

PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A- MATCH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERBELANJA BAHAN MAKANAN SISWA KELAS VIII D di SMP NEGERI 1 TEMPURSARI- LUMAJANG

Binti Robiati Sholihah
SMP Negeri 1 Tempursari-Lumajang
email:bintirobiati@gmail.com

Abstract

The research aims to know determining the extent to which teaching method of Make A- Match affect students' level of understanding on how to choose good food materials on grocery shopping chapter. The subjects of the research are grade VIIIth students at Junior High School 1 Tempursari, even semester academic year 2014/2015. This research uses action research with 3 cycles that consists of phases, they are; (1) Action Plan (2) Action Implementation, (3) Observation and (4) Reflection. Learning strategy used is Group Investigation learning method. The data collection uses observation sheet and also competency test result of learning activity or evaluation. Data analyzing technique uses Qualitative Discriptive Technique.

The result of research shows that there is an increasing from the first cycle to the third cycle, that is the average value on beginning tests 65,14 the completeness 51,43%, first cycle the average value of learning result is 71,14 and mastery learning 71,43% the second cycle the average value of learning result reaches 83,72 and learning completeness reaches 82,86% while the third cycle results achieved is very satisfactory with an average value of learning result reaches 93,11 with mastery learning reaches 97,14%. So, it can be concluded that Make A-Match method can increase the student's learning interest and result.

Kata Kunci: Improvement of understanding skill, Shopping for Food Materials, Make A-Match Cooperative learning method.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang terpusat pada guru sampai saat ini masih ditemukan adanya kelemahan-kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa yang terjadi.

Pada dasarnya tujuan guru mengajar adalah untuk mengadakan perubahan yang dikehendaki dalam tingkah laku anak didik. Seringkali siswa kurang trampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bekerjasama dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang

diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri.

Mata pelajaran Tata Boga yang sudah sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari kadang membuat siswa bermalas-malasan bahkan tidak peduli, hal ini terjadi utamanya pada siswa laki-laki. Jika guru tidak menguasai bahan ajar dan strategi belajar mengajar maka siswa tidak bergairah dan materi pelajaran tidak dapat diterima dengan sempurna. Guru dituntut untuk mengadakan inovasi dan berkreasi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa memuaskan sebagaimana diharapkan.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VIII D semester genap tahun pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang terlihat menurun dan terlihat kurang bergairah dalam menerima materi pelajaran. Hanya ada beberapa siswa yang terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran. Keadaan inilah yang mengakibatkan prestasi belajar mereka secara klasikal rendah. Dari hasil refleksi awal diperoleh data bahwa banyak siswa yang kurang senang dengan metode belajar yang diterapkan guru selama ini. Mereka menginginkan metode baru dalam pembelajaran agar mereka lebih termotivasi. Ada 48,57% (17 orang) siswa kurang senang dengan metode belajar yang diterapkan selama ini dan menginginkan

adanya perubahan cara belajar yang menyenangkan. Sebanyak 57,14% (20 orang) siswa menyatakan tidak puas dengan hasil ulangan yang diperoleh. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini yang menjadi indikator bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini dirasa belum efektif. Atas dasar hal di atas peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif *Make – A Match*.

Penelitian ini difokuskan pada masalah pokok, apakah melalui metode pembelajaran kooperatif *Make - A Match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman berbelanja bahan makanan pada siswa kelas VIII D semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang ?

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat baik bagi siswa, guru maupun sekolah. *Pertama* siswa akan merasakan pengajaran dengan metode pembelajaran kooperatif *Make A-Match* lebih menarik dan tidak membosankan sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan minat belajar, konsentrasi belajar, berani mengemukakan pendapat, bertanya/menjawab pertanyaan, berpikir kritis dan memberikan pengalaman lebih pada siswa serta mengembangkan ketrampilan siswa dalam berpikir untuk mengingat konsep yang sudah ada serta

dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. *Kedua* dapat menumbuhkan profesionalisme mengajar, meningkatkan kemampuan menyusun strategi dan metode pembelajaran yang lebih bermakna dan bervariasi serta pembelajaran lebih efektif dan inovatif. *Ketiga* dapat memberi dorongan bagi guru untuk melaksanakan penelitian serta meningkatkan kerjasama, kreatifitas, dan profesionalisme guru.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran tugas guru tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada peserta didik. Selaras dengan tuntutan zaman, guru seharusnya memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan segala keunikannya, agar mampu membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan belajar. Guru perlu memahami berbagai pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien agar dapat membimbing peserta didik secara optimal dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas sambil belajar. Aktivitas merupakan asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2012:96). Oleh karena itu aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Hal ini karena akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, dimana belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang

diharapkan. Aktivitas tidak dimaksudkan pada aktivitas fisik akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental (Wina Sanjaya; 2006:132).

