

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan dan Lambang Bilangan Melalui Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas I-C Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek

Sri Handayani

SDN 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Indonesia
Email: handayanisri566@gmail.com

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa kelas I-C pada semester I Tahun Pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek disebabkan metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat siswa jenuh dalam proses belajar. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendapatkan gambaran obyektif peningkatan hasil belajar Matematika materi Bilangan dan Lambang Bilangan melalui model *make a match* pada siswa kelas I-C semester 1 tahun pelajaran

2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I-C semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 29 anak. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan pada siswa kelas I-C Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek terhadap pembelajaran matematika materi pokok “Bilangan dan Lambang Bilangan” dengan menerapkan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa dari setiap siklusnya. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 70,69 dan pada siklus II sebesar 85,17. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,48. Pada siklus I siswa yang telah tuntas sebanyak 17 anak (58,62%), pada siklus II siswa yang telah tuntas sebanyak 27 anak (93,10%). Ketuntasan belajar secara klasikal terjadi peningkatan sebesar 34,48%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Bilangan dan Lambang Bilangan pada siswa kelas I-C Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 2 – 01 -- 2023

Disetujui pada : 20 – 01 – 2023

Dipublikasikan pada : 31 – 01 – 2023

Kata kunci: Hasil Belajar,
Matematika, Model *Make a Match*

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v3i1.718>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan awal untuk jenjang pendidikan selanjutnya, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem pendidikan nasional. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah mencanangkan pendidikan dasar 9 tahun, 6 tahun di tingkat Sekolah Dasar dan 3 tahun di tingkat SLTP. Pendidikan dasar memberikan bekal dasar kepada siswa agar mampu mengembangkan kehidupannya dan siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Dengan bekal ini diharapkan anak mampu mewujudkan dirinya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia dalam mengembangkan kehidupan disekitarnya.

Tujuan pendidikan di Sekolah Dasar mencakup dasar pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya (Agus Taufiq, 2011:1.13). Pada jenjang pendidikan dasar,

pendidikan memiliki tujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara. Salah satu perwujudannya melalui pendidikan bermutu pada setiap jenjang pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif demi tercapainya masyarakat yang cerdas sesuai yang diamanatkan dalam UUD 1945.

Mata pelajaran matematika, merupakan mata pelajaran yang membahas masalah tentang kemampuan menambah, mengurangi, mengalikan, membagi, mengukur dan memahami bentuk geometri, perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar guna membekali siswa agar mampu berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi di era globalisasi ini.

Dalam pembelajaran Matematika SD, agar bahan pengajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, diperlukan alat bantu pembelajaran, juga pemilihan strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membantu pengajar dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah strategi belajar tidak mengharuskan siswa menghafalkan fakta-fakta tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Dari hasil observasi awal diperoleh data bahwa dari 26 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (≥ 70) atau ketuntasan sebanyak 44.25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, dan terdapat sebanyak 63.64% siswa yang belum mencapai indikator dalam proses pembelajaran tersebut.

Ketidakberhasilan suatu proses belajar Matematika menurut Sanjaya (2008: 15) bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa itu sendiri, guru, metode/media pembelajaran, maupun lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lainnya. Salah satu yang menjadi faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang menarik dan memacu keakifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu perlu di carikan sebuah solusi metode pembelajaran yang membuat siswa aktif yaitu melalui model mencari pasangan (*Make a Match*).

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk mengatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar matematika materi bilangan dan lambang bilangan peneliti menggunakan model *Make a Match*. Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Model ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena mengandung unsur permainan pada pembelajaran, sehingga merubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika bukan mata pelajaran yang sulit tetapi mata pelajaran yang menyenangkan.

Pemilihan model pembelajaran *Make a Match* ini dilatarbelakangi oleh anak pada tingkat usia sekolah dasar senang melakukan permainan. Pendidikan melalui permainan dapat menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan guru dan akan lebih mengena dalam diri siswa. Model pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa SD tentu akan menambah motivasi siswa untuk belajar. Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Siswa tidak hanya diam dalam mengikuti pembelajaran, namun dengan model pembelajaran *Make a Match* ini siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan pengetahuannya sendiri dan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui gambaran objektif tentang peningkatan hasil belajar Matematika materi bilangan dan lambang bilangan melalui

model *Make a Match* pada siswa kelas I semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 di SD Negeri 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK dipilih karena peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas. Menurut Wiriadmadja (2008 : 12), Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan pembelajaran. Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan peneliti menggunakan desain penelitian tindakan kelas menurut Steppen Kemmis dan MC Taggart dalam Arikunto (2008 : 16) yang akan dipaparkan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan atau tindakan, (3) tahap pengamatan atau observasi, dan (4) tahap refleksi.

