

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN  
SCRAMBLE PADA PESERTA DIDIK KELAS IV  
SD INPRES TANAH KARAENG

Mustadi<sup>1)</sup>, Ahmad Afif<sup>2)</sup>, Andi Dian Angriani<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar

<sup>1,2,3</sup>Kampus II: Jalan H. M. Yasin Limpo Nomor 36 Samata-Gowa

E-mail: [mustadiadhy@yahoo.com](mailto:mustadiadhy@yahoo.com)<sup>1)</sup>, [ahmadafif@ymail.com](mailto:ahmadafif@ymail.com)<sup>2)</sup>,  
[dian-angriani@uin-alauddin.ac.id](mailto:dian-angriani@uin-alauddin.ac.id)<sup>3)</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble*, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Make A Match* dengan yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada peserta didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 26 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen 1, sedangkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen 2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial. Penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 1, nilai rata-rata *pretest* adalah 48,12 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 81,25, sedangkan kelas eksperimen 2 nilai rata-rata *pretest* adalah 54,06 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 80,31. Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh nilai *t* hitung sebesar 0,785 yang lebih besar dari pada *t* tabel sebesar 0,05 (*t* hitung < *t* tabel). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak karena *t* hitung > *t* table atau  $0,785 > 0,05$  berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dengan metode pembelajaran *scramble* pada siswa kelas SD Inpres Tanah Karaeng.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, *Make A Match*, *Scramble*

Pendidikan merupakan salah satu sektor vital yang harus maju dalam suatu negara. Hal tersebut tidak bisa ditawar-tawar, terlebih bagi negara yang masih dalam taraf negara berkembang. Pendidikan merupakan salah satu indikator utama kemajuan peradaban dan kebudayaan

negara tersebut. Maju dan berkualitasnya pendidikan akan mampu menjawab tantangan zaman dan menjadi barometer kemajuan pemikiran serta kualitas pribadi manusia suatu bangsa. Pendidikan tentunya terdiri dari berbagai komponen di dalamnya, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah sistem kompleks dengan tertata secara rapi dan menjadi wadah bagi setiap orang dalam memperbaiki kehidupannya.

Masalah pokok pendidikan di Indonesia saat ini adalah masih berkisar pada soal pemerataan kesempatan, relevansi, kualitas efisiensi dan efektifitas pendidikan, sesuai dengan masalah pokok tersebut serta memperhatikan isu dan tantangan masa kini dan kecenderungan di masa depan, maka dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk mengatasi persoalan dan menghadapi tantangan itu, perlu diciptakan pendidikan yang unggul yaitu pendidikan yang dapat mengembangkan potensi dan kapasitas peserta didik secara optimal. Berkenaan dengan hal tersebut, pemerintah telah menetapkan tiga strategi pokok pembangunan pada sektor pendidikan, yaitu: (1) pemerataan kesempatan pendidikan, (2) peningkatan relevansi pendidikan, dan (3) peningkatan kualitas manajemen pendidikan. Peran pendidikan dalam suatu bangsa itu sangatlah penting. Kualitas atau mutu pendidikan di dalam suatu bangsa sangatlah menentukan maju tidaknya bangsa tersebut. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut bisa maju.

Proses belajar mengajar yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya. Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SD Inpres Tanah Karaeng, pembelajaran yang selama ini dilaksanakan oleh guru matematika adalah pada umumnya pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ekspositori. Contohnya dalam kegiatan mengajar di kelas, guru masih menerapkan metode ceramah, dimana dalam pembelajaran matematika berpusat kepada pada guru (*teacher centered*). Peserta didik pasif menerima pelajaran matematika hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya keikutsertaan peserta didik dalam membangun pemahaman sendiri. Penggunaan metode yang tepat dalam pengajaran merupakan hal yang sangat penting diperhatikan karena keberhasilan pengajaran sangat tergantung kepada cocok tidaknya penggunaan metode

pengajaran terhadap suatu topik yang diajarkan sehingga tujuan pengajarannya tercapai dengan baik.

