

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jebol pada Mata Pelajaran Matematika

Siti Khotimah¹, Kartinah², Dewi Khotijah³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, 50232

³ SD Negeri 3 Jebol, Desa Jebol RT. 04 RW. 02 Mayong Jepara, 59465

* sitikhohimah655@gmail.com¹⁾

kartinah@upgris.ac.id²⁾

dewikhohijah1@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar peserta didik yang belum optimal pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Prosedur kerja penelitian tindakan kelas melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas II SDN 3 Jebol semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah peserta didik kelas II ada 28 orang, terdiri dari 18 laki-laki dan 10 perempuan. Hasil penelitian diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik. Data hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di Siklus II dengan rata-rata 81,8 dengan jumlah 26 siswa (92,9%). Oleh karena itu, ditarik simpulan untuk penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Kata kunci: Hasil belajar, Pembelajaran Matematika, Model Pembelajaran *Make A Match*

ABSTRACT

*This research is motivated by the learning outcomes of students who have not been optimal in learning mathematics. The purpose of this study is to improve student learning outcomes in learning mathematics using the *Make A Match* learning model. This study used classroom action research which was carried out through two cycles, each cycle being conducted in two meetings. Classroom action research work procedures through planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were class II students at SDN 3 Dropped out in the even semester of the 2022/2023 academic year. There are 28 students in grade II, consisting of 18 boys and 10 girls. The research results were obtained from the evaluation results of students. Data on student learning outcomes from cycle I to cycle II are presented in the form of tables and bar charts. The results showed that the use of the *Make A Match* learning model was able to improve the learning outcomes of students in Cycle II with an average of 81.8 with a total of 26 students (92.9%). Therefore, it is concluded that the use of the *Make A Match* learning model can improve student learning outcomes in learning mathematics.*

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics Learning, *Make A Match* Learning Model

1. PENDAHULUAN

Matematika yaitu salah satu mata pelajaran yang dapat mendukung kegiatan pendidikan dan materi yang dapat dipelajari di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Matematika ilmu universal sebagai dasar perkembangan teknologi,

memiliki peran penting dalam disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir seseorang (Permendiknas, 2006). Matematika sering dianggap pelajaran yang membosankan karena biasanya pembelajaran yang dilaksanakan monoton dan sering terlintas difikiran peserta didik

bahwa matematika melibatkan banyak rumus-rumus sehingga menyebabkan peserta didik malas untuk mengikuti pembelajaran matematika dan menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun (Vera, 2019). Dari hal tersebut, guru harus mampu sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran di sekolah dan dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi aspek yang terdapat pada pelajaran matematika.

Lemahnya kemampuan memahami mata pelajaran matematika yang dialami oleh peserta didik dapat diartikan kurang berhasil proses pembelajaran matematika. Faktor penyebabnya bisa dari peserta didik sendiri, guru, sarana dan prasarana maupun model pembelajar (Rahmayanti, 2017). Motivasi peserta didik yang rendah, kinerja guru yang kurang baik, serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung dapat menjadikan turunnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Hasil belajar yaitu perubahan dalam diri peserta didik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik saat mempelajari materi pelajaran di sekolah dengan berbentuk skor yang diperoleh dari hasil tes (Susanto, 2014). Hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif.

Hasil belajar dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan karena belajar yaitu berbuat atau melakukan sesuatu. Berbuat untuk dapat mengubah tingkah laku menjadi lebih baik (Harisdiana, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran masih menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh guru dan peserta didik sendiri. Yang terjadi di SDN 3 Jebol saat awal pembelajaran, peserta didik masih sedikit yang terlihat aktif. Hanya ada beberapa peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru karena belum fahamnya materi yang diberikan sehingga pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar harus dilaksanakan dengan menyenangkan, inovatif, memotivasi dan

dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran (Jayanti, 2018). Pembelajaran tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan model pembelajaran baru yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam pembelajaran matematika.

Pengembangan kurikulum di Indonesia lebih mengutamakan pemahaman pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik (Permendikbud, 2016). Guru harus menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya peserta didik dapat tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat memunculkan proses peserta didik yang aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator saat pembelajaran.

Model pembelajaran dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran yaitu bentuk rencana yang memiliki waktu jangka panjang untuk membimbing kegiatan dan membuat rencana pembelajaran (Rusman, 2013). Model pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika yaitu model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* yaitu model pembelajaran dengan mencari pasangan antar teman satu kelas (Soleha, 2016). Peserta didik diberikan kartu yang berisikan ada soal dan jawaban, lalu peserta didik yang mendapatkan kartu soal harus mencari kartu jawaban yang dipegang oleh temannya. Salah satu kelebihan model pembelajaran *Make A Match* yaitu peserta didik mencari pasangan sambil belajar dari suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan. Salah satu kelemahan model pembelajaran *Make A Match* yaitu memerlukan pendampingan dari guru untuk melakukan kegiatannya, perlu persiapan alat dan bahan, serta memerlukan waktu banyak (Rahayu, 2020). Model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan untuk seluruh

mata pelajaran di sekolah. Model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik peserta didik yang suka bermain. Pelaksanaannya harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan kartu soal dan jawabannya. Tujuan dari Model pembelajaran *Make A Match* yaitu untuk dapat melatih peserta didik lebih cermat, dapat berfikir cepat, ulet, memiliki pemahaman kuat tentang materi dan interaksi sosial yang tinggi dengan teman sekelasnya.