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik, yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. (Hamalik: 2008). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, yang menjadi hasil dari belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu, menyenangkan dan mencerdaskan siswa.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit mengukur ketrampilan siswa. Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengkaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

baik dari segi fisik maupun mental. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Make -A Match* (mencari pasangan) merupakan suatu model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang menyenangkan (Rusman 2010;223). Selain itu Metode pembelajaran kooperatif tipe *Make -A Match* (mencari pasangan) ini adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik (Miftahul Huda: 2013:253). Metode ini juga mengalihkan proses pembelajaran sistem “ *teacher center* menjadi *student center*”.

Metode pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru berusaha meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran kooperatif *Make -A Match* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaiknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap 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 dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Penutup/simpulan

Metode pembelajaran kooperatif *Make -A Match* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dimana pada tes awal ketuntasan hanya mencapai 51,43%, meningkat menjadi 71,43% pada siklus I, kemudian pada siklus II menjadi 82,86% dan pada siklus III ketuntasan mampu mencapai 97,14%. Terjadi peningkatan prestasi hasil belajar siswa yang signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman berbelanja bahan makanan pada kelas VIII D sejumlah 29 siswa yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Pada perencanaan ini, peneliti melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut: 1) Menentukan kelas subyek penelitian, 2) Mengidentifikasi faktor hambatan dan kesulitan yang ditemui guru dalam pembelajaran Tata Boga, 3) Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran Tata Boga untuk meningkatkan kemampuan berbelanja bahan makanan pada Standar Kompetensi Memahami tentang Perencanaan dan Pengolahan Makanan, 4) Menentukan fokus observasi dan aspek yang diamati, 5) Menetapkan jenis data yaitu data deskriptif kualitatif dan cara mengumpulkannya, 6) Menetapkan cara pelaksanaan refleksi, 7) Menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah, 8) Membuat kartu media pembelajaran, 9) Membuat soal evaluasi

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Metode pengumpulan data disesuaikan dengan data yang ingin diperoleh. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi Berbelanja

Bahan Makanan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Make –A Match*. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan subjek penelitian dalam pembelajaran, dilaksanakan tes ulangan harian yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor. Untuk lebih rinci peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut :

1). Lembar Observasi; Instrumen ini berupa catatan-catatan yang dikumpulkan oleh peneliti selama pembelajaran. 2). Tes Hasil Belajar; Instrumen Evaluasi cara penilaian disusun oleh peneliti dengan berpedoman pada kurikulum dan buku Penuntun Belajar Tata Boga. Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisa melalui analisis data Deskriptif Kualitatif. Deskriptif artinya suatu objek, fenomena, atau setting sosial tertuang dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Artinya, data, fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka-angka. Mendeskripsikan sesuatu berarti menggambarkan apa, mengapa dan bagaimana suatu kejadian terjadi. Sedangkan Kualitatif artinya berisi kutipan-kutipan dari data atau fakta yang diungkap di lapangan untuk memberikan ilustrasi yang utuh dan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan (Djam'an Satori 2010 : 28). Perolehan data selama penelitian akan dianalisis sebagai berikut :

- 1) Data observasi yang diperoleh dari pengelolaan kegiatan pembelajaran

yang berupa catatan-catatan digunakan untuk menganalisa pemahaman siswa terhadap pemahaman Berbelanja Bahan Makanan.

2) Analisis hasil ulangan harian

Data hasil ulangan harian digunakan untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam belajar, dengan ketentuan sebagai berikut (Depdikbud, 1994):

- a. Siswa secara individu telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu nilai 76 dalam menyelesaikan soal ulangan;
- b. Secara klasikal ada 85% siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM. Prestasi belajar siswa dikatakan baik jika telah menunjukkan adanya peningkatan hasil ulangan harian dari siklus 1 ke siklus berikutnya