Metode merupakan alat atau cara dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode *Make A Match* atau mencari pasangan adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Lerna Curran yang menggunakan kartu berisi permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya. Sedangkan metode *Scramble* adalah metode pembelajaran yang menggunakan jawaban, soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi sudah dituliskan namun dengan susunan yang acak dan peserta didik bertugas mengoreksi (membolak balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/ benar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wendi Nugraha (2012), dalam skripsinya yang berjudul "*Kefektifan Penerapan Metode Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Materi Geometri di Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga*", menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dan pembelajaran yang lebih baik antara pembelajaran yang menerapkan metode *make a match* dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Ery Tri Wulandari (2009) dengan judul penelitian "*Implementasi metode pembelajaran Scramble untuk meningkatkan kemampuan sintesis pada mata pelajaran Biologi*", menunjukkan bahwa selama penerapan pembelajaran *Scramble*, kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat sintesis meliputi aspek menyusun, merumuskan dan menghubungkan suatu masalah meningkat dari siklus I sebesar 64% meningkat ke siklus II 81%.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* pada peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Scramble* pada peserta didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng, apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Make A Match* dengan yang

diajar menggunakan metode pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada peserta didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng.

## **HASIL BELAJAR**

Belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pada hakikatnya belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu, misalnya dengan membaca, meniru, mengamati, mendengarkan dan lain sebagainya. Cronbach dalam Suryabra (2010) dalam bukunya *Educational Psychology* menyatakan bahwa “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”. Belajar adalah suatu aktivitas yang ditujukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dengan demikian, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sehingga peserta didik dapat mempergunakan panca inderanya. Pandangan Cronbach senada dengan apa yang dikemukakan oleh Geoch (2010) bahwa, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Menurut Slameto dalam Syaiful (2002) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa definisi tentang belajar yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kewajiban dan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku pada individu tersebut.

## **METODE PEMBELAJARAN**

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Metode pembelajaran dapat juga diartikan suatu cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.

## **METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH**

Metode *Make A Match* adalah pembelajaran dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, peserta didik yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan atau jawaban dan dibacakan di depan kelas untuk dinilai oleh kelompok nilai. Metode pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran yang baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ciri utama dari metode *Make A Match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu dari keunggulan metode *Make A Match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pelaksanaan metode *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik tidak hanya diam dalam mengikuti pembelajaran, namun dengan metode *Make A Match* ini peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan pengetahuannya sendiri dan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Hal yang perlu diperhatikan dalam *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu jawaban merupakan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Kartu telah disiapkan, maka langkah *Make A Match* selanjutnya yaitu:

- a. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok yang membawa jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan, dan kelompok tiga sebagai kelompok penilai.
- b. Atur posisi perkelompok hingga membuat huruf U untuk ketiga kelompok tersebut dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.
- c. Guru memberikan tanda, misal dengan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua bergerak, bertemu dan mencari pasangan jawaban yang cocok.
- d. Berilah waktu pada kelompok pertama dan kedua untuk saling berdiskusi.
- e. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dengan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

- f. Pasangan-pasangan tersebut wajib memberikan pertanyaan dan jawaban yang dibawanya kepada kelompok penilai.
- g. Penilai menilai jawaban pasangan-pasangan yang terbentuk dari diskusi.
- h. Pelaksanaa *Make A Match* dapat diulangi hingga semua peserta didik dalam kelas mengalami berada dalam ketiga kelompok di atas dengan perannya masing-masing.

### **METODE SCRAMBLE**

Metode *scramble* tampak seperti metode *Word Square*, bedanya jawaban soal tidak dituliskan dalam kotak jawaban tetapi sudah dituliskan secara acak. Peserta didik akan bertugas mengkoreksi (membolak-balikkan huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat dan benar.

