

Penerapan *Model Make A Match* Berbantuan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD

Mustofiyah

SDN 1 Gondoharum

Corresponding Author: mustofiyahngrandu@gmail.com

Submitted: April, 2023

Article History
Accepted: Mei, 2023

Published: Mei, 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media gambar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari setiap siklus yang cukup signifikan, yakni dari kondisi awal persentase ketuntasan peserta didik hanya 54,16 % ke siklus I naik menjadi 75%, ke siklus II naik menjadi 91,67%. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan, yaitu 65 pada kondisi awal, meningkat menjadi 73,75 (baik) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80 (baik) pada siklus II.

Kata Kunci: Make a Match, Media Gambar, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes in mathematics through the make a match learning model assisted by media images. The research design used is classroom action research. Data collection techniques using test and observation techniques. Data analysis techniques use the percentage formula to determine the increase in student learning outcomes in each cycle that is carried out. The results of the study show that the application of the make a match model assisted by media images in the learning process can improve student learning outcomes. This is indicated by a significant increase in learning completeness in each cycle, namely from the initial conditions the percentage of students' mastery was only 54.16%, in cycle I it rose to 75%, in cycle II it rose to 91.67%. The average student learning outcomes also increased, namely 65 in the initial conditions, increased to 73.75 (good) in cycle I, and increased again to 80 (good) in cycle II.

Keywords: Make a Match, Image Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan data. Ketiga aspek itu harus diajarkan kepada siswa secara berurutan. Namun tidak semua materi yang diajarkan guru dapat dikuasai oleh siswa. Untuk itu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal, dalam arti siswa sungguh-sungguh mengerti dan memahami apa yang telah dijelaskan guru, maka guru harus pandai-pandai menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Soleh (1998) berpendapat belajar matematika adalah belajar tentang bilangan, belajar menjumlah, mengurangi dan membagi yang terdapat dalam aljabar, aritmatika, dan geometri. Jadi belajar matematika adalah melibatkan diri yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran yang semuanya telah tersusun secara hirarki dari konsep-konsep yang lebih tinggi.

Proses pembelajaran matematika semestinya harus mampu menciptakan rasa senang sehingga berdampak pada hasil belajar terjadi secara utuh dan permanen pada diri siswa. Dalam konteks perolehan hasil belajar belajar, terdapat 3 (tiga) ranah pembelajaran yang dapat dikaji yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2002). Menurut Kimble dan Garmezy (2011), sifat perubahan perilaku dalam belajar bersifat permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama.

Menurut Abdurrohman (2008), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri me-

rupakan proses dari seseorang, di mana hasil belajar dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan anak tentang materi yang akan dipelajarinya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2001), hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Nasution (2006) menambahkan hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2002) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindakan belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Hasil penilaian pembelajaran Matematika di SD Negeri 1 Gondoharum menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika belum maksimal. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan dan tidak bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. Data hasil Penilaian Harian siswa kelas VI SD Negeri 1 Gondoharum semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai Matematika yang masih rendah. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (rata-rata 78), PPKn (rata-rata 77), Bahasa Indonesia (rata-rata 78), Ilmu Pengetahuan Alam (rata-rata 77), SBdP (rata-rata 78), Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan (rata-rata 80), IPS (rata-rata 77) dan Matematika rata-rata hanya 65.

Dengan melihat data hasil belajar dan mata pelajaran tersebut perlu sekali meningkatkan kualitas proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa walaupun berbagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gondoharum Kecamatan Pageruyung dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran secara variatif. Namun demikian, hasil pembelajaran Matematika pada Penilaian Harian (PH) tahun pelajaran 2021/2022 belum begitu memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai Matematika hanya mencapai 65, Adapun siswa yang mendapat nilai mencapai KKM atau tuntas adalah 54,16 % dan yang belum tuntas mencapai 45,83%.

Upaya untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, maka penulis menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan kreativitas guru, yaitu melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat Lie (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dan bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Rusman (2011) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan

sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Lie (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran *Make a Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Suyatno (2009) mengungkapkan bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif.

