



PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MATERI BANGUN DATAR

Putri Handayani¹, Jonata²

¹Universitas Negeri Semarang

²Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: putrihandayanibabel@gmail.com

jonatababel@gmail.com

Abstract: In this article, the researcher takes one of the focus parts of the second problem formulation from the research thesis work which is about student learning outcomes. Mathematics education in education is given to all levels, starting from early childhood education, elementary school education, junior high school level, high school level, even to the state tertiary level. Because mathematics education is one of the foundations of science technology capabilities, while teachers do not care about students about understanding students thinking skills in learning mathematics. 3rd grade students at SD Negeri Cipocok Jaya 4 who were the subjects in this study. Class action research is the method used in this study and the approach used is a qualitative approach. Researchers conduct interviews on student learning outcomes. Transcript results from homeroom teacher and third grade students after being given action during mathematics learning using the make a match learning model on flat waking material that the learning model with given media cards in the form of questions and answers can facilitate students in learning mathematics, so that by matching cards can delight students in learning and students are not bored in learning, unsaturated, not sleepy, and many do not complain about the material given and students are very enthusiastic in learning. The seventy-five percent indicator is successful, and a researcher is deeply moved by the action through that model. With that, it can be concluded that the use of learning models make a match in mathematics learning can improve student learning outcomes in flat-up material.

Keyword : Results of the study, Make a match.

Abstrak : Pada artikel ini, peneliti mengambil salah satu fokus bagian dari rumusan masalah yang kedua dari karya skripsi peneliti yaitu mengenai hasil belajar siswa. Pendidikan matematika dalam pendidikan diberikan ke semua jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan sekolah dasar, jenjang sekolah menengah pertama, jenjang sekolah menengah atas, bahkan ke jenjang perguruan tinggi negeri. Karena pendidikan matematika adalah salah satu pondasi kemampuan teknologi sains, sementara itu guru belum peduli terhadap peserta didik

tentang pemahaman kemampuan berpikir peserta didik dalam hal belajar matematika. Siswa kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4 yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas adalah metode yang digunakan pada penelitian ini dan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan wawancara pada hasil belajar siswa. Hasil transkrip dari guru wali kelas dan siswa-siswa kelas tiga setelah diberikan tindakan selama pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* mengenai materi bangun datar bahwa model pembelajaran dengan diberikan media kartu berupa pertanyaan dan jawaban dapat mempermudah siswa dalam belajar matematika, sehingga dengan mencocokkan kartu dapat menyenangkan siswa dalam belajar serta siswa tidak bosan dalam belajar, tidak jenuh, tidak mengantuk, dan banyak tidak mengeluh terhadap materi yang diberikan dan siswa sangat antusias dalam belajar. Indikator tujuh puluh lima persennya berhasil, dan seorang peneliti sangat terharu atas pemberian tindakan melalui model tersebut. Dengan itu maka disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Make A Match*

PENDAHULUAN

Pada artikel ini akan menjelaskan tentang latar belakang yang mencakup alasan peneliti mengambil salah satu bagian dari rumusan masalah yang kedua dari karya skripsi peneliti yaitu mengenai hasil belajar siswa yang berjudul artikel pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika melalui materi bangun datar, serta menjelaskan teori yang berkaitan dengan judul tersebut. Berikut ini adalah pemaparan dari latar belakang peneliti mengambil salah satu rumusan masalah tersebut. Menurut Prananda, 2019, belajar merupakan proses yang berhubungan antara guru dan siswa didalam itu adalah keterampilan. Pendidikan adalah kewajiban setiap orang untuk mendapatkannya, setiap orang telah dijamin dalam undang-undang untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan seharusnya memperoleh pendidikan secara baik. Pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar yang terencana dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan suasana terciptanya dengan baik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan atau skilnya dalam kemampuan spiritual keagamaannya, mengembangkan kemampuan pengendalian dirinya, mampu mengembangkan kepribadiannya, mampu mengembangkan kecerdasannya, serta keterampilan yang diperlukan dari dirinya untuk masyarakat, bangsa serta negara (Ruhimat, 2011).

