

PERBEDAAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH MENGGUNAKAN MODEL MAKE A MATCH DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Vidya Pratiwi¹, Heldie Bramantha², Nur Hamidiah³

E-mail: vidya_pratiwi@unars.ac.id

^{1,2,3}Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Jawa Timur, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Sumber Kolak, Kabupaten Situbondo, dan sampel diambil secara Simple Random Sampling (SRS). Sampel terdiri dari siswa kelas V A SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo (kelas eksperimen) dan siswa kelas V SDN 3 Sumberkolak (kelas kontrol). Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara model pembelajaran Make a Match dan model Pembelajaran Langsung dalam mata pelajaran Matematika. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonrandomized Control Group Post Test Design. Hasil post-test menunjukkan bahwa model Make a Match menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan model Pembelajaran Langsung. Uji hipotesis menunjukkan t_{hitung} (2,66) lebih besar dari t_{tabel} (2,021), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah antara kedua model pembelajaran tersebut.

Kata Kunci : Kemampuan Memecahkan Masalah, Make A Match, Matematika.

Abstract

This study is a quantitative research using a quasi-experimental design. The population consists of fifth-grade students from Cluster IV, Sumber Kolak District, Situbondo Regency. Samples for the experimental and control groups were selected using Simple Random Sampling (SRS) from the specified population. The sample includes students from class V A at SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo (experimental group) and students from class V at SDN 3 Sumber Kolak (control group). The objective of the study is to reveal the differences in problem-solving abilities using the Make a Match model compared to the Direct Instruction model in fifth-grade mathematics. The research design employed is the Nonrandomized Control Group Post Test Design. Results from the post-test indicate that students taught using the Make a Match model demonstrated higher problem-solving abilities than those taught using the Direct Instruction model. Hypothesis testing shows that the sample is not homogeneous with $t_{calculated}$ (2.66) greater than t_{table} (2.021), thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This signifies a significant difference in problem-solving abilities between students using the Make a Match model and those using the Direct Instruction model.

Keywords : Problem-Solving Ability, Make A Match, Mathematics

Pendahuluan

Belajar merupakan proses perubahan dalam pikiran dan karakter intelektual anak didik, sedangkan pembelajaran adalah proses memfasilitasi agar siswa belajar. Menurut Diani, (2021) belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang tidak terpisahkan. Prananda, (2020) menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah terjadinya perubahan dalam pikiran dan karakter siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, bahwa pembelajaran saat ini berbeda dengan masa lalu, dengan adanya standar yang harus dipenuhi (Agus Susilo, 2020). Standar ini memberikan pedoman yang jelas bagi guru tentang apa yang harus diajarkan dan dicapai. Peserta didik memerlukan lingkungan kelas yang dapat menantang mereka untuk memecahkan masalah kehidupan nyata, seperti yang diungkapkan oleh Prananda et al., (2021) penting bagi siswa untuk melihat matematika sebagai subjek yang terhubung dengan disiplin ilmu lain dan kehidupan sehari-hari. Jagom, (2015) menekankan bahwa menghadapi masalah tidak hanya membuat siswa memecahkan masalah, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar hal-hal baru. Pemecahan masalah menjadi aspek sentral dalam pembelajaran matematika karena fleksibilitas yang dibawanya dalam proses belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih nyaman dengan metode pengajaran tradisional dan kurang mendapatkan dukungan optimal untuk menerapkan kurikulum terbaru seperti Kurikulum 2013 (Istiqomah et al., 2023);(Desyandri, 2018). Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika dengan situasi dunia nyata. Meskipun kurikulum terus berganti, metode penyampaian materi oleh guru sering kali tidak mengalami perubahan signifikan (Fadil & Ikhtiono, 2024);(Farida, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami dan mengimplementasikan berbagai pendekatan teknologi dalam pembelajaran (Rahayu, 2020);(Nurhikmayati, 2019). Magdalena et al., (2021) menambahkan bahwa pengajaran yang menggabungkan teori dengan praktik cenderung lebih efisien dalam mencapai hasil belajar. Dengan tuntutan kecakapan di era industri 4.0, sekolah perlu mempertimbangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Siswa dapat menghadapi masalah matematika dengan berbagai cara, mulai dari langsung mengetahui penyelesaiannya hingga tidak memiliki gambaran sama sekali (Widodo, 2016);(Suripah & Riau, 2024). Untuk suatu soal dianggap sebagai masalah oleh siswa, dua syarat perlu dipenuhi: siswa tidak mengetahui bagaimana menyelesaikannya dan memiliki keinginan untuk menyelesaikannya. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesulitan suatu masalah dapat bervariasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Dengan memahami kondisi ini, penting untuk menyesuaikan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Hasil wawancara di Gugus IV SD Sumberkolak 3 menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan, yaitu Model Pembelajaran Langsung, kurang efektif. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan, menyebabkan perhatian mereka tidak terfokus pada pelajaran. Guru sering kali tidak melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa dengan kemampuan kurang merasa terabaikan (Yunita, 2018). Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika yang seringkali membuat siswa kesulitan dalam memecahkan masalah, penelitian ini mengusulkan penerapan Model *Make a Match* sebagai alternatif pembelajaran. Model *Make a Match* adalah metode interaktif yang melibatkan siswa dalam permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan problem-solving mereka. Dalam model ini, siswa akan dipasangkan dengan rekan mereka untuk mencocokkan informasi atau solusi yang relevan, yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara Model *Make a Match* dan Model Pembelajaran Langsung, yang merupakan metode tradisional dalam pengajaran matematika. Model Pembelajaran Langsung sering kali berfokus pada penjelasan konsep oleh guru secara langsung, yang dapat membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, perbandingan antara kedua model ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang

jelas mengenai efektivitas masing-masing metode dalam meningkatkan kemampuan problem-solving siswa. Penelitian ini akan dilakukan di kelas V di Gugus IV, dengan tujuan untuk mengevaluasi bagaimana masing-masing metode berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam konteks yang lebih spesifik.

Dengan melakukan kajian ini, diharapkan penelitian ini dapat menawarkan solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari Model *Make a Match* dan Model Pembelajaran Langsung, tetapi juga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan matematika di sekolah.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment*. *Quasi-experiment* adalah jenis penelitian yang mirip dengan eksperimen tetapi tidak sepenuhnya memenuhi semua kriteria eksperimen kontrol penuh (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbeda untuk mata pelajaran Matematika kelas V, khususnya pada tema Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan, dengan penilaian akhir berupa soal esai. Populasi penelitian melibatkan pengambilan sampel secara acak, dimana kelas eksperimen di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo menggunakan model Make a Match, dan kelas kontrol di SDN Sumber Kolak 3 menggunakan model Pembelajaran Langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.

Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan uji angket di SD Integral, Gugus IV Kecamatan Panarukan, Kabupaten Situbondo. Hasil uji instrumen dengan rumus product moment menunjukkan bahwa dari 20 soal yang diuji, 15 soal dinyatakan valid, dengan nilai r -hitung 4,607 melebihi r -tabel 2,069. Pengujian instrumen dengan Microsoft Excel 2007 menghasilkan r -hitung 0,706 yang lebih tinggi dari r -tabel 0,413, dan analisis dengan SPSS juga mendukung validitas instrumen penelitian tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan penelitian, dilakukan observasi di SD Integral Luqman Al Hakim untuk menilai kondisi pembelajaran Matematika di kelas V. Observasi dilakukan saat pelajaran Matematika dan diikuti dengan wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa yang aktif dan dianggap unggul dalam proses pembelajaran, seperti menjawab atau mengajukan pertanyaan. Hal ini dikarenakan materi Matematika dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, guru menerapkan model Make a Match dengan tema penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta kompetensi dasar menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Pada awal pembelajaran, guru meminta siswa mengamati potongan kertas dengan pembagian kotak yang sama, dan salah satu siswa menjelaskan potongan tersebut di depan kelas. Selanjutnya, guru menggunakan alat peraga seperti potongan kertas dan pensil warna untuk menunjukkan cara menjumlahkan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama. Selama penjelasan, guru mampu mengelola kelas dengan memberikan yel-yel untuk mempertahankan perhatian siswa.

Dengan pengetahuan yang telah dimiliki, guru membagi siswa ke dalam kelompok dan memberikan tugas kelompok. Setiap ketua kelompok menerima kartu soal, dan siswa harus mencari kartu jawaban di luar kelas. Setelah menemukan kartu jawaban, siswa mendiskusikan hasilnya dengan kelompok lain. Aktivitas ini membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran matematika dan membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Model *Make a Match* memberikan suasana baru yang signifikan dalam proses belajar mengajar di kelas, menjadikannya lebih menarik dan efektif. Dengan pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, Model *Make a Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Aktivitas pencocokan kartu yang dilakukan dalam model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Sebelum pelaksanaan penelitian, observasi dilakukan di SDN Sumber Kolak 3, khususnya selama mata pelajaran matematika di kelas V. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi pembelajaran yang ada, di mana ditemukan bahwa Model Pembelajaran Langsung adalah metode yang dominan digunakan. Dalam model ini, guru memberikan penjelasan materi secara langsung kepada siswa, yang sering kali menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas dan pembelajaran terasa monoton.

Hasil wawancara dengan wali kelas V mengonfirmasi bahwa Model Pembelajaran Langsung telah menjadi kebiasaan yang diterapkan secara rutin. Meskipun model ini memberikan penjelasan yang sistematis, kurangnya interaksi aktif dari siswa dapat mengakibatkan kurangnya motivasi dan keterlibatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah Model *Make a Match* dapat menawarkan alternatif yang lebih efektif dengan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan kemampuan memecahkan masalah siswa di SDN Sumber Kolak 3.