Prosedur Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

Pembelajaran diawali dengan memberikan sedikit gambaran tentang metode belajar yang akan digunakan pada materi Berbelanja Bahan Makanan, yaitu metode pembelajaran kooperatif *Make –A Match*. Siswa diminta untuk mempelajari materi Berbelanja Bahan Makanan, kemudian diadakan tes awal yang mana hasil tes digunakan untuk melihat hasil

belajar siswa dan sebagai pertimbangan melanjutkan penelitian. Pelaksanaan pembelajaran berikutnya diawali dengan mengocok dan membagikan kartu kepada siswa. Satu kartu dipegang oleh guru kemudian guru membacakan kartu yang dipegang dan meminta kepada siswa yang memegang kartu jawabannya untuk angkat tangan kemudian membacakan jawabannya. Kemudian guru memberi penjelasan kembali kepada siswa dan menanyakan apakah siswa telah paham dan siap untuk melanjutkan. Hal ini sebagai contoh pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif *Make –A Match*.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya diawali dengan memberikan sedikit ulasan siklus sebelumnya yang telah berjalan dengan baik meskipun belum maksimal. Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah mempelajari kembali materi Berbelanja Bahan Makanan sebagaimana tertuang dalam buku Penuntun Belajar Tata Boga dan siap melanjutkan. Kemajuan belajar yang dicapai siswa disampaikan secara singkat kemudian guru memberikan simpulan dan memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus terakhir siswa terlihat sangat semangat karena sudah banyak yang hafal dan paham tentang cara Berbelanja Bahan

Makanan. Siswa yang kurang bisa mengikuti tinggal beberapa anak saja. Bahkan ada siswa yang biasanya tidak bergairah dalam mengikuti pelajaran serta dengan hasil belajar yang rendah ternyata mengalami perubahan yang sangat besar, dia menjadi lebih semangat dan dapat mencocokkan kartunya dengan cepat, begitu juga hasil tes yang didapat juga meningkat. Observasi dalam siklus ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung yang hasil pengamatannya dianalisis dan dipelajari sebagai bahan refleksi untuk rencana tindakan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

Dari hasil tes awal diperoleh data bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa hanya 80 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 65,14. Dari data tersebut dapat juga diketahui bahwa hanya sekitar 51,43% saja siswa telah memiliki kemampuan pemahaman tentang Berbelanja Bahan Makanan. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan secara klasikal hanya 51,43%. Sementara pembelajaran dikelas dikatakan tuntas jika 85% siswa telah tuntas atau mendapatkan nilai minimal sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa merasa perlu adanya variasi cara belajar sehingga tidak jenuh hanya mendengar ceramah guru saja. Siswa juga kurang termotivasi dengan cara belajar selama ini.

Pembelajaran berlangsung dengan sangat tegang, siswa belum pernah melaksanakan metode pembelajaran kooperatif *Make –A Match*, selain itu siswa juga masih kurang memiliki kemampuan pemahaman tentang Berbelanja Bahan Makanan. Ada siswa yang merasa tidak bisa dengan belajar seperti ini, sementara itu ada juga yang minta diberi waktu lagi untuk mempersiapkan diri. Pembelajaran tidak dihentikan melainkan guru memberi penjelasan kemudian dilanjutkan dengan membimbing siswa membaca kartu dan siswa lain memikirkan jawaban dari kartu tersebut. Setelah kartu ke 5 dibacakan ada siswa yang langsung angkat tangan dan memberikan jawaban dari kartu sebelumnya, inilah yang membuat siswa manggut-manggut seakan telah Paham dengan aturan main pada model pembelajaran ini sehingga mereka akhirnya bersemangat.

Pada siklus I ini hasil evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut : nilai rata-rata 73,14 dan 10 siswa (28,57%) belum tuntas sehingga secara klasikal tidak tuntas karena hanya 25 siswa (71,43%) yang mencapai nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sementara pembelajaran di kelas dikatakan tuntas jika 85% siswa telah tuntas atau mendapatkan nilai minimal sama dengan KKM.

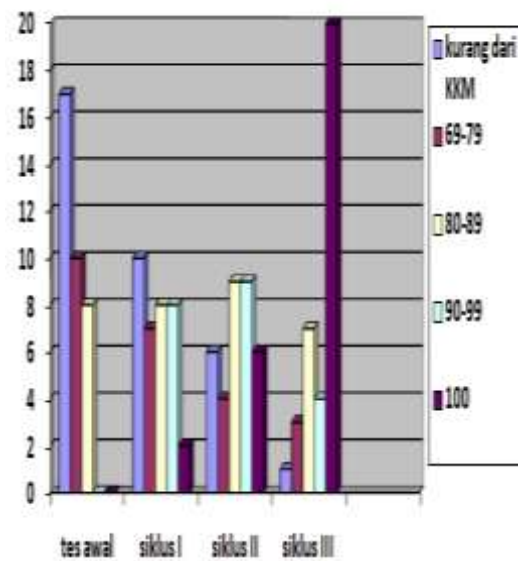
Dari hasil observasi diperoleh data bahwa pembelajaran berlangsung dengan

sangat lancar dan menyenangkan pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif *Make –A Match* sangat membantu siswa dalam memahami materi tentang Berbelanja Bahan Makanan. Siswa terlihat sangat menikmati permainan kartu atau metode pembelajaran ini. Sudah jarang terlihat siswa yang lambat dalam menemukan pasangan kartunya, hanya beberapa siswa saja yang lambat dalam menemukan pasangannya.