Subyek penelitian adalah siswa kelas I semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 di SDN 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek dengan jumlah siswa 29 anak. Subyek ini dipilih karena peneliti merupakan pengajar di kelas tersebut sehingga tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023, pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Pra Siklus

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan penelitian adalah melakukan observasi pra tindakan, dengan tujuan untuk mengetahui metode belajar yang digunakan serta hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, selama mengikuti kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, cenderung main sendiri ataupun mengganggu temannya. Siswa juga malu untuk bertanya. Hal itu tampak pada waktu guru memberikan waktu siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami tidak ada siswa yang berani bertanya padahal siswa masih banyak yang salah pada waktu mengerjakan LKS.

Hasil belajar Matematika selama ini masih termasuk kategori rendah. Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes sebelum penerapan tindakan menggambarkan kemampuan awal siswa dalam memahami materi Matematika nilai rata-rata hanya 60.92, di bawah KKM 70 dengan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 44.25%. Oleh karena itu guru sebagai peneliti berusaha memperbaiki pembelajaran di kelas dengan menerapkan model *Make a Match*.

Siklus I

Setelah melaksanakan tindakan peneliti mengadakan refleksi untuk membahas hasil pengamatan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data catatan lapangan dikemukakan hal-hal berikut ini: 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Siswa masih banyak yang belum memahami cara menggunakan kartu soal dan kartu jawaban sehingga kelas tampak didominasi oleh guru; 3) Suasana kelas masih gaduh belum mengarah pada suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan; 4) Siswa yang berani bertanya hanya sebagian kecil sehingga kelas seolah-olah didominasi oleh guru. Hasil belajar pada siklus I seperti dipaparkan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	N x F	Presentase	Keterangan
1.	90	4	360	13,79	Tuntas
2.	80	6	480	20,69	Tuntas
3.	70	7	490	24,14	Tuntas

4.	60	12	720	41,38	Belum Tuntas
Jumlah		29	2.050	100	
Rata- Rata			70,69	Ketuntasan	58,62%

Berdasarkan tabel 1, hasil belajar Matematika dengan sub materi membilang dan membaca lambang bilangan diperoleh hasil siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 4 anak (13.79%), siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 6 anak (20,69%), siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 7 anak (24,14%) dan siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 12 anak (41.38%). Nilai rata-rata siswa sebesar 70,69. Nilai rata-rata tersebut telah mencapai KKM 70. Siswa yang telah tuntas mencapai KKM 70 sebanyak 17 anak (58.62%). Ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai 85%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan sementara bahwa nilai rata-rata sudah mencapai KKM. Hal ini berarti bahwa dari segi rata-rata indikator penelitian sudah tercapai. Ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 58.62%. Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai. Hal ini berarti bahwa kriteria penelitian yang kedua belum tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini belum memenuhi indikator yang ditentukan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II, dengan mengintensifkan pembelajaran: 1) Membentuk kelompok yang lebih heterogen dengan menempatkan siswa yang pandai pada setiap kelompok; 2) Memberikan teguran kepada siswa yang tidak mau membantu temannya dalam mengerjakan LKS; 3) Menambah jumlah media pembelajaran agar setiap kelompok mendapatkan kesempatan lebih banyak dalam belajar dengan menerapkan model *Make a Match*; 4) Guru mendatangi kelompok yang ramai sehingga suasana kelas menjadi kondusif.

Siklus II

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II, dikemukakan hal-hal berikut: 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) Siswa sudah bisa menerapkan pembelajaran model *Make a Match* dengan benar sehingga kelas tampak lebih aktif guru bertindak sebagai fasilitator; 3) Suasana kelas sudah menunjukkan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hasil belajar pada siklus II seperti dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	N x F	Presentase	Keterangan
1.	100	7	700	24,14	Tuntas
2.	90	9	810	31,03	Tuntas
3.	80	7	560	24,14	Tuntas
4.	70	4	280	13,79	Tuntas
5.	60	2	120	6,90	Belum Tuntas
Jumlah		29	2.470	100	
Rata- Rata			85,17	Ketuntasan	93,10%

Berdasarkan tabel 2, hasil belajar Matematika dengan sub materi membandingkan kumpulan dua benda diperoleh hasil siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 7 anak (24.14%), siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 9 anak (31.03%), siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 7 anak (24.14%), siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 4 anak (13.79%) dan siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 2 anak (6.90%). Nilai rata-rata siswa sebesar 85.17. Nilai rata-rata tersebut telah mencapai KKM 70. Siswa yang telah tuntas mencapai KKM 70 sebanyak 27 anak (93.10%). Ketuntasan belajar secara klasikal sudah mencapai 85%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan sementara bahwa nilai rata-rata sudah mencapai KKM. Hal ini berarti bahwa dari segi rata-rata indikator penelitian sudah tercapai. Ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 93.10%. Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai. Hal ini berarti bahwa kriteria

penelitian yang kedua juga sudah tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini sudah memenuhi indikator yang ditentukan sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Paparan Perbandingan Hasil Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu lambang bilangan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran telah berubah dari *teacher centre* menjadi *student centre*. Dengan menerapkan model *Make a Match* siswa telah benar-benar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menerapkan model *Make a Match* siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep bilangan dan lambang bilangan. Dengan menerapkan model *Make a Match*, hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara membandingkan nilai rata-rata pada siklus I dengan nilai rata-rata pada siklus II. Adapun kenaikan nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel 3. seperti berikut ini.