Adapun langkah-langkah dalam metode *Scramble* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat
- b. Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang di acak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut
- c. Peserta didik dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah di acak sedemikian rupa.
- d. Peserta didik diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan peserta didik dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran metode *scramble* ini adalah metode pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama peserta didik dalam kelompok. Metode ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian peserta didik.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *quasi experimental design*, terdiri dari kelas eksperimen 1 yang diajar dengan menggunakan metode *Make A Match*, dan kelas eksperimen 2 diajar menggunakan metode *scramble*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Sebelum diberikan perlakuan

diadakan *pretest* dan setelah diberikan perlakuan diadakan *posttest*.

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Tanah Karaeng, Kecamatan Manuju, Kabupaten Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng, Kecamatan Manuju, Kabupaten Gowa yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah siswa 32 orang. Sampel dalam penelitian ini, terdiri dari kelas IVA sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen 2.

Tes hasil belajar matematika siswa kelas IVA dan IVB yang diberikan adalah tes sebelum perlakuan (*pre test*) dan tes setelah perlakuan (*post test*). Bentuk tes yang digunakan adalah tes uraian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng yang diajar dengan Menggunakan Metode *Make A Match*

Berikut adalah statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Make A Match* dengan menggunakan SPSS versi 20.0 seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen 1

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	16	16
Nilai Terendah	25	60
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-Rata	48,1250	81,2500
Standar Deviasi	16,62077	9,76729

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas terlihat hasil *pretest* dari 16 sampel diperoleh nilai tertinggi adalah 80, nilai terendah adalah 25, dan rata-rata yang diperoleh 48,1250, serta standar deviasi 16,6207. Sedangkan hasil *posttest*, dari 16 sampel diperoleh nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 80, dan rata-rata yang diperoleh 81,2500 serta standar deviasi 9,76729.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 1

Interval	Kategorisasi	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1		<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen 1	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)

0 - 34	Sangat Rendah	4	25	0	0
35 - 54	Rendah	7	43,75	0	0
55 - 64	Sedang	2	12,50	1	6,25
65 - 84	Tinggi	3	18,75	8	50
85 - 100	Sangat Tinggi	0	0	7	43,75
Jumlah		16	100	16	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, 25% hasil *pretest* siswa berada pada kategori sangat rendah yakni sebanyak 4 orang, pada kategori rendah terdapat 7 siswa dengan persentase sebesar 43,75% dan pada kategori sedang terdapat 2 siswa dengan persentase sebesar 12,50%. Untuk kategori tinggi persentasenya sebesar 18,75% dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang sedangkan hasil *posttest* siswa berada pada kategori sangat tinggi atau dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang hasil *pretestnya* mencapai hasil sangat tinggi. Sedangkan hasil *posttest*, tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah atau 0%. Pada kategori sedang terdapat 1 orang dengan persentase 6,25%. Pada kategori tinggi, terdapat 8 peserta didik dengan persentase 50%, dan pada kategori sangat tinggi terdapat 7 orang dengan persentase 43,74%.

### **Deskripsi Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng yang diajar dengan Menggunakan Metode *Scramble***

Berikut adalah statistik deskriptif hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Scramble* dengan menggunakan *SPSS versi 20.0* seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen 2

<b>Statistik</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Jumlah Sampel	16	16
Nilai Terendah	30	60
Nilai Tertinggi	90	96
Rata-Rata	54,0625	80,3125
Standar Deviasi	18,90492	9,60360

Berdasarkan tabel statistik deskriptif di atas terlihat hasil *pretest* dari 16 sampel diperoleh nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah adalah 30, dan rata-rata yang diperoleh 54,0625, serta standar deviasi 18,90492. Sedangkan hasil



*posttest*, dari 16 sampel diperoleh nilai tertinggi adalah 96, nilai terendah adalah 60, dan rata-rata yang diperoleh 80,3125 serta standar deviasi 9,60360.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