Implementasi kurikulum PGSD dalam hal ini ialah penerapan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator suatu mata pelajaran yakni pada mata pelajaran matematika. Pada pembelajaran khususnya matematika tentang materi

bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif *make a match*. Untuk dijadikan pedoman dalam proses pelaksanaan adalah kurikulum sekolah yang sudah ditentukan agar tidak terjadi penyimpangan dalam proses pembelajaran terutama dalam mengajar. Jadi, kita sebagai guru harus memberikan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator pada siswa dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Dalam proses pembelajaran terutama di dalam kelas pasti ada interaksi antara guru dengan siswa. Atau biasanya dikenal dengan proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam proses pembelajaran ada tiga komponen yaitu pengajar (dosen, guru, dan instruktur), peserta didik yang belajar (siswa), serta konsep-konsep yang diberikan oleh pengajar. Muhammad Yusuf (2004, hlm 15).

Menurut Luh Meli Artini (2014 Vol 2) Hakikat pembelajaran Matematika adalah memberikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memerlukan peran aktif dan motivasi yang tinggi dari peserta didik. Pendidikan matematika dalam pendidikan diberikan ke semua jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan sekolah dasar, jenjang sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan ke jenjang perguruan tinggi negeripun pendidikan matematika masih diberikan serta masih diberlakukan karena ilmu matematika itu pasti. Karena pendidikan matematika adalah salah satu kemampuan teknologis sains dalam pendidikan, sementara itu guru masih belum peduli terhadap peserta didik tentang pemahaman kemampuan berpikir peserta didik dalam perihal belajar pendidikan matematika. Atau biasanya disebut dengan pembelajaran tidak bermakna dalam proses pembelajaran. Hakikat matematika artinya menguraikan apa sebenarnya matematika itu, baik ditinjau dari arti kata matematika, karakteristik matematika sebagai suatu ilmu, maupun peran dan kedudukan matematika di antara cabang ilmu pengetahuan serta manfaatnya (Titikusumawati, 2014:10).

"Belajar adalah suatu perubahan berupa tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan itu sendiri." Ali Muhammad (2004, hlm. 14). Dimana, pembelajaran tidak bermakna ini maksudnya cara mengajar guru tidak bervariasi sehingga anak sering bosan dan guru hanya mengajar dengan cara yang biasa atau disebut pembelajaran yang konvensional (Yuniasih, 2014:149). Sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang dijelaskan oleh Rusman (2010:250), dimana tahap perkembangan tingkah laku belajar siswa SD sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dalam dirinya dan lingkungan yang ada disekitarnya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan, karena memang proses belajar terjadi dalam

konteks interaksi diri siswa dengan lingkungannya. Teori yang dikemukakan oleh Dr. Robert Slavin, 1990 (dalam Trianto 2007:50) yang menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif tidak hanya mendorong siswa untuk belajar tugas dan kegiatan kelompok, tetapi juga membantu mereka dalam membangun kepribadian sosial di dalamnya. Akibatnya, peserta didik dikatakan belajarnya masih belum berhasil karena ketika peserta didik belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam setiap proses dan hasil belajar. Menurut Astika (2011) Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Cipocok Jaya 4, siswa kelas 3 belajarnya masih klasikal. Guru hanya menggunakan metode ceramah, memberikan penugasan, sehingga siswa belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk itu, peneliti ingin memberikan saran kepada guru untuk memberikan model pembelajaran yang cocok digunakan dan dilakukan ketika dalam proses pembelajaran matematika, yaitu dengan cara berkelompok yaitu bermain sambil mencari pasangan. Maka dari itu, peneliti ingin menggunakan model pembelajaran yaitu *make a match* dalam kegiatan proses belajar matematika mengenai materi bangun datar. Masih banyak siswa yang tidak memenuhi atau mencapai target guru dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) hampir setiap materi, terkhusus dalam materi bangun datar ini. Dari temuan tersebut, peneliti ingin mengaplikasikan atau menerapkan model pembelajaran *make a match* sehingga akan menghasilkan serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Model pembelajaran *make a match* ini merupakan permainan saling mencocokkan yaitu dengan mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorn Curran. Menurut Anggraeni dkk (2019: 122) pada model pembelajaran Make A Match siswa lebih aktif karena dituntut untuk mencari tahu dengan mengamati (*observing*) dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi beberapa topik, saling bekerja sama (*networking*), mempresentasikan hasil diskusi dengan mengeluarkan pendapat mengenai topik (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menerima pendapat dari kelompok lain sehingga siswa lebih memahami konsep-konsep yang dianggap sulit karena berdiskusi secara kelompok. Sedangkan Menurut (Sulfemi & Mayasari, 2019: 58) Model pembelajaran *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (membuat pasangan) memiliki keunggulan, yaitu

