900
	95% Confidence Interval of the Difference	ower	.017	.017
		pper	3.626	3.626

Berdasarkan tabel uji hipotesis 1 di atas diketahui $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $p < 0,05$ ($2,024 < 2,056$ dan $0,048 < 0,05$), maka H_0 diterima dan menolak H_a artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan bantuan media *Puzzle* dan tanpa bantuan *Puzzle*., sehingga hipotesis 1 terbukti kebenarannya. Keputusan hasil uji hipotesis 1 selanjutnya sebagai berikut:

Tabel 4 KEPUTUSAN HASIL UJI HIPOTESIS 1

Kelas	N	Mean	SD	t_{hitung}	t_{tabel}	P
Kelas IIB	28	15,86	3,308	2,024	2,005	0,048

Berdasarkan keputusan hasil uji hipotesis 1 diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($2,024 < 2,056$), maka penerapan strategi *make a match* dengan menggunakan bantuan media *puzzle* dan penerapan strategi *make a match* dengan tidak menggunakan bantuan media *puzzle* sama- sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan penerapan strategi *make a machth* yang dilaksanakan pada kelas IIB dan IIC. Penerapan strategi *make a machth* pada kelas IIB dengan bantuan media *puzzle*, sedangkan pada kelas IIC tidak dibantu media *puzzle*. Setelah kedua kelas mendapat perlakuan tersebut, kemudian dilakukan tes hasil belajar pada kedua kelas untuk dibandingkan hasilnya, selanjutnya dicari seberapa besar sumbangannya.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari kedua kelas dijadikan sumber data untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji t. Sebelum dilakukan analisis data, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak.

Dalam uji normalitas ini data yang digunakan adalah data hasil belajar setelah mendapat perlakuan yaitu hasil belajar siswa kelas IIB dan IIC. Hasil perhitungan pada kelas IIB yang menggunakan strategi *make a machth* dengan bantuan media *puzzle* diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,135 < L_{tabel} = 0,161$ serta nilai $p = 0,200 > 0,05$, sedangkan pada kelas IIC yang menggunakan strategi

pembelajaran *make a match* tanpa bantuan media *puzzle* diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,117 < L_{tabel} = 0,161$ serta nilai $p = 0,200 > 0,05$, hal ini menunjukkan data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diketahui data berdistribusi homogen, dimana diperoleh nilai $p > 0,05$.

Setelah uji prayarat yang telah memenuhi syarat selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Dalam uji t ini menggunakan data hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($2,024 < 2,056$), maka H_0 diterima dan menolak H_a artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan bantuan media *Puzzle* dan tanpa bantuan *Puzzle*.

Hasil uji hipotesis 1 diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($2,024 < 2,056$), maka penerapan strategi *make a match* dengan menggunakan bantuan media *puzzle* dan penerapan strategi *make a match* dengan tidak menggunakan bantuan media *puzzle* sama- sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) Tidak ada perbedaan dari hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan bantuan media *Puzzle* dan tanpa bantuan *Puzzle*.
- 2) Penerapan strategi *make a match* dengan menggunakan bantuan media *puzzle* dan penerapan strategi *make a match* dengan tidak menggunakan bantuan media *puzzle* sama- sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press

- Dewi, M., Putra, dan Manuaba, S. 2014. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan*”. Universitas Pendidikan Ganesha. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1556/1386>) diakses pada 10 Desember 2015 02.24 WIB
- Fathurrohman, P. dan Sutikno S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Giyoto dan Fauzi, A. 2013. *Modul Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif*. Surakarta: Fataba Press
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Mularsih, Heni. 2010. “*Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*”. Jakarta :Universitas Tarumanegara. (<http://www.library.gunadarma.ac.id/journal/view/5332>)
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nurgiyantoro, dkk. 2012. *Statistik Terapan untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2011. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- _____. 2012. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Saefullah, U. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Samino dan Marsudi, S. 2015. *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairuz Media
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat
- Sinthaputri, Indrisari dan Gularso, Dhiniaty. 2015. “*Efektivitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis Puzzle Multimedia Ditinjau Dari Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Jurnal PGSD Indonesia ISSN 2443-1656.

(<http://upy.ac.id/ojs/index.php/JPGSDI/article/download/107/77>) diakses
pada 10 Desember 2015 03.06 WIB

- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rustina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wiguna, Sumantri, dan Raga. 2014. “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*”. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2, Nomer 1. (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=145758&val=1342>) diakses pada 10 Desember 2015 02.09 WIB