

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA SISWA KELAS II
SDN SEDATI AGUNG**

Alien Nisaul Hikmiah
SDN Sedati Agung Sidoarjo
Alien.nisa@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berlatar belakang rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika. Hal tersebut disebabkan oleh siswa mengalami kesulitan dalam operasi pembagian, pemilihan model dan metode pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Solusi yang diberikan adalah menerapkan model pembelajaran *Make a match*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I sebesar 78,95% dan 89,28% pada siklus II, memenuhi indikator ketuntasan $\geq 85\%$. Pada aktivitas siswa menunjukkan hasil 78,3% siklus I dan sebesar 87,5% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar secara rerata sebesar 73,75 dan secara persentase klasikal sebesar 89,7%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Make a match*, Matematika

**INCREASING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH THE MAKE
A MATCH LEARNING MODEL IN CLASS 2 STUDENTS
SEDATI AGUNG SDN**

Abstract: *This research is based on the low student learning outcomes in the Mathematics lesson. This is caused by students experiencing difficulties in the distribution operation, the selection of models and learning methods is not in accordance with the material to be delivered by the teacher. The solution given is to apply the learning model Make a match. The purpose of this study is to find out how the increase in teacher and student activities and learning outcomes. The research method used uses a type of classroom action research with two cycles. Data collection techniques in this study were observations and tests. The data collection instruments used were observation sheets for teacher activities, student activity observation sheets, and learning outcomes test sheets. The data analysis technique in this study is quantitative. The results showed that teacher activity in the first cycle was 78.95% and 89.28% in the second cycle, fulfilling the completeness indicator of $\geq 85\%$. In student activities the results showed 78.3% in the first cycle and 87.5% in the second cycle. Average learning outcomes are 73.75 and classical percentages are 89.7%.*

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Model, Make a match, Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran dalam sekolah dasar yang berkesan mata pelajaran paling sulit oleh siswa. Sebagian besar siswa mengalami penurunan minat dan motivasi belajar matematika sehingga hasil belajar terhadap mata pelajaran tersebut kurang bermakna. Upaya yang dilakukan guru dan orang tua untuk menumbuhkan minat dan motivasi lebih dalam belajar matematika bagi siswa sudah dilakukan seperti pendampingan dan penerapan model dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Sedati Agung, menunjukkan bahwa pada materi pembagian ada 35% dari 38 siswa belum paham terhadap materi tersebut. Kenyataan tersebut didukung oleh rata-rata kelas sebesar 58 yang dibawah KKM sebesar 70. Permasalahan yang terjadi menunjukkan siswa belum terampil dalam melakukan operasi pembagian, minat terhadap materi pembagian kurang yang ditunjukkan dari siswa hanya sekedar mengikuti pembelajaran dengan bergurau sendiri dengan temannya.

Pada proses pembelajaran matematika di kelas II, peneliti yang sekaligus menjadi guru kelas sering mengalami kendala dalam mengajarkan materi tentang pembagian. Seperti materi pembelajaran mengetahui pasangan bilangan pembagian yang hasil bagi diketahui. Peneliti mengalami kesulitan dalam memilih dan menentukan model serta media yang digunakan sehingga pembelajaran kurang bermakna.

Dari permasalahan tersebut, terlihat kegiatan belajar mengajar kurang bermakna yang diakibatkan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembagian. Selama ini guru kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Dari hal tersebut guru termotivasi untuk mengemas kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, siswa berinteraksi langsung dengan benda konkret, berinteraksi satu dengan yang lain sehingga menciptakan pembelajaran bermakna. Menurut Suryadi (2007:165) pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kemampuan siswa, pengembangan ide, dan pengembangan metode.

Solusi yang diberikan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a match*. Menurut Rusman (2012:223) model pembelajaran *Make a match* merupakan pembelajaran yang mengarahkan pada siswa untuk mencari pasangan sambil belajar suatu konsep dalam suasana menyenangkan. Menurut Suyatno (2009:72) model pembelajaran *Make a match* merupakan model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartu.

Model pembelajaran *Make a match* mengarahkan kepada hubungan yang menyenangkan antara guru dan siswa mengenai materi yang disampaikan. Langkah-langkah model *Make a match* sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang sesuai dengan materi, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. Model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan.