Sedangkan media gambar adalah suatu media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Menurut Sadima Arief S. (2003) media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas maka penulis merasa penting untuk mengkaji melalui penulisan tindakan kelas de-

ngan judul Penerapan *Model Make A Match* berbantuan media gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Gondoharum Tahun 2021 / 2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Gondoharum yang terdiri dari 24 orang siswa yaitu putra sebanyak 12 orang dan siswa putri sebanyak 12 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan non tes. Teknis tes berupa tes tertulis sedangkan teknik non tes berupa observasi. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Supardi, 2006). Terhadap perolehan hasil belajar Matematika dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan memberikan nilai pada hasil belajar siswa. Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus satu dan siklus dua untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase, dengan rumus:

$$Na = \frac{n}{N} \times 100\%$$

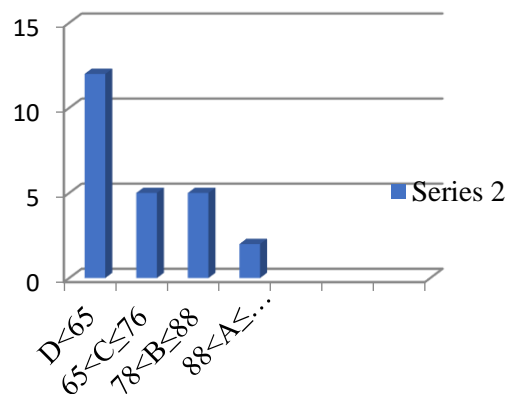
Keterangan: n = skor yang diperoleh; N = skor total; Na = Nilai akhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal dalam penelitian tindakan kelas ini berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari rata-rata Penilaian Harian (PH) Semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, yang menunjukkan bahwa nilai Matematika hanya memperoleh ra-

ta-rata 65. Sebagaimana tertera dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Grafik Batang Hasil Belajar Matematika Kondisi Awal

Deskripsi Hasil Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi bangun ruang dengan indikator memahami prisma, Menyusun instrumen penelitian (tes tertulis dan lembar observasi), menyiapkan gambar bangun prisma.

Pelaksanaan

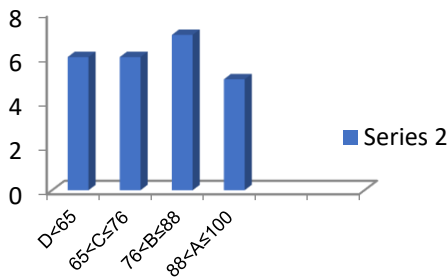
Siklus 1 dilaksanakan dalam tahapan sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran; (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok; (3) Setiap kelompok mendapatkan kartu soal dan kartu jawaban yang berbeda; (4) Setiap anggota kelompok mencari pasangan dari soal atau jawaban yang mereka dapatkan; (5) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

Observasi

Observasi pada siklus I dilakukan oleh teman sejawat dengan mengamati aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika. Observer mencatat semua peristiwa pembelajaran.

Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan dengan mendiskusikan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan pelaksanaan pembelajaran dijadikan kekuatan untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran Matematika, sedangkan kekurangan perlu dicermati untuk dicarikan alternatif penyelesaiannya pada siklus berikutnya.



Gambar 2. Grafik Batang Hasil Belajar Matematika Siklus I

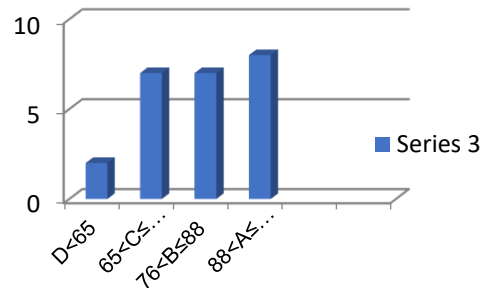
Berdasarkan aktivitas kegiatan siklus I dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Matematika sebesar 73,75 (cukup) dengan ketuntasan individu baru mencapai 75%. Kelebihan siklus I adalah peserta didik sudah memiliki aktivitas belajar tinggi karena guru sudah mendesain pembelajaran yang menyenangkan. Kelemahan siklus I adalah masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM. Karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang

ditetapkan sehingga diperlukan siklus selanjutnya.