Interval	Kategorisasi	Pretest Kelas Eksperimen 1		Pretest Kelas Eksperimen 1	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 34	Sangat Rendah	1	6,25	0	0
35 - 54	Rendah	7	43,75	0	0
55 - 64	Sedang	4	25	1	6,25
65 - 84	Tinggi	2	12,50	10	62,50
85 - 100	Sangat Tinggi	2	12,50	5	31,25
Jumlah		16	100	16	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, 6,25% hasil *pretest* siswa berada pada kategori sangat rendah yakni sebanyak 1 orang, pada kategori rendah terdapat 7 siswa dengan persentase sebesar 43,75%, pada kategori sedang terdapat 4 siswa dengan persentase sebesar 25%. Untuk kategori tinggi persentasenya sebesar 12,50% dengan jumlah siswa sebanyak 2 orang. Begitupun dengan kategori sangat tinggi terdapat 2 peserta didik dengan persentase 12,50%, sedangkan hasil *posttest*, tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah atau 0%. Pada kategori sedang terdapat 1 orang dengan persentase 6,25%. Pada kategori tinggi, terdapat 10 peserta didik dengan persentase 62,50%, dan pada kategori sangat tinggi terdapat 5 orang dengan persentase 31,25%.

### **Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble* Pada Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng**

Pada bagian ini akan menjawab rumusan masalah yang ke-3 yaitu apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dengan *Scramble* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng atau tidak. Penulis melakukan analisis dengan melihat data *posttest* yang diperoleh kelas

eksperimen 1 (X1) dan kelas eksperimen 2 (X2). Analisis yang digunakan adalah analisis statistika inferensial dan pengujiannya dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 20.0*.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada data hasil *posttest* kedua sampel tersebut, yaitu pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka  $Sign > \alpha 0,05$  dan jika data tersebut tidak berdistribusi normal maka  $Sign < \alpha 0,05$ .

Pengujian normalitas pertama dilakukan pada data *posttest* kelompok eksperimen 1. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan pengolahan data dengan *SPSS versi 20.0* maka diperoleh nilai *Sign* untuk kelas kontrol sebesar 0,200. Berarti nilai *sign* lebih besar dari  $\alpha$  ( $0,200 > 0,005$ ). Berarti dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen 1 berdistribusi normal.

Pengujian normalitas kedua dilakukan pada data *posttest* kelompok eksperimen 2. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan pengolahan data dengan *SPSS versi 20.0* maka diperoleh nilai *Sign* untuk kelas eksperimen sebesar 0,200. Berarti nilai *sign* lebih besar dari  $\alpha$  ( $0,200 > 0,005$ ). Berarti dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen 2 berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil *pretest* kedua sampel tersebut, yaitu pada kelas kontrol dan eksperimen. Uji homogenitas ini dianalisis dengan menggunakan *SPSS versi 20.0*.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang sama atau tidak dengan cara melihat variansinya dari kelompok sampel identik atau tidak. Jika data tersebut homogen maka  $Sign > \alpha 0,05$  dan jika data tersebut tidak homogen maka  $Sign < \alpha 0,05$ .

Pengujian homogenitas dilakukan pada data *pretest* kedua sampel yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan pengolahan data dengan *SPSS versi 20.0* maka didapatkan nilai sebesar 0,541. Berarti nilai *sign* lebih besar dari nilai  $\alpha$  ( $0,541 > 0,05$ ). Berarti dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut homogen.

### c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah uji-t, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah karaeng dengan penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble*

$H_1$  = antara hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah karaeng dengan penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble*

Uji hipotesis dilakukan pada hasil *posttest* kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Berdasarkan hasil pengolahan SPSS versi 20.0, maka diperoleh  $Sign = 0,786$  yang berarti  $< \alpha$  (0,05 atau 5%), maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng yang diajar melalui metode pembelajaran *Make A Match* dan *Scramble*.

Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif sebelum diberikanya perlakuan, nilai rata-rata *pre test* hasil belajar matematika untuk kelompok eksperimen 1 yaitu sebesar 48,12 dan untuk kelompok eksperimen 2 sebesar 54,06. Setelah kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelompok eksperimen 1 diberi perlakuan dengan metode pembelajaran *Make A Match* sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan dengan metode pembelajaran *scramble*, kedua kelompok diberi tes hasil belajar berupa *post test*. Hasil dari tes hasil belajar kedua kelompok dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Dari data yang diperoleh didapat nilai rata-rata *posttest* hasil belajar matematika untuk kelompok eksperimen1 adalah 81,25 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 80,31.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar matematika sebelum penerapan metode pembelajaran *Make A Match* belum mencapai setengah dari skor maksimal, tetapi setelah penerapan metode tersebut maka rata-rata hasil belajar matematika sudah melebihi dari setengah skor maksimal dimana skor maksimal yang dimaksud yaitu 100. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Make A Match* maupun *Scramble* dapat

meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng.

Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t*, yaitu *independent sample t-test*, dimana data yang diuji yaitu data hasil *posttest* kedua kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS maka diperoleh  $t\text{-hitung} = 0,786$  dan  $t\text{-tabel} = 0,05$ . Karena  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  diterima, Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dengan *Scramble* padapeserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng. Dalam artian bahwa metode pembelajaran *Make A Match* dengan *Scramble* ini efektif diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini disebabkan karena;

- 1) Dalam metode pembelajaran *Make A Match* dan *scramble* interaksi peserta didik dengan peserta didik lebih besar dibandingkan interaksi peserta didik dengan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih banyak belajar antara sesama peserta didik dari pada belajar dari guru, sehingga peserta didik yang merasa minder bila harus bertanya menjadi berani karena yang dihadapi teman sebayanya. Dengan demikian peserta termotivasi belajar dan menjadi lebih paham terhadap suatu materi.
- 2) Peserta didik yang berada dalam kelas *Make A Match* dikelompokkan menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu pertanyaan, kelompok kedua merupakan kelompok yang membawa jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan, dan kelompok tiga sebagai kelompok penilai. Sedangkan peserta didik dalam kelas *Scramble* dengan beberapa kelompok kemudian guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai dan membagikan lembar kerja sesuai contoh.

## SIMPULAN

Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng sebelum penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berada pada kategori rendah dengan jumlah rata-rata 48,12 sedangkan setelah penerapan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata sebesar 81,2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng sebelum penerapan metode pembelajaran *scramble* berada pada kategori rendah dengan jumlah rata-rata 54,06, sedangkan setelah penerapan

hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata sebesar 80,31. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dengan metode pembelajaran *Scramble* pada peserta didik kelas IV SD Inpres Tanah Karaeng karena rata-rata hasil belajar matematika antara yang diajar dengan metode pembelajaran *Make A Match* maupun metode pembelajaran *Scramble* tidak terjadi perbedaan yang signifikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA:**

- Amri, S. (2013). *Peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar dan menengah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto. S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbulah. (2009). *Dasar-dasar ilmu pendidikan Cet. I*; Jakarta: Rajawali Pers.
- I Kd., A. W. dkk. (2014). Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe Make A Match terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di gugus III Kecamatan Rending. *Jurnal Mimbar*. PGSD Universitas Pendidikan Gnaesha, Vol. 2 No: 1.
- Janiati, SZ. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif make a match pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jihad, A. (2010). *Evaluasi pembelajaran Cet. III*; Yogyakarta: Multi Press.
- Komalasari. (2010). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mania, S. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Makassar: Alauddin University Press.
- Margono, S. (1991). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineke Cipta.

- Nazzal, A. (2002). An effective of elementary school students' learning method scramble in mathematical problem solving. *Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences* 116, no. 11.
- Nugraha, W. (2012). Kefektifan penerapan model Make A Match pada pembelajaran matematika kelas V materi Geometri di Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang.
- Rapi, M. (2012). *Pengantar strategi pembelajaran*. Makassar: Alauddin University Press.
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi penelitian pendidikan Cet ke II*; Surabaya: Penerbit SIC.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan edisi I*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan penilaian pendidikan, Cet. II*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata S. (2010). *Psikologi pendidikan Cet. V*; Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1994). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tiro A. M. (2000). *Dasar-dasar statistika Cet. II*; Makassar: State Univesrsity of Makassar Press.