

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A-MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Rizkika Walda Lubis
Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang, SDN.106447 Durian
E-mail: rizkikawaldalubis@gmail.com

Abstrak

Penerapan model pembelajaran Make A-Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika ini dilaksanakan di SDN. 106447 Desa Durian Kabupaten Deli Serdang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran make a-match di SDN. 106447 Desa Durian dan mendeskripsikan seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan model make a-match. Metode yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa tes dan data kualitatif berupa observasi. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make A-Match merupakan model pembelajaran yang kooperatif, dengan menggunakan kartu-kartu dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Make A-Match dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Di SDN. 106447 Durian hasil belajar meningkat dari nilai rata-rata 24,1 (ketuntasan 5%) pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi nilai 43,75 (ketuntasan 20%) pada siklus pertama, dan pada siklus kedua meningkat menjadi nilai 77 (ketuntasan 80%). Peserta didik menjadi aktif dalam belajar karena merasa senang karena belajar sambil bermain.

Kata kunci: model pembelajaran, make a-match, hasil belajar

Abstract

The application of the Make A-Match learning model to improve mathematics learning outcomes is carried out in elementary schools. 106447 Durian Village, Deli Serdang Regency. This classroom action research was carried out to explain the application of the make a-match learning model in public elementary schools. 106447 Durian Village and describes how much the results of learning mathematics have increased using the make a-match model. The method used is classroom action research (CAR). The data used is quantitative data in the form of tests and qualitative data in the form of observations. The results of the classroom action research carried out can be concluded that the Make A-Match learning model is a cooperative learning model, using cards in the learning process. The Make A-Math learning model can improve students' mathematics learning outcomes. At SDN. 106447 Durian learning outcomes increased from an average score of 24.1 (5% mastery) in the pre-cycle, then increased to 43.75 (20% mastery) in the first cycle, and in the second cycle increased to 77 (80% completeness)). Students become active in learning because they feel happy learning while playing.

Keywords: learning model, make a-match, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Suku, budaya, dan ekonomi dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran peserta didik. Seperti peserta didik yang keluarganya selalu berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia tentu berbeda perbendaharaan katanya dengan siswa yang berkomunikasi dengan Bahasa Daerah di rumahnya. Peserta didik yang latar belakang sosial ekonominya berbeda tentu juga akan mempengaruhi intelegensi dan cepat lambat peserta didik dalam menangkap dan mengingat pelajaran. Sehingga tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami pelajaran matematika tentu berbeda-beda.

Selain penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dengan adanya media tersebut, perhatian peserta didik pada pembelajaran akan maksimal dan terpusat sehingga semua evaluasi yang diberikan guru dapat diselesaikan dengan baik. Namun kenyataannya setelah melihat hasil belajar siswa di kelas 5 pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 106447 tergolong rendah sebab dari 20 orang hanya 1 orang yang mendapat nilai baik (71- 80), sedangkan 19 orang lagi mendapat nilai kurang (< 50). Sedangkan nilai KKM Matematika di kelas 5 SD Negeri 106447 adalah 75. Nilai tersebut memang cukup sulit dicapai oleh peserta didik untuk mata pelajaran matematika khususnya. Hal ini membuat peneliti menjadi resah dan mendatangkan prertanyaan bagi peneliti. Mengapa hasil peserta didik kelas 5 tersebut pada mata pelajaran matematika tidak berhasil. Padahal selama materi tersebut sudah dijelaskan berkali-kali, tetapi peserta didik tetap tidak bisa mengingat materi tersebut.

Berangkat dari kerisauan tersebut di atas peneliti ingin mengadakan penelitian di kelas 5 SD Negeri 106447 Durian pada mata pelajaran Matematika dengan menerapkan Model Pembelajaran *Make A-Match*. Untuk itu peneliti akan mengadakan sebuah penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Make A-Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Waktu di Kelas V SD Negeri 106447 Desa Durian

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini di lakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 106447 Durian di Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang. Dalam pelaksanaannya yang menjadi target ataupun subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 106447 Durian.