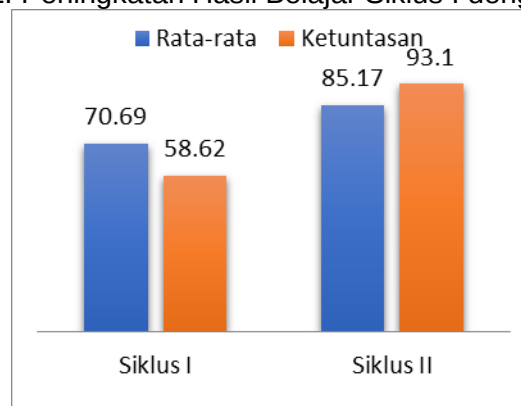
Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I Siklus II

No.	Nilai	Siklus I			Siklus II		
		Frekuensi	NxF	Persentase	Frekuensi	NxF	Persentase
1	100	-	-	-	7	700	24,14
2	90	4	360	13,79	9	810	31,03
3	80	6	480	20,69	7	560	24,14
4	70	7	490	24,14	4	280	13,79
5	60	12	720	41,38	2	120	6,90
Jumlah		29	2.050	100	29	2.470	100
Rata-rata			70,69	58,62%	Rata-rata	85,17	93.10%

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil belajar siswa nilai tertinggi pada siklus I sebesar 90 dan pada siklus II sebesar 100. Siswa dengan nilai 100 pada siklus I tidak ada pada siklus II sebanyak 7 anak (24,14%). Siswa dengan nilai 90 pada siklus I sebanyak 4 anak (13,79%) pada siklus II sebanyak 9 anak (31,03%). Siswa dengan nilai 80 pada siklus I sebanyak 6 anak (20,69%), pada siklus II sebanyak 7 anak (24,14%). Siswa dengan nilai 70 pada siklus I sebanyak 7 anak (24,14%) pada siklus II sebanyak 4 anak (13,79%). Siswa dengan nilai 60 pada siklus I sebanyak 12 anak (41,38%) pada siklus II sebanyak 2 anak (6,90%). Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70,69 pada siklus II sebesar 84,17. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,48. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 58.62% sedang pada siklus II sebesar 93.10% terjadi kenaikan ketuntasan klasikal sebesar 34.48%.

Untuk memperjelas terjadinya peningkatan hasil belajar Matematika materi bilangan dan lambang bilangan pada Siklus I dan Siklus II ditampilkan dalam Diagram berikut ini.

Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II



Berdasarkan diagram 1 diketahui bahwa 1) telah terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70,69 pada siklus II menjadi sebesar 85,17 naik sebesar 14,48. 2) telah terjadi perubahan persentase ketuntasan belajar dari sebesar 58,62% pada siklus I menjadi 93,10% pada siklus II naik sebesar 34,48%.

KESIMPULAN

Hasil Belajar Matematika khususnya materi bilangan dan lambang bilangan pada siswa kelas I-C semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 di SDN 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 70,69 pada siklus II menjadi sebesar 85,17. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,48.

Di samping dari nilai rata-rata, kenaikan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan melihat persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Pada siklus I siswa yang telah tuntas sebanyak 17 anak (58,62%), pada siklus II siswa yang telah tuntas sebanyak 27 anak (93,10%). Ketuntasan belajar secara klasikal terjadi peningkatan sebesar 34,48%. Berdasarkan kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal dapat disimpulkan bahwa penerapan model Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bilangan dan lambang bilangan pada siswa kelas I-C semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 di SDN 2 Surodakan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Taufik, dkk. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Cahyo Prihandoko. 2006. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya secara Menarik*. Jakarta : Departement Pendidikan Nasional
- Ibrahim. M. dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Konstektual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama
- Lie, Anita. 2002. *Cootperative Learning : Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta PT Grasindo
- Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta : Pustaka Belajar
- Nasution, 2006, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samino dan Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo : Fairus Media
- Sanjaya Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT.Rineka.
- Sri Subarinah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta : Dekdibud
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- T. Wakiman. 2001. *Menumbuhkan Kesenangan Belajar Melalui Permainan*. Jurnal Pendidikan
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung: Remaja Rosdakarya.