Deskripsi Hasil Siklus II

Berdasarkan implementasi tindakan pada siklus II diperoleh data sebagai berikut yaitu sebanyak 8 orang (33,33%) memperoleh hasil belajar Matematika dengan nilai $88 < A \leq 100$, 7 orang (29,16%) dengan nilai $76 < B \leq 88$, 7 orang (29,16%) dengan nilai $65 < C \leq 76$, 2 orang (8,33%) dengan nilai $D < 65$.

Bila dilihat dari rata-rata hasil belajar Matematika siswa sebesar 80 maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gondoharum Kecamatan Pageruyung pada siklus II berada pada kategori baik. Dengan demikian, maka implementasi tindakan selanjutnya tidak perlu dilakukan lagi. Gambaran hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 3. Grafik Batang Hasil Belajar Matematika Siklus II

Berdasarkan aktivitas kegiatan siklus II dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Matematika sebesar 80 (baik) dengan ketuntasan 91,67%.

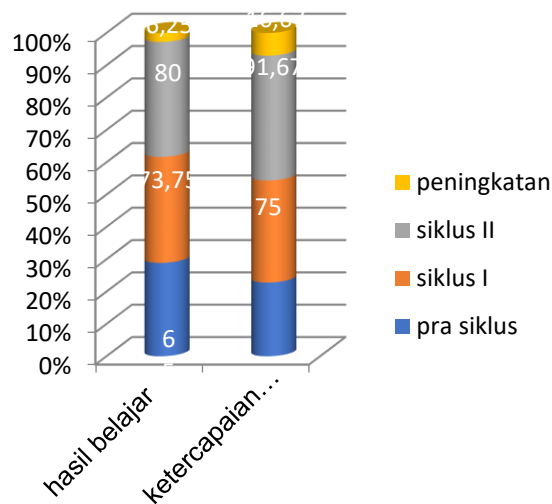
Secara umum tidak ada kelemahan yang cukup mengganggu dalam proses pembelajaran Matematika, hanya masih terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran, sehingga guru perlu mendampingi peserta didik dengan memberikan remedial yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan kelebihan siklus II adalah tingginya aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Demikian juga guru, mampu mendesain pembelajaran yang multimakna khususnya pembelajaran Matematika dengan melalui penerapan model *make a match* berbantuan media gambar.

Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan penulis maka tidak diperlukan siklus selanjutnya. Dengan demikian hipotesis tindakan penelitian ini yang menyatakan bahwa dengan melalui penerapan model *make a match* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun ruang pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Gondoharum Kecamatan Pageruyung semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, sudah tercapai.

Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Matematika materi bangun ruang melalui penerapan model *make a match* berbantuan media gambar. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan hasil belajar pra siklus sebesar 65 dengan ketuntasan belajar individu 54,16%, hasil belajar pada siklus

I meningkat 73,75 dengan ketuntasan belajar individu 75% dan meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan belajar individu 91,67% pada siklus II. Perbandingan hasil belajar antara siklus I dan siklus II sebagaimana tertera dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 4. Grafik Batang Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

Dari hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar ternyata mampu membangun interaksi edukatif. Hal ini diindikasikan dengan keberhasilan guru dalam membantu siswa dalam suatu perkembangan tertentu dengan menempatkan anak didik sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung. Dengan demikian jelaslah bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media gambar dalam pro-ses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan pe-ningkatan ketuntasan belajar dari setiap siklus yang cukup signifikan, yakni dari kondisi awal prosentase ketuntasan peserta didik hanya 54,16 % ke siklus I naik menjadi 75%, ke siklus II naik menjadi 91,67%. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan, yaitu 65 pada kondisi awal, meningkat menjadi 73,75 (baik) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80 (baik) pada siklus II.

Dengan demikian, maka pelaksanaan pembelajaran telah dapat dilakukan secara maksimal serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru yang lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* tersedia di digilib.uinsby.ac.id diakses pada tanggal 8 Pebruari 2022 pukul 17.04 WIB.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kimble dan Garmezy. (2011). *Principles of Psychology*. New York: John Wiley.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nasution, S. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soleh. (1998). *Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.