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pra penelitian / Refleksi. Pada pra penelitian ini, maka peneliti melakukan: a) Menemui supervisor untuk membuat kesepakatan dan mendiskusikan rencana perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi peneliti, b) Membuat RPP perbaikan siklus I beserta instrumen penilaian bersama supervisor, c) Membuat media pembelajaran, d) Membuat instrumen soal / tes yang akan diberikan di akhir pelaksanaan siklus I, e) Menyiapkan lembar observasi yang diperlukan.
- 2) Pelaksanaan Siklus I. Pada tahap ini peneliti: a) Melaksanakan pembelajaran di kelas berdasarkan rencana perbaikan siklus I yang sudah disusun, b) Mengadakan pengamatan (observasi) dan mengisi lembar observasi saat pembelajaran berlangsung dibantu oleh supervisor, c) Mendokumentasikan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I, d) Memberikan soal tes di akhir pembelajaran (siklus I).
- 3) Refleksi Siklus I. Pada tahap ini peneliti: a) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran siklus I, b) menemui supervisor , berdiskusi dengan supervisor tentang hasil pembelajaran siklus I untuk membuat kesepakatan dan mendiskusikan rencana perbaikan pembelajaran siklus II berdasarkan hasil refleksi peneliti, c) Membuat RPP perbaikan Siklus II beserta instrumen penilaian bersama supervisor, d) Membuat media pembelajaran, e) Membuat instrumen soal / tes yang akan diberikan di akhir pelaksanaan siklus I, f) Menyiapkan lembar observasi yang diperlukan untuk siklus II.
- 4) Pelaksanaan Siklus II. Pada tahap ini peneliti:a) melaksanakan pembelajaran di kelas berdasarkan rencana perbaikan siklus II yang

- sudah disusun, b) Mengadakan pengamatan (observasi) dan mengisi lembar observasi saat pembelajaran berlangsung dibantu oleh supervisor, c) Mendokumentasikan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II, d) Memberikan soal tes di akhir pembelajaran (siklus II), e) Mendokumentasikan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II, f) Memberikan soal tes di akhir pembelajaran (Siklus II).
- 5) Refleksi Siklus II. Pada tahap ini peneliti: a) melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran Siklus II, b) Jika Indikator keberhasilan sudah tercapai maka peneliti melanjutkan untuk menulis laporan PTK , namun jika belum berhasil maka peneliti kembali melakukan perbaikan untuk melanjutkan ke siklus III.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pada awal penelitian, peneliti menyampaikan materi pelajaran di kelas 5 SD Negeri 106447 Durian tentang macam-macam satuan waktu. Pembelajaran berjalan dengan baik ,namun terlihat peserta didik kurang semangat dan agak sulit mengingat materi yang disampaikan guru. Ketika diberikan kesempatan untuk bertanya hanya beberapa orang saja yang mau bertanya. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan tes kepada peserta didik tentang materi satuan waktu sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda. Soal berkaitan dengan macam-macam satuan waktu dan penjumlahannya. Pembelajaran matematikapun usai dan para peserta didik istirahat pertama. Kemudian peneliti mengoreksi lembar jawaban siswa. Setelah dinilai dan dicatat oleh peneliti, peneliti melihat nilai peserta didik semua di bawah KKM. Untuk KKM mata pelajaran Matematika adalah 75 memang sangat sulit dicapai siswa.

Pada awal November peneliti *sharing* dengan teman sejawat untuk mendiskusikan letak permasalahan dan kekurangan dalam pembelajaran yang telah berlangsung untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Siklus I

1) Perencanaan

Setelah membahas dengan teman sejawat peneliti menceritakan semua permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Dan peneliti diberikan masukan untuk memperbaiki metode atau teknik mengajar. Setelah berpikir dan membaca beberapa referensi peneliti pun tertarik untuk menggunakan metode *make a-match* dalam pembelajaran Matematika. Karena sebelumnya peneliti sudah sering menggunakan metode ini dalam mata pelajaran yang lain tapi belum pernah untuk mata pelajaran matematika.

Esok harinya peneliti kembali menjumpai teman sejawat / supervisor 2 dan menceritakan model pembelajaran yang akan digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran . Kemudian peneliti bersama supervisor 2 membuat RPP perbaikan siklus I menetapkan indikator ,instrumen penilaian dan instrumen soal.

2) Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti melaksanakan program perbaikan yang telah disusun sebelumnya. Peneliti meminta bantuan teman sejawat (supervisor 2) untuk mengamati jalannya pembelajaran siklus I dan mengisi lembar observasi yang sebelumnya sudah disusun Bersama peneliti mengajar pada les ketiga.

Terlebih dahulu peneliti menjelaskan tentang macam-macam satuan waktu dan cara merubahnya dari satuan waktu yang satu ke satuan waktu yang lain. Dengan media karton dan kartu kata yang ditempel di depan kelas. Peserta didik yang berjumlah 20 orang lalu dibagi menjadi 3 kelompok. Yaitu kelompok yang memegang kartu soal, kelompok yang memegang kartu jawaban dan kelompok penilai. Tempat duduk peserta didik dibentuk menjadi huruf U. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan petunjuk permainan *make a-match*. Setelah waktu permainan dimulai setiap pemegang kartu soal dan kartu jawaban mencari pasangannya masing-masing. Setelah bertemu maka dihadapkan pada kelompok penilai dan begitu seterusnya. Sambil pembelajaran berlangsung peneliti membuat catatan-catatan kecil dari proses pembelajaran siklus I.

Setelah permainan usai, peneliti memberikan lembar soal yang sama pada prasiklus yaitu 20 soal berbentuk pilihan berganda. Setelah selesai mengerjakan para peserta didik pun beristirahat (keluar main),

3) Pengamatan

Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1.	Merry	50	Tidak Tuntas
2.	Kristian	25	Tidak Tuntas
3.	Iman	35	Tidak Tuntas
4.	Meshak	20	Tidak Tuntas
5.	Tiurmaida	20	Tidak Tuntas
6.	Andro Lolo	20	Tidak Tuntas
7.	Yesianita	50	Tidak Tuntas
8.	Sara Amelia	75	Tuntas
9.	Helen	75	Tuntas
10.	Johar Coy	45	Tidak Tuntas
11.	Ananta	35	Tidak Tuntas
12.	Baim	35	Tidak Tuntas
13.	Zaskia Rahma	85	Tuntas
14.	Rianna Bella	40	Tidak Tuntas
15.	Windi Raya	40	Tidak Tuntas
16.	Firman	40	Tidak Tuntas
17.	Maykel	35	Tidak Tuntas
18.	Dimas Alpino	80	Tuntas
19.	Romelda	50	Tidak Tuntas
20.	Rein Martogi	20	Tidak Tuntas
Jumlah		875	
Rata-Rata		43,75	
Daya Serap		44 %	
Persentase Ketuntasan		20 %	

4) Refleksi

Setelah mengamati data hasil belajar peserta didik, peneliti menyadari bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM. Hal ini kemungkinan karena saat pembelajaran siklus I berlangsung ada hal-hal yang terlupakan atau karena daya ingat peserta didik yang tidak sama satu dengan yang lain. Maka peneliti kembali membuat program perbaikan pembelajaran untuk siklus II untuk memperbaiki pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat mencapai KKM.

Siklus II

1) Perencanaan

Setelah berjumpa dengan supervisor, peneliti menceritakan semua permasalahan yang muncul dalam pembelajaran siklus I ,peneliti diberikan masukan oleh supervisor teman sejawat untuk mencari strategi atau media tambahan untuk memudahkan seluruh peserta didik mengingat materi-materi yang sudah disampaikan. Karena setelah diamati kendala peserta didik adalah susah mereka mengingat dan menghapuskan satuan waktu yang sudah dijelaskan.

Kemudian peneliti bersama supervisor, membuat RPP perbaikan siklus II, menetapkan indicator keberhasilan pembelajaran juga membuat lembar kerja individu dan kelompok untuk memastikan semua peserta didik dapat menguasai materi.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan program perbaikan yang telah disusun sebelumnya, kemudian peneliti meminta bantuan teman sejawat (supervisor) untuk mengamati jalannya pembelajaran siklus II dan mengisi lembar observasi yang sebelumnya sudah disusun bersama. peneliti mengajar di kelas menggunakan model pembelajaran *make a-match*.