Guru menerapkan model Pembelajaran Langsung di SD Sumber Kolak 3 dengan tema penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta kompetensi dasar menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. Pada awal pembelajaran, guru menggunakan alat peraga seperti potongan kertas dan pensil warna untuk menjelaskan konsep, kemudian memberikan tugas mandiri dan berkeliling untuk membantu siswa yang kesulitan. Meskipun demikian, hanya beberapa siswa yang aktif menjelaskan di depan kelas karena kesulitan memahami materi. Berdasarkan hasil, model *Make a Match* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo dibandingkan model Pembelajaran Langsung, meskipun keduanya menggunakan standar kompetensi dan materi yang sama.

Model *Make a Match* memfasilitasi pemahaman yang mendalam dengan cara yang interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berlatih secara aktif dan berdiskusi tentang masalah matematika. Pendekatan ini memberi siswa banyak kesempatan untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui latihan berulang dan umpan balik langsung. Sebaliknya, Model Pembelajaran Langsung sering kali tidak memberikan cukup kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara langsung atau berdiskusi mendalam tentang materi, yang dapat menghambat pemahaman yang mendalam. Dalam hal performa akademis, siswa yang menggunakan Model *Make a Match* cenderung memperoleh nilai yang lebih tinggi dalam tes kemampuan memecahkan masalah. Latihan yang bervariasi dan umpan balik yang segera memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dan memahami konsep dengan lebih baik. Model Pembelajaran Langsung, meskipun efektif dalam menyampaikan materi, seringkali kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan memperbaiki kesalahan dengan cepat, yang dapat mengakibatkan nilai yang lebih rendah. Keterlibatan siswa juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua model. Model *Make a Match* menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran karena metode ini melibatkan interaksi dan kolaborasi. Sebaliknya, Model Pembelajaran Langsung, yang bersifat lebih formal dan satu arah, seringkali mengakibatkan keterlibatan dan motivasi siswa yang lebih rendah.

Berikut adalah uraian hasil penelitian hasil pengujian hipotesis:

Aspek	Model Make A Match	Model Pembelajaran Langsung
Rata-rata Nilai Post-Test	Lebih Tinggi	Lebih Rendah
T-Score (t_{hitung})	2,66	-
T-Table (t_{tabel})	2,021	-
Hasil Uji Hipotesis	$t_{hitung} (2,66) > t_{tabel} (2,021)$	-
Keputusan Hipotesis	H ₀ Ditolak, H _a Diterima	-
Kesimpulan	Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah antara kedua model	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan Model *Make a Match* memperoleh nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Langsung. Hal ini mengindikasikan bahwa Model *Make a Match* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika. Uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan t_{hitung} sebesar 2.66, yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2.021. Ini menandakan bahwa perbedaan antara kedua model pembelajaran adalah signifikan secara statistik. Dengan hasil tersebut, hipotesis nol (H₀) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara kedua model ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang menggunakan Model *Make a Match* dan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Langsung.

Simpulan

Penggunaan model *Make a Match* terbukti lebih efektif dalam merangsang kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika dibandingkan dengan model Pembelajaran Langsung. Model *Make a Match* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika, sementara model Pembelajaran Langsung tidak memberikan dampak yang sama dalam merangsang kemampuan pemecahan masalah. Pengujian hipotesis mendukung temuan ini, dengan hasil menunjukkan bahwa t_{hitung} (2,66) lebih besar dari t_{tabel} (2,021), yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah antara siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan mereka yang menggunakan model Pembelajaran Langsung di kelas V.

Daftar Pustaka

- Agus Susilo. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, 4(2).
- Desyandri, A. &. (2018). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39.
- Diani Ayu Pratiwi. (2021). PERENCANAAN PEMBELAJARAN SD/MI. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Fadil, K., & Ikhtiono, G. (2024). Perbedaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 224–238.
- Farida. (2023). Pilar-pilar Pembangunan Karakter Remaja: Metode Pembelajaran Aplikatif untuk Guru Sekolah Menengah. In *Nuansa Cendekia*.
- Istiqomah, N., Rusyd, I., Grogot, T., & Timur, P. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam : Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Pendahuluan. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106.
- Jagom, Y. O. (2015). KREATIVITAS SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN MASALAH

- GEOMETRI BERDASARKAN GAYA BELAJAR VISUAL-SPATIAL DAN. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 176–190.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 312–325.
- Nurhikmayati, I. (2019). IMPLEMENTASI STEAM DALAM. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- Prananda, G. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Self-Confidence Peserta Didik Terna 3 di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*.
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10.
- Rahayu, S. (2020). TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENTKNOWLEDGE (TPACK): INTEGRASI ICTDALAM PEMBELAJARAN IPAABAD 2. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 4(2).
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suripah, S., & Riau, U. I. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Akar Pangkat Persamaan Kompleks Berdasarkan Tingkat Kemampuan Akademik Students ' Mathematical Creative Thinking A ... Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Ak. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Widodo, S. A. (2016). ANALISIS KESALAHAN DALAM PEMECAHAN MASALAH DIVERGENSI TIPE MEMBUKTIKAN PADA MAHASISWA MATEMATIKA. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(1), 105–113.