melalui model ini siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman 2011: 223). Dari model ini, terdapat keunggulan dalam langkah pembelajarannya. Keunggulan salah satu dari tipe kooperatif ini yaitu mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep-konsep atau topic yang berkaitan dengan materi ajar pada belajar matematika dalam suasana yang efektif dan menyenangkan, termasuk dalam kegiatan materi ajar berupa jenis-jenis bangun datar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4.

Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut Kelleough dalam Swearingen dan Sudjana (200) yaitu untuk mengetahui kecakapan motivasi terhadap program rencana dari proses kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui tingkat kemajuan dari hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan demikian, belajar itu dapat dikatakan berhasil apabila belajar terjadi perubahan dari dalam diri individu peserta didik (siswa). Sebaliknya, apabila tidak ada atau tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dapat dikatakan berhasil pada dasarnya. Kualitas pengajaran menurut para ahli Sudjana yang dimaksud adalah professional yang dimiliki oleh seorang guru ataupun pendidik. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (pengetahuan), bidang sikap (afektif), dan bidang keterampilan (psikomotorik) itu harus sesuai dengan tingkat keberhasilan siswa.

Menurut Mudhofir (dalam Ruhimat, 2016.hlm.128) yaitu *pertama*, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu. *Kedua*, pola (guru + alat bantu) dengan siswa. *Ketiga*, pola (guru) + (media) dengan siswa. *Keempat*, pola media dengan siswa. Berdasarkan pendapat para ahli bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga mudahnya usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru karena adanya usaha. Joyce dan Weil (dalam Huda, 2017, hlm. 73) menjelaskan serta mendeskripsikan model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk suatu kurikulum pendidikan, merancang materi-materi, yang intruksional, serta dapat memandu proses pembelajaran di ruang kelas maupun di luar kelas. Dalam prakteknya, kita sebagai (guru) harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat

haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Menurut Sukmadinata, (dalam Trianto, 2018, hlm. 9).

Oleh karena itu, terkait dalam pembelajaran matematika biasanya peserta didik mampu belajar. Dilihat dari hasil belajar siswa tersebut, peserta didik akan mengalami perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, serta keterampilannya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengambil mengenai hasil belajar siswa. Setelah itu, peneliti akan menjelaskan pemaparan dari metodologi penelitian. Berikut adalah pemaparan detail mengenai metodologi yang digunakan oleh peneliti terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat pospositivisme yang digunakan peneliti dalam meneliti contohnya pada suatu keadaan atau pada konsisi objek yang digunakan secara alamiah atau secara alam. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan tempat secara alami yaitu dengan maksud untuk menafsirkan yang terjadi dan dilakukan dengan jalan yang selalu melibatkan berbagai jenis metode yang akan digunakan pada penelitian. Sehingga pada hasil belajar siswa yang digunakan ialah pendekatan kualitatif karena data yang digunakan seperti hal tujuan peneliti mengambil rumusan masalah yaitu dalam pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika melalui materi bangun datar kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4 Kota Serang.