Terlebih dahulu peneliti menjelaskan macam-macam satuan waktu dan cara merubah satuan waktu yang satu ke satuan waktu lainnya. Dan peserta didik yang berjumlah 20 orang dibagi menjadi 3 kelompok, Yaitu kelompok yang memegang kartu soal, kelompok yang memegang kartu jawaban, dan kelompok penilai. Tempat duduk peserta didik dibentuk membentuk huruf U. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan petunjuk permainan *make a-match*. Setelah waktu permainan dimulai setiap pemegang kartu soal dan kartu jawaban mencari pasangannya masing-masing. Setelah bertemu maka dihadapkan pada kelompok penilai dan begitu seterusnya. Sambil pembelajaran berlangsung peneliti membuat catatan-catatan kecil dari proses pembelajaran siklus I.

Setelah permainan usai, peneliti memberikan lembar soal yang sama pada prasiklus yaitu 20 soal berbentuk pilihan berganda. Setelah selesai mengerjakan para peserta didik pun beristirahat (keluar main),

3) Pengamatan

Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus Ii	Keterangan
1.	Merry	75	Tuntas
2.	Kristian	55	Tidak Tuntas
3.	Iman	80	Tuntas
4.	Meshak	50	Tidak Tuntas
5.	Tiurmaida	65	Tidak Tuntas

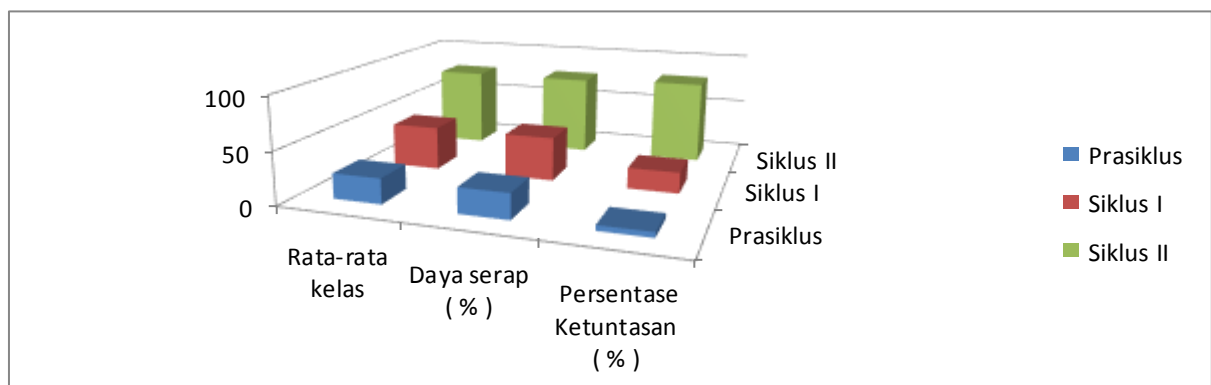
6.	Andro Lolo	75	Tuntas
7.	Yesianita	85	Tuntas
8.	Sara Amelia	95	Tuntas
9.	Helen	90	Tuntas
10.	Johar Coy	75	Tuntas
11.	Ananta	90	Tuntas
12.	Baim	75	Tuntas
13.	Zaskia Rahma	100	Tuntas
14.	Rianna Bella	75	Tuntas
15.	Windi Raya	75	Tuntas
16.	Firman	90	Tuntas
17.	Maykel	75	Tuntas
18.	Dimas Alpino	85	Tuntas
19.	Romelda	95	Tuntas
20.	Rein Martogi	35	Tidak Tuntas
Jumlah		1540	
Rata-Rata		77,0	
Daya Serap		77 %	
Persentase Ketuntasan		80 %	

4) Refleksi

Setelah mengamati data hasil belajar peserta didik, peneliti melihat rata-rata nilai peserta didik sudah mencapai KKM, meskipun ada 4 orang peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, tetapi sudah meningkat dari sebelumnya. Hal ini disebabkan karena faktor intrinsik dari peserta didik itu sendiri. Ketuntasan belajarpun sudah mencapai 80 %. Karena nilai peserta didik rata-rata sudah di atas KKM maka peneliti ke kegiatan berikutnya yaitu membuat Laporan Penelitian Tindakan Kelas dibantu oleh supervisor 2.