Ada delapan langkah dalam proses Model pembelajaran *Make A Match* menurut (Huda, 2011) yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai materi yang dipelajari.
2. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
3. Peserta didik yang mendapatkan kartu pertanyaan diberikan waktu untuk memikirkan jawaban yang sesuai.
4. Peserta didik yang mendapatkan kartu pertanyaan mulai mencari pasangan jawaban yang cocok, jika dapat menemukan pasangan kurang dari batas waktu yang diberikan maka akan mendapatkan poin atau bintang.
5. Setelah satu babak berjalan, kartu dikumpulkan lagi lalu dikocok oleh guru dan melakukan hal yang sama sesuai dengan kegiatan sebelumnya sampai peserta didik benar-benar paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.
6. Kesimpulan.
7. Penutup.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas II di SDN 3 Jebol. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran *Make A Match*.

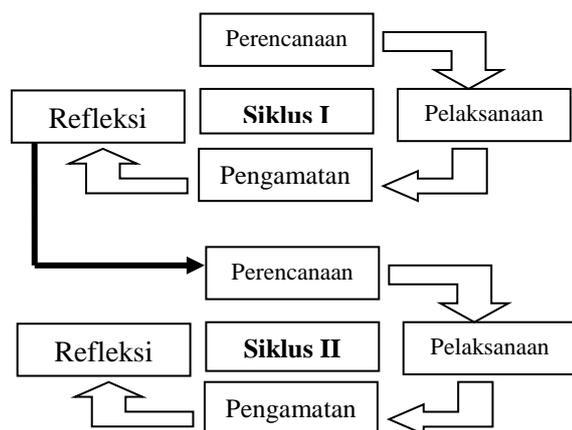
Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yaitu penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru dikelas guru sendiri melalui refleksi diri dan teknik yang dilakukan guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan kinerja guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Jakni, 2017).

Penelitian tindakan kelas dimulai dari perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (Action), mengamati dan mengevaluasi hasil (Observation and Evaluation). Prosedur kerja penelitian tindakan kelas ada 4 bagian yaitu merencanakan (Planning), pelaksanaan (acting), mengamati (observing), dan merefleksi (reflecting), sehingga dapat tercapai perbaikan atau peningkatan (kriteria keberhasilan) yang diharapkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 3 Jebol semester genap, melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada bulan Maret 2023 sampai Juni 2023. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas II SDN 3 Jebol dengan jumlah peserta didik 28 orang terdiri dari 18 laki-laki dan 10 perempuan.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus, yaitu Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif yaitu penjelasan keterangan dari hasil observasi yang dilakukan guru kepada peserta didik. Deskriptif kuantitatif yaitu presentase dari hasil tes evaluasi di setiap siklus yang sudah dilaksanakan. Berikut adalah desain prosedur penelitian Tindakan kelas:

2. METODE PELAKSANAAN



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di tahap prasiklus sebelum menerapkan model pembelajaran

Make A Match dijumpai data terdapat 18 peserta didik yang tuntas (64,3%) dan 10 peserta didik yang belum tuntas (35,7%) dengan rata-rata nilai kelas 72,8 pada pelajaran matematika. Saat pra siklus ini dijumpai bahwa peserta didik saat pembelajaran masih kurang fokus dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi, banyak peserta didik banyak yang bercerita dengan teman sebangkunya, asik main sendiri, dan masih banyak lagi. Saat pra siklus pembelajaran belum efektif dan model pembelajaran kurang menarik. Untuk menentukan besar presentase, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus $M = \frac{\sum x}{n}$. Berikut adalah tabel ketuntasan hasil belajar kelas II SDN 3 Jebol pada tahap prasiklus:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas II pada Tahap Prasiklus

Peserta didik yang tuntas	Peserta didik yang belum tuntas
18 (64,3%)	10 (35,7%)

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 26 Mei 2023 selama 2 jam pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Diketahui dari analisis data bahwa peserta didik belum tuntas pada mata pelajaran matematika dengan nilai dibawah 70 (KKM 70) sebanyak 6 peserta didik (21,4%), peserta didik yang tuntas dan memperoleh nilai 70 keatas sebanyak 22 peserta didik (78,6%) dengan nilai rata-rata kelas 74,3. Dapat ditarik simpulan bahwa perbaikan pembelajaran siklus 1 pada pelajaran matematika belum berhasil. Karena nilai rata-rata kelas masih belum mencapai minimal 75 dan presentase ketuntasan belajar belum mencapai minimal 90%.