Menurut Sugiyono (2016, hlm.306) peneliti itu sebagai human instrument atau peneliti itu sendiri yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan (siswa) sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data siswa, menilai kualitas data siswa, analisis data siswa, menafsirkan serta mendeskripsikan data siswa serta membuat kesimpulan siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan menurut Catherine Marshall dalam buku Sugiyono yakni lembar observasi siswa dan guru, lembar wawancara, dokumentasi pada penelitian, serta lembar tes yang dikembangkan oleh Arikunto.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menurut Milles dan Huberman dalam penelitian tindakan kelas ini. Teknik analisis data adalah strategi atau cara yang digunakan dalam mengolah data serta penghitungan atau kategorisasi nilai dari jumlah penskoran yang diperoleh siswa kelas 3 dalam pemberian tindakan yang diberikan

selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas kegiatan dalam teknik analisis data ini yaitu ada empat tahap. Yang pertama peneliti harus mereduksi data siswa, yang kedua data *display*, atau penyajian data, tahap ketiga yaitu *conclusion/drawing*, tahap keempat yaitu penarikan kesimpulan atau *verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini penjelasan dari penelitian mengenai hasil belajar matematika pada kelas 3 di SD Negeri Cipocok Jaya 4 Kota Serang mengenai materi bangun datar dengan menggunakan tipe kooperatif *make a match*.

Pada temuan pertama ini akan membahas mengenai pertanyaan dari rumusan masalah yang kedua yaitu mengenai hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4 Kota Serang pada mata pelajaran matematika mengenai bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Tepatnya, pada hari Sabtu, 18 Mei 2019 peneliti melakukan kegiatan pasca siklus.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas

Ada beberapa langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas yaitu pertama, adanya perizinan dari pihak sekolah. Adanya perizinan dari pihak sekolah yaitu tahap awal dalam melakukan penelitian. Dengan melakukan perizinan terhadap pihak sekolah dan guru yaitu penelitian agar dapat berjalan dengan baik serta lancar. Sehingga dapat berkomunikasi dan saling berinteraksi antara guru, tenaga pendidik atau guru satu dengan yang lainnya. Ketika pihak sekolah sudah memberikan izin terhadap peneliti, maka peneliti tersebut akan memulainya dengan melihat proses belajar dan mencari permasalahan yang ada di kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4 Kota Serang.

Dengan adanya permasalahan di kelas, maka peneliti harus menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan pada penelitian. Setelah melakukan perizinan dari pihak sekolah, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa dan guru terutama wali kelas 3. Dimana siswa tersebut nilai paling tertinggi dalam melakukan soal tes mulai dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, serta siklus III. Setelah itu, peneliti melakukan

penentuan terhadap indikator pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kurikulum yang ada di sekolah, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siswa kelas 3 untuk mata pelajaran matematika. Yang terakhir dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu tahap refleksi. Dimana pada tahap ini, peneliti dan guru wali kelas melakukan diskusi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran mengenai permasalahan yang ada pada siswa kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4 Kota Serang.

Adapun data temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Hasil Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Penelitian Tindakan Kelas

No.	Uraian	Nilai Rata-rata
1.	Pra Siklus	35,1
2.	Siklus I	39
3.	Siklus II	62,25
4.	Siklus III	87

Maksudnya dari kegiatan pra siklus tersebut, artinya peneliti belum pasti melakukan proses pembelajaran yang sudah diberikan tindakan pada siswa kelas 3.



Gambar 2. Materi Bangun Datar Yaitu Berupa Kartu.

Peneliti melakukan pemberian tindakan dan mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Dimana, cara bermainnya adalah dengan mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban. Setelah pemberian tindakan dilakukan, kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap guru wali kelas dan tiga orang siswa dengan nilai yang tertinggi.



Gambar 3. Penelitian Tindakan Kelas

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru yaitu untuk mengetahui apa saja yang akan dievaluasi terhadap pemberian tindakan pada penelitian tersebut. Sedangkan peneliti melakukan wawancara terhadap siswa yaitu untuk mengetahui reaksi dan hasil dari belajar setelah diberikannya permainan kartu.



Gambar 4. Penelitian Tindakan Kelas

Oleh karena itu, mengapa peneliti melakukan wawancara saat kegiatan pasca siklus ini karena peneliti ingin lebih mengetahui respon dari guru dan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kartu *make a match*. Peneliti sudah menyiapkan beberapa pertanyaan untuk guru dan siswa.

Berikut ini adalah enam pertanyaan dan hasil transkrip wawancara dari peneliti untuk guru yaitu sebagai berikut.