Adapun hasil peningkatan hasil belajar peserta didik dapat kita lihat dari diagram berikut:

Diagram I
Peningkatan Hasil Belajar , Daya Serap, dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 106447 Durian



3.2 Pembahasan

Pembahasan Dari Setiap Siklus

Adapun perincian nilai peserta didik kelas 5 adalah sebagai berikut

:

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 Prasiklus.Siklus I
Siklus II pada Mata Pelajaran Matematika

No.	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Merry	20	50	75
2.	Kristian	10	25	55
3.	Iman	15	35	80
4.	Meshak	10	20	50
5.	Tiurmaida	25	20	65
6.	Andro Lolo	20	20	75
7.	Yesianita	45	50	85
8.	Sara Amelia	10	75	95
9.	Helen	15	75	90
10.	Johar Coy	20	45	75
11.	Ananta	40	35	90
12.	Baim	15	35	75
13.	Zaskia Rahma	75	85	100
14.	Rianna Bella	10	40	75
15.	Windi Raya	15	40	75
16.	Firman	20	40	90
17.	Maykel	10	35	75
18.	Dimas Alpino	45	80	85
19.	Romelda	10	50	95
20.	Rein Martogi	25	20	35
Jumlah		482	875	1540
Rata-Rata		24,1	43,75	77,0
Daya Serap		24 %	44 %	77 %
Persentase Ketuntasan		5 %	20 %	80 %

Daya Serap	=	Nilai rata-rata kelas x 100 %
Persentase Ketuntasan	=	Jumlah peserta didik yang tuntas _____ x 100 %

Jumlah seluruh peserta didik

Siklus I

Jika dilihat dari perolehan nilai siklus I dibandingkan nilai prasiklus, nilai rata-rata kelas dan daya serap juga mengalami peningkatan sebesar 20 % dan persentase ketuntasan juga meningkat sebesar 15 %. Hanya 4 orang peserta didik yang nilainya di atas KKM. Hal ini disebabkan proses pembelajaran pada siklus I, peserta didik hanya masih menguasai sedikit dari materi karena 1 orang hanya satu kartu. Jadi belum bisa mengingat secara keseluruhan. Karena peserta didik tidak sama intelegensinya, ada yang cepat mengingat ada yang lambat. Tetapi dari segi keaktifan, semua siswa aktif dan kelihatan gembira saat melakukan permainan *make a-match*.

Siklus II

Jika dilihat dari perolehan nilai siklus I dibandingkan nilai prasiklus, nilai rata-rata kelas dan daya serap juga mengalami peningkatan sebesar 33 % dan persentase ketuntasan juga meningkat sebesar 60 %. Hanya 4 orang peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Hal ini disebabkan proses faktor instrinsik

dari peserta didik sendiri yang sehari-harinya diamati oleh peneliti memang kurang dapat menangkap pelajaran dengan cepat yang satu karena memang ada gangguan saat masih balita dan yang lain karena memang setelah dating pemeriksaan ke sekolah dikatakan peserta didik tersebut kurangan gizi .

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan :

1. Model Pembelajaran *Make a-match* adalah salah satu contoh dari model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik ditugaskan untuk mencari pasangan pertanyaan dan jawabannya. *Make a-match* menggunakan kartu-kartu dalam proses pembelajarannya.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model *make a-match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas 5 SD Negeri 106447 Durian Kecamatan Pantai Labu.
3. Hasil belajar peserta didik meningkat dari nilai rata-rata 24,1 (ketuntasan 5 %) pada prasiklus menjadi 43,75 (ketuntasan 20 %) pada siklus I menjadi 77 (ketuntasan 80%) pada siklus II.
4. Keaktifan peserta didik meningkat karena mereka merasa senang.
5. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru dan Amri , S. , (2011), *Paikem Gembrot Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot*, Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1993) *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Hamalik, O, (1994) *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Istarani, (2011), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada.
- Mukminan, (2008) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, (2011), *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Setianingrum, Linda Ariyani, (2014), PTK dengan Judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A-match* Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Semester II di SD 4 Dersalam Kudus, Kudus : Universitas Muria Kudus.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Trini Prastati dan Prasetya Irawan (2001) *Media sederhana*. Jakarta: PAU-PPAI.
- Wardani, IG,A.K., dkk., (2014), *Perspektif Pendidikan SD* ,Tangerang Selatan : Universitas Terbuka