



Efektivitas Metode *Make A Match* Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar PAK Kelas III SD ST Aloysius Semarang

Katerina Yesika Sara Dewantari¹, Sugiyana², F.R. Wuriningsih³

^{1,2,3} STPKat Santo Fransiskus Asisi Semarang

Email: yesikasaradewantari@gmail.com¹, fxsugiyana@gmail.com²,
wuri_21268@gmail.com³

Abstract. *Low student learning outcomes have not reached KKM, namely 75. In this study to find out students' curiosity to learn has a positive influence on student learning outcomes in class III SD St. Aloysius Semarang, to find out the application of the LKS-assisted Make a Match learning method is effective in increasing the average learning outcomes of class III SD St. Aloysius Semarang. This type of quantitative experimental research with the true experimental design method. The research design was a pretest-posttest control group design. Data collection techniques carried out were tests, observation sheets and documentation. Analysis of the data in this study used the influence test, Independent t-test, N-Gain test, Regression and descriptive statistics. Curiosity affects learning outcomes with the acquisition of an R Square value of 83.3%. The average value of the experimental class was 79, far greater than the average of the control class, 42. The results of the calculation of the N-Gain score test showed that the average n-gain score for the Make a match method experimental class was 60.09%, including effective category. Meanwhile, the average n-gain score for the control class was 28.74%, including the less effective category. The LKS-assisted make a match method is proven to be able to improve student achievement.*

Keywords: *Make a Match Method, LKS, Learning Outcomes.*

Abstrak. Hasil belajar siswa yang rendah belum mencapai KKM yaitu 75. Dalam penelitian ini untuk mengetahui rasa ingin tahu belajar siswa memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD St. Aloysius Semarang, untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make a Match* berbantuan LKS efektif dalam peningkatan rata hasil belajar siswa kelas III SD St. Aloysius Semarang. Jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *true experimental design*. Rancangan penelitian ini *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan uji pengaruh, uji *Independent t-test*, uji *N-Gain*, *Regresi* dan *descriptive statistic*. Rasa ingin tahu berpengaruh terhadap hasil belajar dengan perolehan nilai *R Square* 83,3%. Rataan nilai kelas eksperimen sebesar 79 jauh lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol 42. Hasil perhitungan uji *N-Gain score* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *n-gain score* untuk kelas eksperimen metode *Make a match* sebesar 60,09% termasuk kategori efektif. Sedangkan untuk rata-rata *n-gain score* kelas kontrol adalah sebesar 28,74% termasuk kategori kurang efektif. Metode *make a match* berbantuan LKS terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Metode *Make a Match*, LKS, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Menurut observasi yang telah dilaksanakan di SD St Aloysius Karangpanas Semarang pada siswa kelas III yang belum memiliki rasa menghargai antar teman sekelasnya. Siswa laki-laki dan perempuan tidak memiliki rasa kerjasama dalam kelas tersebut, siswa dan siswi masih membeda bedakan jenis kelamin dan tidak mau berteman satu dengan lain, dan tidak memiliki rasa cinta kepada sesamanya. Menurut observasi yang telah dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran siswa asik dengan dunianya masing-masing dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, dan saat belajar didalam kelompok, siswa tidak secara maksimal melaksanakan diskusi tidak ada rasa kerja sama dan tugas yang diberikan oleh guru untuk kelompok, namun sebagian kelompok dapat menyelesaikan tugas dengan maksimal atau semua

Received Juni 20, 2023; Revised Juli 21, 2023; Acapted: Agustus 18, 2023

* Katerina Yesika Sara Dewantari, yesikasaradewantari@gmail.com

anggota kelompoknya bekerjasama menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Namun dalam kelompok tersebut hasil belajar ternyata KKM tidak tercapai pada KKM yang telah ditentukan.

Proses Pembelajaran dengan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman siswa yang mendukung proses belajar dan menghasilkan hasil yang diharapkan. Pelaksanaan penggunaan metode *Make a Match* dapat menumbuhkan minat karena pembelajarannya mengacu pada model *Make a Match* yang cara belajarnya berpasangan dengan cara mencari sendiri pasangannya.