Gambar 5. Penelitian Tindakan Kelas

Pertanyaan pertama, “Bagaimana penilaian ibu pada saat pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi bangun datar?” lalu Ibu K menjawab” Penilaian ibu menggunakan kartu pada saat proses pembelajaran itu sangat

bagus, karena dengan menggunakan media yang secara nyata dapat membantu anak dalam belajar jika dibandingkan dengan tidak menggunakan kartu. Karena pada dasarnya setiap pemahaman anak itu berbeda-beda terhadap pemahaman materinya. Ketika anak sudah paham, mungkin dengan adanya kartu permainan akan lebih paham lagi dengan pembelajaran tersebut. Sebaliknya, anak yang tidak paham dengan materi pelajaran matematika mengenai bangun datar akan lebih mudah belajar apabila adanya media permainan kartu *make a match* secara kongkret. Karena anak lebih menyenangkan belajar sambil bermain dengan menggunakan media”.

Pertanyaan kedua dari seorang peneliti yaitu “Bagaimana reaksi siswa pada saat menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi bangun datar? Kemudian ibu K menjawab “Reaksi anak pada saat pembelajaran langsung sangat antusias dalam belajar menggunakan permainan kartu tersebut. Yang tadinya siswa tidak mau mencari pasangannya, setelah diberikan kartu masing-masing anak, anak tersebut senang, gembira, dan anak lebih bergairah dalam mencocokkan serta mencari pasangannya.

Pertanyaan ketiga untuk guru yaitu “Menurut ibu, apakah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?” Setelah itu, ibu K langsung menjawab secara seponatan dengan jawaban yang santai “Wahh,, pasti itu. Yang tadinya anak tidak diberikan berupa tindakan masih banyak anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Tetapi, setelah itu diberikan tindakan berupa kartu media yang secara nyata dan terbukti bahwa anak sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Artinya dan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media kartu secara nyata dapat mempengaruhi hasil peningkatan belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar.

Pertanyaan keempat dari seorang peneliti untuk ibu K adalah “Menurut ibu, apa kelebihan dari model pembelajaran *make a match* ?” Ibu K duduk sambil meraba-raba kartu dari media pembelajaran tersebut dan menjawab pertanyaan dari seorang peneliti “Kelebihannya dapat meningkatkan hasil belajar matematika, kelebihan yang lain siswa lebih senang menggunakan kartu pada saat proses pembelajaran, siswa juga lebih suka dikelompokkan dan mendapatkan pasangan.

Dengan menggunakan kartu, siswa lebih paham akan materi yang diajar, kelebihan selanjutnya ialah dengan menggunakan kartu tersebut dapat memberikan kemudahan terhadap memahami materi yang akan dipelajari oleh siswa mengenai bangun datar.” Pertanyaan kelima, yaitu menurut ibu apa kekurangan model

pembelajaran *make a match* untuk materi bangun datar?” Ibu K melirik sambil memegang kartu tersebut dengan menata kartu di meja dengan menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti yaitu “Tidak ada sih,, menurut ibu kartunya itu kurang besar karena dari ibu pribadi jika ibu melihat kartu ini ibu tidak jelas saat membacanya, karena tulisannya terlalu kecil. Akan tetapi, untuk siswa sendiri siswa sudah senang dengan keadaan kartu seperti hal tersebut, dengan adanya kartu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Pertanyaan yang diberikan oleh ibu K yang terakhir yaitu “Menurut ibu sendiri, apakah model pembelajaran *make a match* cocok diterapkan dalam pembelajaran yang lain, selain pembelajaran matematika?” Ibu K menjawab sambil senyum-senyum dan berkata “Sangat bisa dong,, bisa diterapkan dalam mata pelajaran matematika materi yang lain juga, jadi tidak hanya materi bangun datar saja melainkan materi yang lain juga. Sudah terlihat, kalau siswa sangat senang bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu secara kongkret terhadap pemahaman belajar matematika.” Peneliti sudah melakukan wawancara terhadap ibu K wali kelas 3 SD Negeri Cipocok Jaya 4.