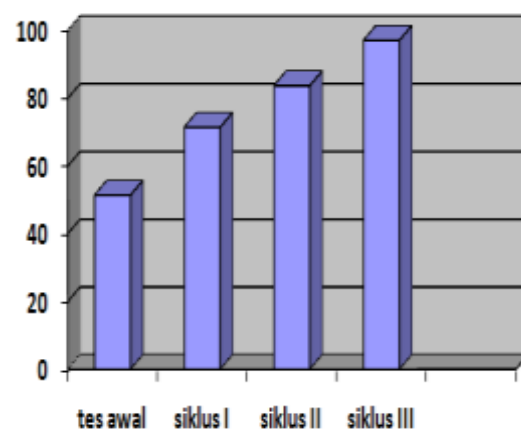
Evaluasi untuk siklus II terlihat sudah ada peningkatan dibanding dengan evaluasi pada siklus I. Hasil evaluasi siklus II dapat diuraikan sebagai berikut : nilai rata-rata 83,72 dengan ketuntasan mencapai 82,86% sehingga secara klasikal masih belum tuntas karena masih ada 6 siswa (17,14%) belum tuntas karena nilai masih belum mencapai KKM. Hasil observasi pada siklus II, pembelajaran sangat menyenangkan dan memberi kesan yang luar biasa bagi siswa. Siswa berharap pada materi-materi pelajaran yang lain juga menggunakan metode atau model pembelajaran yang mampu memberikan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar bagi siswa. Siswa merasa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.

Dari hasil evaluasi dan observasi pada siklus III terlihat sudah hampir mendekati sempurna. Pada siklus III ini hasil evaluasi dapat diuraikan sebagai

berikut : nilai rata-rata 93,11 dan 1 (satu) siswa (2,86%) belum tuntas sehingga secara klasikal sudah dapat dikatakan tuntas karena 34 siswa (97,14%) yang mencapai nilai diatas KKM. Persentase peningkatan hasil prestasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut :



gambar 1 : diagram tentang peningkatan nilai rata-rata siswa



Gambar 2 : diagram tentang prosentase peningkatan ketuntasan belajar siswa

Prinsip pembelajaran adalah semangat dan motivasi siswa untuk menemukan dan mempelajari sesuatu yang baru, sehingga menimbulkan semangat belajar yang tinggi serta berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran akan sangat menyenangkan jika guru senantiasa memunculkan gagasan dan metode baru pembelajaran. Demikianlah yang penulis temukan pada penelitian kali ini.

Sejak siklus I siswa sangat bersemangat dalam belajar karena metode ini belum pernah dikenal oleh siswa. Jika biasanya siswa pasif ketika season tanya jawab, maka kali ini bersemangat untuk segera memulai pembelajaran dengan metode *Make –A Match* karena ternyata siswa perlu suasana dan pengalaman baru dalam belajar. Walaupun awalnya siswa kurang paham dengan cara permainan kartu pada metode *Make –A Match* namun siswa terus meminta untuk berulang-ulang mencoba, saat pelajaran diakhiri siswa kecewa karena belum puas bermain. Guru sebagai mediator menyampaikan bahwa permainan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, yaitu siklus II.

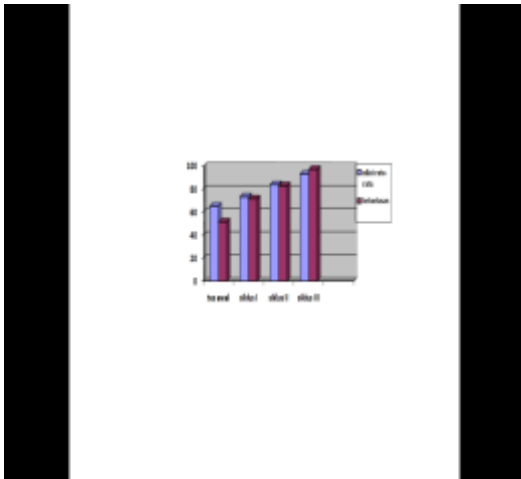
Pada siklus II siswa sudah lancar dalam bermain kartu meskipun masih banyak yang belum hafal dengan materi pelajaran tentang berbelanja bahan makanan, siswa masih banyak yang belum hafal tentang cara memilih bahan makanan

dalam kemasan, bahan makanan yang diawetkan dan bumbu-bumbu.

Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan baik dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Pengaturan waktu sudah sangat baik sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Pada siklus II dan siklus III siswa telah mampu bermain kartu dengan baik dan lancar dikarenakan siswa sudah memahami tentang materi pelajaran berbelanja bahan makanan atau cara memilih bahan makanan sehingga siswa juga dapat mempresentasikan kemampuannya bermain kartu dengan baik pula. Guru juga telah mampu mengatasi segala hal yang menghambat kegiatan pembelajaran dengan mengadakan perbaikan-perbaikan pada beberapa aspek yang dirasa masih kurang. Secara keseluruhan pembelajaran kooperatif *Make –A Match* berlangsung baik sehingga dapat dikatakan bahwa pengelolaan kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif. Faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran dengan metode *Make –A Match* ini adalah karena guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan cepat, sehingga siswa berusaha menghafal dengan maksimal supaya dapat mencocokkan lebih cepat. Selain itu hasil nilai ulangan dipajang dipapan majalah dinding kelas mulai dari tes awal, ulangan

siklus 1 sampai ulangan siklus 3. Siswa terlihat bangga dengan prestasinya.

Pada hasil ulangan harian meningkat dari siklus tes awal, siklus I sampai siklus III dengan kenaikan yang signifikan. Nilai rata-rata tes awal 65,14 siklus I 73,14 meningkat pada siklus II adalah 83,72 dan pada siklus III nilai rata-rata mencapai 93,11. Sedangkan ketuntasan secara klasikal juga mengalami peningkatan yang signifikan juga dari tes awal 51,43% siklus I tuntas 71,43% meningkat pada siklus II menjadi 82,86% dan pada siklus III ketuntasan mencapai 97,14%. Jika digambarkan dalam diagram batang dapat dilihat sebagaimana gambar berikut :



Gambar 3 : peningkatan nilai rata-rata siswa dan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa

PENUTUP

Terkait dengan efektifitas penggunaan metode pembelajara *Make -A Match*, dari hasil penelitian yang dilakukan

terhadap siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa:

- 1) Dalam pembelajaran kooperatif dengan metode pembelajaran *Make -A Match* dapat merubah cara belajar dari “*teacher center* menjadi *student center*”, guru hanya bertindak sebagai fasilitator sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran dengan mengeksplorasi semua kemampuan belajarnya.
- 2) Pembelajaran yang dilakukan membuat suasana saling berinteraksi antar siswa sehingga dapat melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat tanpa rasa malu dan takut memandang latar belakang, setiap siswa dalam memahami suatu pokok bahasan serta memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi siswa.
- 3) Pembelajaran kooperatif dengan metode pembelajaran *Make -A Match* melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi, semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengungkapkan dengan percaya diri tentang materi yang sedang dipelajari.
- 4) Adanya motivasi yang mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Melalui pembelajaran kooperatif dengan metode pembelajaran *Make -A Match* suasana belajar terasa lebih efektif, dan pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dalam membahas materi pembelajaran.

Dari uraian diatas dapatlah disimpulkan bahwa “dengan metode pembelajaran *Make-A Match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman berbelanja bahan makanan di kelas VIII D semester genap tahun pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang”.

Ada bebarapa hal yang dapat peneliti sarankan dari hasil penelitian ini, antara lain :

- 1) Penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode pembelajaran *Make -A Match* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi pelajaran dan prestasi belajar siswa, maka disarankan kepada guru lain untuk melaksanakan penelitian yang sejenis.
- 2) Pemberian penghargaan sangat penting pada proses pembelajaran karena dapat membangkitkan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif pada kegiatan pembelajaran.
- 3) Sebaiknya guru lebih kreatif dalam mengembangkan media maupun model atau metode pembelajaran yang dapat

mendukung proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran mampu tercapai.

- 4) Dalam menentukan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, karena jika kurang sesuai, maka model pembelajaran yang seharusnya menarik justru terkesan lucu dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djam'an Satori dan Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Slavin. R.E. *Cooperatif Learning. Teori Riset dan Praktek*. Terjemahan oleh Nurulita. 2008. Bandung. Nusa Indah
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta. Prestasi Pustaka
- Widyaningsih, Wahyu. 2008. Kel. 3. *Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran*

Matematika. Makalah di
publikasikan melalui
<http://tpcommunity05.blogspot.com>
. Diakses pada tanggal 26 April
2008.