Tabel 2. Perbandingan nilai tes evaluasi peserta didik Pra siklus dan Siklus I

Nilai	Prasiklus		Siklus I	
	Jumlah Peserta didik	%	Jumlah Peserta didik	%
91 -100	-	-	-	-
81 - 90	-	-	5	17,9%
71 - 80	18	64,3%	14	50%
61-70	-	35,7%	3	10,7%
51 - 60	10	-	6	21,4%
41 - 50	-	-	-	-
≤ 40	-	-	-	-
Jumlah	28	100%	28	100%
Rata-rata	72,8		74,3	

Hasil refleksi pada siklus I dihasilkan bahwa penggunaan model pembelajaran Make A Match melibatkan seluruh peserta didik berpasangan sesuai kecocokan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi pelajaran matematika. Namun, pada siklus I masih ada beberapa peserta didik yang belum paham dengan aturan dari model pembelajaran Make A Match sehingga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik. Lalu guru menyusun perencanaan perbaikan untuk siklus II.

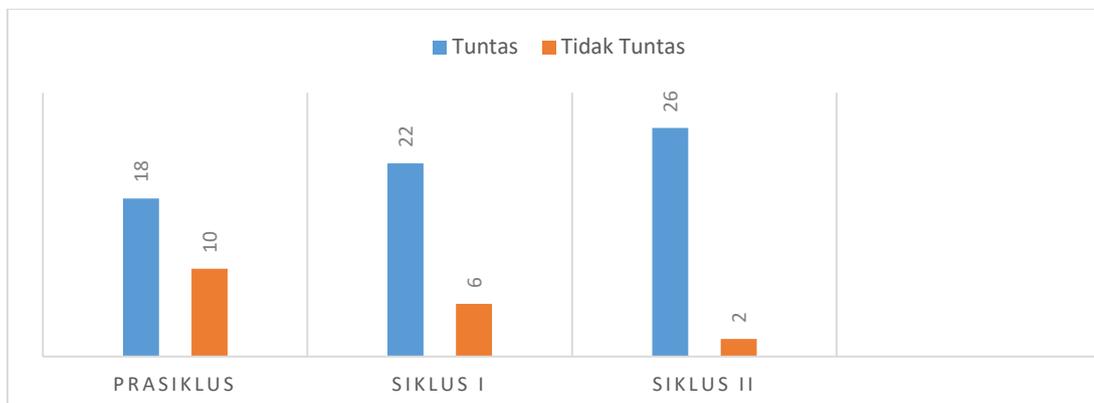
Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Mei 2023 dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match. Dari analisis data diketahui peserta didik yang belum tuntas dalam pelajaran matematika dengan nilai dibawah 70 (KKM 70) ada 2 peserta didik (7,1%), dan yang mendapatkan nilai 70 keatas ada 26 peserta didik (92,9%) dengan nilai rata-rata kelas 81,8. Data hasil evaluasi siklus

II diperoleh kenaikan presentase ketuntasan yang signifikan, presentase ketuntasan hasil belajar lebih dari 90% dengan rata-rata nilai kelas diatas 75. Dapat ditarik simpulan bahwa perbaikan pembelajaran di siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match di kelas II pada mata pelajaran matematika dapat dikatakan berhasil.

Refleksi dari perbaikan pembelajaran siklus II bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match dapat menarik minat belajar peserta didik, dan dapat menjadikan peserta didik aktif bergerak dalam mencari jawaban sesuai materi. Hasil data ketuntasan perbaikan pembelajaran siklus II, dengan model pembelajaran Make A Match membuat suasana belajar peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran lebih banyak berpusat pada peserta didik. Perbandingan ketuntasan belajar peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel 3 dan grafik peningkatannya di gambar 2:

Tabel 3. Perbandingan nilai tes evaluasi peserta didik Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Peserta didik	%	Jumlah Peserta didik	%
91 -100	-	-	2	7,1%
81 - 90	5	17,9%	6	21,4%
71 - 80	14	50%	17	60,8%
61-70	3	10,7%	1	3,6%
51 - 60	6	21,4%	2	7,1%
41 - 50	-	-	-	-
≤ 40	-	-	-	-
Jumlah	28	100%	28	100%
Rata-rata	74,3		81,8	

**Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Antar Siklus**

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas II mata pelajaran matematika SDN 3 Jebol berhasil dan hasil belajar peserta didik meningkat. Simpulan ini dapat dilihat dari hasil perbaikan pembelajaran siklus II setelah

penerapan model *Make A Match* dapat meningkat secara signifikan. Hasil saat siklus I tingkat ketuntasan belajar dari 78,6% dengan nilai rata-rata kelas 74,3 mengalami kenaikan pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar 81,8 dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 92,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Harisdiana, A. (2018). *PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE MAKE A MATCH SEBUAH SOLUSI MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. 1(1), 1–8.
- Huda. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Alfabta.
- Jayanti. (2018). Pembelajaran Course Review Horay Sebuah Solusi Memperbaiki Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 175–184.

- Permendikbud. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. *Journal of Chemical Information and Modelling*.
- Permendiknas. (2006). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: Cipta Jaya.
- Rahayu, I. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(1), 9–13.
- Rahmayanti, I. D. S. (2017). PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SISWA KELAS IV SD NEGERI DIWAK. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 209–218.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soleha. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 68–74.
- Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Vera. (2019). *Peningkatan dan Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran make a match pada kelas V sdn sidorejo lor V salatiga*. 2(1), 11–21