Hasil dari wawancara dari ibu K dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kartu yaitu model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan guru juga sangat senang karena peneliti dapat memberikan tindakan kepada siswanya yang pada akhirnya banyak siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru saja yang akan dilakukan wawancara, akan tetapi peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas 3 dimana siswa tersebut nilai yang paling tinggi pada saat diberikan soal tes.



Gambar 6. Penelitian Tindakan Kelas

Ada lima pertanyaan yang sama dan jawaban yang berbeda-beda setiap masing-masing untuk siswa yaitu sebagai berikut:

Pertanyaan pertama yaitu “Bagaimana dengan pembelajaran matematika materi bangun datar menggunakan kartu yang ibu sampaikan kepadamu?” siswa yang

berinisial DU menjawab sambil duduk “Paham, dengan adanya ibu mengajar saya, saya akan bertambah ilmu”. Begitulah jawaban dari siswa yang berinisial DU dengan nilai pertama yang tertinggi. Selanjutnya, siswa berinisial RT menjawab “Insyaallah paham dengan apa yang diajarkan.

Akan tetapi pada soal pembagian luas segitiga yang belum paham.” Siswa RT ini adalah nilai tertinggi kedua dari dua puluh empat siswa di kelas tiga. Setelah itu, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa ketiga yaitu siswa berinisial ISN, karena siswa ISN ini nilai tertinggi ketiga dan ISN menjawab dengan santai yaitu “Paham dengan semua materi yang ibu ajarkan terutama pada materi bangun datar”. Selanjutnya, peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa-siswa yaitu pertanyaannya “Siapa saja pasanganmu ketika proses pembelajaran berlangsung?” Siswa DU menjawab pertanyaan dari seorang peneliti yaitu “Pertama kali saya mendapatkan seorang pasangan dengan Mulyadi, lalu kedua saya mendapatkan pasangan dengan Fajar, dan ketiga yaitu dengan Fajar lagi” siswa DU sambil menunjukkan ke Fajar. Lalu, siswa berinisial RT menjawab “Saya pertama kali dengan Anik, setelah itu dengan Asivani, dan terakhir dengan Aura. Siswa RT sambil memeluk temannya karena senang ketika mendapatkan pasangan bersama mereka. Jawaban terakhir dari ISN, siswa ISN sambil memikirkan siapa pasangannya ketika hari pertama. Namun ISN berupa menjawab “Emm, pertama kali saya mendapatkan pasangan kelompok dengan Anik dan setelah itu dengan Fajar dan satu lagi saya lupa.

Peneliti melanjutkan pertanyaan ketiga yaitu “Bagaimana kondisi pada saat pembelajaran ketika mendapatkan kartu dengan pasanganmu? Apakah kamu mengalami kesulitan saat belajar matematika (*make a match*). Siswa DU melontarkan jawabannya “Menurut saya, tidak ada yang sulit. Karena dengan ibu mengajar pembelajaran akan terasa lebih mudah dipahami” Siswa RT juga menjawab dengan jawaban yang sama seperti siswa DU. Karena dengan adanya ibu memberikan media, belajar akan terasa lebih mudah dan gampang dimengerti oleh saya.” Kemudian siswa ISN menjawab dengan sederhana sekali yaitu “Tidak sama sekali.” Pertanyaan keempat dari seorang peneliti selanjutnya adalah “Menurutmu, bagaimana hasil belajar kamu menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan kartu? (*Make a match*) apakah ada peningkatan selama proses belajar?” Siswa DU menjawab “Tentunya, yang tadinya saya tidak tahu dan tidak hapal rumus luas dari segitiga. Dengan adanya ibu mengajar materi yang disampaikan kepada saya, akhirnya saya bisa mengetahui rumus dari luas

segitiga dan dapat menghitung dari luas segitiga tersebut. Bahwasanya, rumus dari luas segitiga adalah luas alas dikali tinggi dibagi dengan dua. Dan sampai sekarang, saya masih ingat dan hapal rumus dari luas segitiga. Selanjutnya siswa RT pun menjawab “Insyaallah dapat meningkatkan prestasi belajar saya, yang tadinya saya mendapatkan nilai rendah lalu sekarang nilai saya menjadi tinggi dari hasil belajar saya.” Siswa ISN juga berkata bahwa “Dapat meningkatkan prestasi saya, karena saya masih bisa menghitung dari luas persegi panjang yaitu luasnya panjang dikali lebar. Jawaban ISN tidak jauh beda dengan jawaban siswa DU dan RT.”