KAJIAN TEORITIS

Tujuan belajar diharapkan agar pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dapat diterapkan didalam kelas. Tes hasil belajar merupakan sebuah instrument atau dapat disebut dengan prosedur yang sistematis.

Pendidikan Agama Katolik diutamakan dalam pendewasaan peserta didik dalam dirinya dan imannya, sehingga Pendidikan Agama Katolik bukan semata untuk mendapatkan pencapaian prestasi belajar dalam bidang akademik.

Rasa ingin tahu merupakan bahwa sikap yang dimiliki oleh seorang individu untuk mendapatkan atau memperoleh suatu yang lebih atau sesuatu yang belum pernah diketahui sebelumnya (Musbikin, 2019).

Peningkatan minat belajar siswa penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dapat diterapkan sehingga dapat membentuk peserta didik agar mampu berbagi, berkomunikasi, bersosialisasi dan presentasi didepan dengan teman sekelasnya.

LKS adalah kumpulan materi pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik media belajar. Dalam LKS yang tersusun secara sistematis dan lengkap dapat menunjang proses pembelajaran dalam mata pelajaran PAK, yang dilengkapi dengan tugas, latihan soal, soal diskusi dan bahan evaluasi sehingga siswa dapat memperluas cara belajar didalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif eksperimen *True Experimental Design* bertujuan untuk menyelidiki sebab akibat dengan perbandingan hasil dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini akan memberikan *pretest* yang akan diberikan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan sebagai tes awal sebagai objek peneliti untuk memperoleh nilai awal dari peserta didik. setelah pelaksanaan *pretes*, peneliti menerapkan *posttest* untuk diberikan pada akhir

penelitian yang akan dianalisis bersama hasil *pretes* dan dapat diberi kesimpulan oleh peneliti. Berikut merupakan tabel dari desain ini (Sukestiyarno, 2020).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat rasa ingin tahu pada siswa. Hasil pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Variabel secara umum diartikan sebagai suatu yang akan menjadi objek pada penelitian akan diukur menjadi variasi. Sedangkan variabel terikat atau dependen merupakan satu variabel hasil 1. Variabel ini merupakan faktor-faktor dari adanya pengaruh bebas yang telah diamati dan diteliti oleh peneliti (Anshori & Sri Iswati, 2009).

Variabel dependen (y: terpengaruh) dalam penelitian menggunakan aspek kognitif, aspek kognitif yang diteliti adalah hasil belajar siswa. Sedangkan variable independen (x : mempengaruhi) adalah rasa ingin tahu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP, LKS, soal dan lembar observasi. Berdasarkan test awal dan test akhir terhadap 41 siswa.

Analisa Data

a. Uji *Independent T Test* (Rata-rata Prestasi Belajar)

Group Statistics					
	Kode_Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Prestasi_belajar	Eksperimen	20	79.50	18.042	4.034
	Kontrol	21	54.95	9.200	2.008

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Prestasi_belajar	Equal variances assumed	1.559	.219	5.528	39	.000	24.548	4.441	15.566	33.530
	Equal variances not assumed			5.447	27.948	.000	24.548	4.506	15.316	33.779

Berdasarkan pada tabel dapat di ketahui sig = 0,000% = <5% a H0 ditolak menerima H1. Menerima H1 maka rata kedua kelompok berbeda. *Make a Match* mampu memberi peningkatan hasil belajar siswa.

b. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* ini digunakan untuk menghitung seberapa besar keefektifan dari penerapan metode pembelajaran *Make a Match* berbantuan media LKS pada pembelajaran agama katolik di kelas III SD St. Aloysius Semarang. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Uji *N-Gain*

Descriptives			
kelas		Statistic	Std. Error
NGain_SkorEksperimen	Mean	.6009	.07270
	Minimum	-.06	
	Maximum	1.00	
Kontrol	Mean	.2874	.02534
	Minimum	.09	
	Maximum	.53	

N-Gain Score untuk kelas eksperimen sebesar 0,6009 = 60,09% termasuk kategori cukup efektif, dengan nilai *N-Gain Score* minimal -0,06% = 6% dan maksimal 1,00% = 100%.