METODE

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Sedati Agung yang berjumlah, terdiri dari siswa perempuan dan siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan penelitian untuk mengetahui akibat dari sebuah tindakan yang diaplikasikan pada subjek penelitian (Trianto, 2011:13). Tahapan PTK menurut Arikunto (2010:16) terdiri dari (1) Perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi.

Pada tahap perencanaan dilakukan (1) menyusun perencanaan pembelajaran berdasar telaah kurikulum, membuat silabus, RPP, dan menentukan media pembelajaran; (2) menyusun lembar observasi kegiatan guru dan siswa; (3) menyusun lembar kerja siswa dan lembar penilaian.

Pada tahapan pelaksanaan yang dilakukan adalah (1) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP; (2) memberikan soal lembar kerja siswa dan lembar penilaian; (3) dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa oleh observer.

Pada tahap pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan dari guru kelas dan observer terhadap aktivitas siswa dan guru. Berikutnya pada tahap refleksi yang dilakukan adalah merangkum hasil pelaksanaan observasi, menganalisis hasil tes evaluasi, dan mencatat keberhasilan dan kegagalan selama proses pembelajaran untuk diperbaiki.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi siswa, dan lembar tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kegiatan guru, analisis data kegiatan siswa, dan analisis data tes hasil belajar. Adapun untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : persentase ketuntasan belajar

$\sum x$: jumlah siswa yang mencapai KKM

n : jumlah seluruh siswa

(Aqib, 2009)

Indikator keberhasilan ditentukan dari KKM sebesar 70

Analisis hasil observasi kegiatan guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan

P : persentase frekuensi kejadian yang muncul

F : banyaknya frekuensi aktivitas guru/siswa

N : jumlah frekuensi aktivitas keseluruhan

(Aqib, 2009)

Untuk mengetahui keberhasilan aktivitas didasarkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Taraf keberhasilan tindakan

Tingkat Penguasaan	Nilai huruf	bobot	Predikat
$90\% \leq NR \leq 100$	A	4	Sangat baik

%				
80 % ≤ NR < 90	B	3	Baik	
%				
70 % ≤ NR < 80	C	2	Cukup	
%				
60 % ≤ NR < 70	D	1	Kurang	
%				
0 % ≤ NR < 60	E	0	Sangat Kurang	
%				

Sumber : Purwanto (2004:103)

Dari tabel tersebut, ditentukan taraf keberhasilan pada tes hasil belajar, aktivitas guru, dan siswa ≤ 85%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Aktivitas Guru

Berdasar pada hasil pengamatan setiap siklusnya diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	(%) Persentase Keberhasilan	
		Siklus I	Siklus II
1	Guru menyiapkan beberapa kartu	4	4
2	Guru membagikan kartu yang berisi soal/petunjuk	3	3,5
3	Guru melakukan pembimbingan terkait dnegan siswa memikirkan jawaban/soal	3,5	3,5
4	Guru melakukan pembimbingan terkait dengan siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.	2,5	3
5	Guru melakukan penilaian terhadap hasil kartu yang dicocokkan.	3	3
6	Guru memberikan reward/punishment	3	4
7	Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan	3	4
	Jumlah	22	25
	Persentase (%)	78,75	89,28

Berdasar hasil observasi aktivitas guru paada tiap siklus, menunjukkan pada siklus I memperoleh ketercapaian skor sebesar 78,75% dan belum memenuhi indikator keberhasilan. Dalam pembelajaran guru masih menemukan kendala dalam mengarahkan siswa untuk mencari pasangan yang sesuai. Upaya yang dilakukan adalah dengan memperjelas petunjuk agar mudah dimengerti oleh siswa.