Pertanyaan terakhir dari peneliti untuk mereka adalah “Bagaimana perasaanmu ketika guru memberikan model pembelajaran *make a match* secara berpasangan?” Siswa DU menjawab “Senang, ceria, gembira, pada saat belajar dan ingin bermain lagi sambil belajar. Siswa DU sambil memeluk gurunya.” Lalu siswa RT juga memeluk gurunya sambil berkata “Sangat senang, sangat seru, dan rindu ingin main kembali bersama guru serta teman-teman juga.” Pelukan erat dari siswa RT dan akhirnya siswa RT menangis karena katanya sangat mengharukan dan suka sama gurunya. Setelah itu, siswa ISN juga menjawab dengan simpel yaitu “Menyenangkan, dan ingin belajar sambil bermain.”



Gambar 7. Penelitian Tindakan Kelas

Itulah jawaban dari siswa-siswa SD Negeri Cipocok Jaya 4 khususnya kelas tiga setelah diberikan tindakan. Dapat dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *make a match* yaitu dengan mencari atau mencocokkan pasangannya dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga hasil belajar siswa tersebut dapat meningkat dari sebelumnya ketika tidak diberikan media sama sekali. Terlepas dari itu semua, seorang peneliti akan memberikan simpulan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Simpulannya hasil transkrip dari guru wali kelas dan siswa-siswa setelah diberikan tindakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan diberikan media kartu berupa pertanyaan dan jawaban dapat mempermudah siswa dalam

belajar matematika, siswa dapat berinteraksi dengan teman yang satu dan lainnya. Siswa yang paham terhadap materi bangun datar akan lebih rajin dalam mengerjakan soal perkalian, sehingga siswa dapat mencocokkan kartu dapat berpengaruh yaitu siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar serta menghitung luas dan keliling dari bangun datar yang telah ditentukan. Dengan adanya model pembelajaran tersebut, siswa sangat antusias dalam belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika mengenai materi bangun datar dengan menggunakan model *make a match* berupa kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa melihat dari setiap proses belajar siswa tersebut. Indikator keberhasilan dari peneliti sudah tercapai, dan seorang peneliti sangat terharu atas pemberian tindakan melalui model pembelajaran tipe kooperatif *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. A., Verliana, P., & Fakthu, I. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astika, N. & Nyoman, N. A. (2011). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Semarang*, Vol. 28 No. 110 Hal. 110-117. Tersedia Pada : <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JAK/article/view/10386>.
- Creswell, J. W. (2014). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating, Quantitative and Qualitative Research*. Britain: Person Education Limited.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*.
- Luh Meli Artini. 2014 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Budaya Lokal Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd N 2 Cempaga Pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 6(2, Oktober), 122-130.
- Rahmatullah, R. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.2 (2), 3-6. April 02, 2019. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd>

- Ruhimat, T. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Peresada.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning (Theory, Research, and Practice)*. Bandung: Nusa Media.
- Soegijono. (1993). Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data. *Jurnal Pendidikan Dasar*. April 28, 2019. <http://journal.um.ac.id/unj/index.php/pendidikan-danpembelajaran/index>.
- Soendari, S. (2018). Pengujian Keabsahan Data Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*. 2 (2), 1-2. April 29, 2019. <http://journal.uny.ac.id/>.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–67
- Suwangsih, E. & Tiurlina. (Edisi Kedua). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung : UPI Press.
- Titikusumawati, Eni. 2014. Modul Pembelajaran Matematika. Kementerian Agama Republik Indonesia. Program Dual Mode System (Dms) Non Pgmi.
- Tirtarahardja, U (2008). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Predana Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tentang Pendidikan Tinggi. (2012). Jakarta: Kemdikbud.
- Yuniasih, Nury dkk. (2014). Analisis Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SDN Tanjungrejo 1 Malang. *Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 1, Nomor (2):149
- Yusuf, M. (2004). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.