c. Uji Pengaruh (Regresi)

Uji pengaruh digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yang membahas tentang pengaruh rasa ingin tahu terhadap hasil belajar siswa.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	-7.957	9.399		-.847	.408
	Rasa_Ingin_Tahu	1.095	.116	.912	9.461	.000
Hasil Belajar						

Dapat dilihat hasil perhitungan koefisien regresi sederhana pada tabel 4.3 memperlihatkan nilai koefisien kontanta sebesar -7,957 koefisien (X) sebesar 1,095. Nilai a = -7,957 dan b = 1,095, sehinga diperoleh persamaan $y = -7,957 + 1,095 x$.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5149.411	1	5149.411	89.504	.000 ^b

Residual	1035.589	18	57.533
Total	6185.000	19	

Tabel F = 89.504, sig = 0,000. Jika nilai sig = 0,000% < 5% berarti menolak H0 dan menerima H1.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.912 ^a	.833	.823	7.585

a. Predictors: (Constant), Rasa_Ingin_Tahu

Nilai *R Square* = 0,833 = 83,3%. Variabel rasa ingin tahu x 83,3% = 16,7% dapat dipengaruhi oleh karakter lain selain rasa ingin tahu

d. Uji *Independent T Test* (Perbedaan Rasa Ingin tahu antara Kedua kelas)

Uji banding *independent sampel t test* digunakan untuk menjawab rumusan masalah berkaitan dengan perbendaan rasa ingin tahu sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode *Make a Match* berbantuan LKS.

Group Statistics					
	kode_kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rasa_Ingin_Tahu	1	20	79.50	18.042	4.034
	2	21	42.71	7.760	1.693

Pada tabel diatas adalah tabel *group statistic* yang berisi banyak data atau jumlah siswa yang dihitung rasa ingin tahu, terdapat pula rata-rata orientasi rasa ingin tahu sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang akan diteliti rasa ingin tahu adalah 41 orang, dengan rata-rata rasa ingin tahu sebelum perlakuan sebesar 42,71 dan rata-rata ingin tahu sesudah diperlakukan sebesar 79,50 dengan standar deviationnya sebesar 7,7760 untuk sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan memiliki standar deviation sebesar 0,18042 sedangkan untuk standar eror mean sebelum perlakuan sebesar 0,4034

Independent Samples Test							
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference

				tailed		Differen				
)		ce Lower Upper				
Rasa_Ingi	Equal									
n_Tahu	variances assumed	2.744	.106	8.553	39	.000	36.786	4.301	28.087	45.485
	Equal									
	variances not assumed			8.407	25.531	.000	36.786	4.375	27.784	45.787

Sig sebesar $0,106 = 10,2\% > 5\%$ maka H_0 diterima. Maka memiliki arti kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat belajar dan setelah ujian, skor meningkat. Menggunakan metode berbantuan LKS lebih efisien, dengan 60,09% termasuk dalam kategori efisien. Lebih baik, melampaui kesempurnaan KKM sebesar 75. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 89. Terdapat perbedaan metode Make a Match berbantuan LKS dengan metode ceramah pada siswa Kelas III SD Aloysius Semarang

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa hal yang peneliti lakukan sebagai bahan penyusunan disertasi adalah sebagai berikut: Guru harus membekali diri dengan metode pembelajaran kontekstual dan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Metode Make a Match berbasis LKS dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran agama katolik karena terbukti hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Guru membiasakan PTK mengevaluasi proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Anshori, M., & Sri Iswati. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Musbikin, I. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter* (Rizal (ed.); 1 ed.). Penerbit Nusa Media.
- Pranyoto, Y. H. (2018). Revitalisasi Pendidikan Agama Katolik Di Sekolah Sebagai Upaya Meningkatkan Moralitas Anak Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 6. <https://doi.org/http://ojs.stkyakobus.ac.id/index.php/JUMPA/article/view/54>
- Sukestiyarno. (2021). *Statistika Dasar*.
- Sukestiyarno. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (2 ed.).