Hasil aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor 89,28% dengan kaategori sangat baik dan memneuhi indikator keberhasilan

Aktivitas Siswa

Berdasar pada hasil pengamatan setiap siklusnya diperoleh hasil aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	(%) Persentase
----	--------------------	----------------

		Keberhasilan	
		Siklus I	Siklus II
1	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban	4	4
2	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.	3	3
3	Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.	2,5	4
4	Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.	2	3
5	Siswa memperoleh reward dan punishment yang telah disepakati bersama.	3,5	3,5
6	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.	3	3,5
7	siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.	3,5	3,5
	Jumlah	21,5	24,5
	Persentase (%)	78,3	87,5

Dari hasil aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan skor 78,3% atau belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kendala pada siklus I ini adalah siswa belum begitu paham tentang mencocokkan kartu bilangan yang telah ditentukan guru. Upaya yang dilakukan adalah pemberian contoh demonstrasi oleh guru dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa. Hal tersebut terbukti dari hasil peningkatan aktivitas siswa menjadi 87,5% atau sangat baik dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tes Hasil Belajar

Berikut disajikan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Make a match*.

Tabel 5. Data Tes Hasil Belajar

Aspek	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	40	45
Nilai tertinggi	85	90
Rata-rata hasil	67,19	73,75
Siswa Tuntas Belajar	30	34
Siswa tidak tuntas belajar	8	4
Persentase Keberhasilan (%)	78,95	89,47

Persentase keberhasilan tes hasil belajar menunjukkan persentase sebesar 78,95% pada siklus I dan 89,47% pada siklus II. Skor tersebut membuktikan adanya peningkatan yang terjadi pada tes hasil belajar pada penelitian dan memenuhi indikator keberhasilan .

Pembahasan

Berdasar hasil penelitian, aktivitas guru pada siklus I memperoleh 78,75% dan hasil tersebut belum memenuhi keberhasilan. Peneliti merefleksikan pelaksanaan pembelajaran dan ditemukan bahwa aspek pendampingan terhadap siswa dalam mencari pasangan kartu yang sesuai dengan soal atau pun jawaban.

Dari hasil temuan tersebut peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan memberikan pendampingan, petunjuk yang lebih mudah dipahami, dan gambar lebih jelas (karena sebelumnya gambar tidak begitu jelas) oleh siswa sehingga harapannya siswa dalam mencocokkan kartu lebih mudah.

Setelah diberi perlakuan berbeda terjadi peningkatan pada siklus sebesar 10,53% menjadi 89,28% pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa aspek pendampingan sangatlah penting bagi siswa untuk menjadi perhatian lebih. Sesuai dengan pendapat Kaluge (2003:117), guru harus menciptakan disiplin kelas yang baik karena mampu menentukan tahap berikutnya.

Pada hasil tes belajar siswa kelas II membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika terbukti dari peningkatan hasil dari siklus I sebesar 78,95% menjadi 89,47% pada siklus II. Aspek lain yang dikembangkan melalui model tersebut adalah kemampuan bekerja sama dan interaksi sesama dalam kelompok menggunakan kartu. Hal tersebut membuktikan pemahaman konsep terhadap materi pembagian menjadi lebih bermakna dan mengembangkan kemampuan kerjasama antar siswa. Sejalan dengan hal tersebut Lie (2008:56) menyatakan tentang model *Make a match* merupakan cara belajar dalam memberikan kesempatan bekerjasama siswa satu dengan yang lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Make a match*. Aktivitas guru yang paling menonjol dalam proses pembelajaran saat guru melakukan pembagian kartu dan pendampingan dalam mencocokkan kartu.

Aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung mengalami peningkatan. Kegiatan siswa yang paling meningkat adalah siswa mengerjakan soal/petunjuk, mencari pasangan kartu, mencocokkan kartu, membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Make a match* mengalami peningkatan setiap siklusnya dan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Saran

Guru hendaknya menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembagian, karena lebih efektif dalam menentukan konsep dari materi tersebut, seperti pada penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Make a match*.

Guru lebih memfasilitasi, memberikan pendampingan, memberikan reward, memberikan punishment, menggunakan benda konkret untuk menyampaikan tujuan pembelajaran supaya siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Kaluge, Lauren. 2003. *Sendi-sendi Manajemen Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press

- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rusman.2012.*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suryadi, Didi, 2007. Pendidikan Matematika. Dalam Ali, M, ibrahim, R, Sukmadinata, N.S., Sudjana, D., dan rasjidin, W (Penyunting). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (classroom Action Research) teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Ngalim Purwanto. 2004. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.