

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG PEMBAGIAN PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 4 BATU

Mariani

SD Muhammadiyah 4 Batu

Email: marianisubandi66@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika SD, guru sering mengalami kendala dalam mengajarkan materi tentang pembagian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tentang materi pembagian pada materi pembagian untuk menentukan pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut digunakan penelitian kualitatif jenis penelitian tindakan kelas, dengan model pembelajaran *Make a Match* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah identifikasi masalah, perancangan tindakan, pengumpulan data, serta analisis data yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan focus yang berbeda. Analisis yang dilakukan terhadap data yang diperoleh dengan teknik deskriptif kualitatif berdasar hasil observasi terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rerata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 77,8 dan rerata hasil belajar pada siklus II menjadi 92,5. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase klasikal sebesar 56,7 % pada siklus I menjadi 29 siswa dengan persentase klasikal sebesar 87,5 % pada siklus II, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melebihi kriteria keberhasilan yaitu >75 %.

Kata kunci: Hasil Belajar Matematika, Pembagian, Model Pembelajaran *Make A Match*

ABSTRACT

In elementary school mathematics, teachers often experience obstacles in teaching material about Division. This research aims to improve the learning outcomes of the Division material to determine the pair of number of Divisions whose results are known by the application of the Make a Match learning model. To achieve the purpose of the research, the researcher used qualitative research type of classroom action research, in which the Make a Match learning model in this research is conducted by using question cards and answer cards. The activities undertaken in this study is the identification of problems, actions design, data collection, and data analysis carried out in two cycles on different focus. The analysis conducted on the data obtained by qualitative descriptive technique based on the results of observation on the understanding and student learning outcomes. The results showed that student achievement has increased. This can be seen from the average of student learning outcomes in the first cycle score of 77.8 and the average of learning outcomes in cycle II with the score of 92.5. The student completed learning outcomes increased from the number of students who complete as many as 17 students with the classical percentage of 56.7% in the first cycle to 29 students with the classical percentage of 87.5% in cycle II, this indicates an increase in learning outcomes exceeds the success criteria of >75%.

Key words: Mathematics Learning Outcomes, Division, Learning Model Make A Match

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa paling sulit dibandingkan dengan pelajaran yang lain terutama bagi siswa di tingkat/jenjang pendidikan dasar. Kesan ini diyakini sebagai salah satu penyebab kurang berminatnya sebagian besar siswa untuk belajar matematika. Banyak upaya sudah dilakukan agar matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. Berbagai metode dan pendekatan belajar telah dikembangkan agar siswa menyenangi matematika.

Berdasarkan pengamatan sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, menunjukkan bahwa siswa yang belum paham pada materi pembagian 30% dari 32 siswa yang ada di kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas 2 masih kurang mampu dan kurang terampil dalam melakukan pembagian. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya karena siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini nampak ketika dalam proses pembelajaran tentang materi pembagian banyak siswa yang kurang memperhatikan diantaranya beberapaa siswa berbicara dengan temannya ada juga yang bergurau dengan teman di sebelahnya. Siswa juga merasa kesulitan dengan cara guru dalam mengajarkan pemahaman konsep tentang pembagian yang kurang benar, hal ini terlihat dari ketika siswa mengerjakan soal latihan hanya 15 dari 33 siswa saja yang bisa mengerjakan dan beberapa siswa yang lainnya tidak bisa mengerjakan (soal dijawab dengan jawaban sekehendak hatinya sendiri). Sehingga rerata hasil belajar masih belum maksimal atau belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar kelas II, guru pun sering mengalami kendala dalam mengajarkan materi tentang pembagian. Misalnya dalam mengajarkan materi pembagian khususnya mengetahui pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui, hal ini karena guru kesulitan dalam menentukan media dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, dalam proses pembelajaran pemilihan model atau metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan masih menggunakan metode ceramah sebagai satu-satunya metode yang digunakan tanpa melibatkan siswa dalam proses belajar, sehingga belajar siswa kurang bermakna.

Dengan melihat permasalahan diatas, tampak bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal. Diduga akar penyebab masalahnya adalah metode atau model pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang melibatkan siswa. Mengacu pada pemikiran ini, peran guru sebagai motivator memiliki inisiatif dan inovatif untuk menciptakan proses belajar mengajar lebih menyenangkan, dapat memotivasi siswa agar lebih aktif yaitu salah satunya dengan mengemas pembelajaran bermain bebas, anak berinteraksi langsung dengan benda-benda konkrit sebagai bagian dari aktivitas belajar. Sehingga pembelajaran yang demikian akan menjadi lebih bermakna. Belajar bermakna merupakan landasan utama untuk terbentuknya *mathematic connections*, yaitu pembelajaran matematika yang mengarah pada pengembangan kemampuan mengembangkan ide matematik, memahami ide matematik, dan penggunaan metode (Suryadi, 2007:165).

Menurut Rusman (2012: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Monalini meneliti hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 6 Lubuk linggau tahun pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model *Make A Match* secara signifikan tuntas.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran SD kelas awal adalah pembelajaran yang bersifat konkrit yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membelajarkan siswa yang berhubungan dengan fakta dan kejadian di lingkungan sekitar siswa. Hal tersebut diupayakan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas dan lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Mengacu pada penjelasan dan hasil pemikiran di atas, maka pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan menyenangkan perlu diterapkan sebagai solusi dari kesenjangan yang ada. Sebagai solusi terhadap hal tersebut, maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Pembagian pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu.

Menurut Joyce & Weil, 1980:1 (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model Pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan.

Menurut Suyatno (2009:102) Prinsip-prinsip model *make and match* antara lain :
 (1) Anak belajar melalui berbuat
 (2) Anak belajar melalui panca indera
 (3) Anak belajar melalui Bahasa (4) Anak belajar melalui bergerak. Tujuan dari pembelajaran dengan model *make and match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Model pembelajaran *make and match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa.

Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang sesuai dengan materi, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran. Model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan oleh guru dalam mengatasi

permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran dari pengalaman belajarnya guna mendapatkan adanya perbaikan dan peningkatan hasil yang ingin dicapai agar lebih baik dari pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu yang berjumlah 33 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklusnya dilakukan: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara: (1) Observasi dan (2) Refleksi awal. Pada umumnya Observasi adalah tindakan yang merupakan penafsiran dari teori, seperti yang dikemukakan oleh Karl Popper (Hopkins, 1993:77 dalam Wiraatmadja 104). Dalam penelitian ini yang di observasi adalah guru dan siswa. Pada Kegiatan Refleksi awal dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a) Merencanakan dan melakukan Tes Tertulis, untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- b) Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
- c) Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar yang dikerjakan siswa secara kelompok dan tugas individu.
- d) Nilai hasil belajar, dokumen nilai siswa 2 tahun terakhir.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan 5 macam instrumen yaitu:

- a) Lembar observasi Proses Belajar Siswa
- b) Lembar Observasi Guru
- c) Lembar angket
- d) Lembar Kerja Siswa
- e) Lembar Dokumentasi

Analisis yang dilakukan terhadap data yang diperoleh dengan teknik deskriptif kualitatif berdasar hasil observasi terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Data tentang kualitas proses pembelajaran

dianalisis secara kualitatif berdasarkan catatan-catatan di lapangan dan hasil observasi dengan analisis distribusi frekwensi dan analisis rata-rata.

Tabel 1. Tahap Penguasaan Kemampuan

Rentang Nilai	Kriteria	Taraf Kemampuan /Ketuntasan(%)	Keterangan
85 – 100	Tinggi	85 ,0 % - 100 %	Berhasil
65 – 80	Sedang	65,0 % - 80,0 %	Kurang Berhasil
45 – 60	Rendah	45,50% - 60,0%	Tidak Berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada siklus ini fokus materi yang diberikan adalah tentang pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui dengan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan kartu soal pembagian dan kartu jawaban pembagian. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

- 1) Perencanaan (*Planning*)
 - a) Membuat RPP dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai siswa.
 - b) Menyiapkan bahan dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, yaitu: Kartu soal pembagian dan Kartu jawaban pembagian
 - c) Membagi siswa dalam 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa.
 - d) Membicarakan rencana tindakan pada siswa dan kolabolator.
- 2) Tindakan (*Acting*) :
 - a) Melaksanakan perencanaan Siklus I. Dalam Pelaksanaan siklus I ini guru menyelesaikan permasalahan secara klasikal, dengan mendemonstrasikan model pembelajaran *Make A Match* dan

menggunakan media kartu soal pembagian dan kartu jawaban pembagian.

- b) Penugasan siswa dilakukan secara berkelompok dengan bermain kartu soal pembagian dan kartu jawaban pembagian.
 - c) Dalam setiap kelompok siswa mencari pasangan kartu soal dan mencocokkannya dengan kartu jawaban.
 - d) 1-2 siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan kelompok lain memberikan tanggapan
- 3) Pengamatan (*Observing*) :

Peneliti melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukannya dengan menggunakan lembar observasi dengan dibantu oleh kolaborator. Dari lembar observasi ini peneliti dapat mengukur keberhasilannya. Kegiatan Pengamatan meliputi :

 - a) Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti ketika mendemonstrasikan model pembelajaran *Make A Match* menggunakan media kartu soal pembagian dan kartu jawaban pembagian. Pengamatan dilakukan oleh kolabolator.

- b) Perilaku dan aktifitas siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan yaitu keaktifan siswa dalam bermain kartu soal dan kartu jawab . Sebagai pengamat dilakukan oleh peneliti dan kolabolator.
- c) Perhatian dan antusiasme siswa ketika bermain dalam kelompok dan mengerjakan tugas individu serta mempresentasikan hasil kerja kerjanya. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan kolabolator.
- 4) Refleksi (*reflecting*)
Refleksi dilakukan ketika pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Hal-hal yang direfleksikan meliputi semua hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator. Hasil refleksi pada siklus I ini digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan, pengamatan dan Refleksi yang telah dilaksanakan pada Siklus I, dilakukan perancangan penyempurnaan terhadap Siklus II, yaitu mendemonstrasikan model pembelajaran *Make A Match* dengan memodifikasi cara menentukan pasangan bilangan pembagian dengan media kartu soal pembagian dan kartu jawaban pembagian dalam hal menambah jumlah kartu jawaban yang salah/bukan merupakan jawaban dari kartu soal pembagian. Dan memodifikasi bentuk soal sesuai dengan kartu soal dan kartu jawab. Pelaksanaan Siklus II dilakukan seperti pada tahap Siklus I yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dan

berinteraksi dalam kelompok, yang dilakukan melalui permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Adapun salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match* yaitu siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1 Rerata Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Rerata	Persentase
1	Pra Siklus	56,8	57%
2	Siklus I	77,8	78%
3	Siklus II	92,5	93%

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil tes Siklus I diketahui bahwa dari jumlah siswa yang mengikuti tes, sebanyak 17 dari 30 siswa yang mencapai KKM sedangkan 13 siswa masih belum mencapai KKM, sehingga persentase ketuntasan klasikal 56,66% dan sisanya 43,33% belum tuntas. Persentase tersebut belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Karena hasil analisis yang diperoleh belum mencapai katagori tersebut, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Sedangkan nilai yang diperoleh dari hasil test pada siklus II diketahui bahwa dari jumlah 32 siswa sebanyak 28 siswa sudah mencapai di atas KKM sedangkan 4 siswa mesih belum mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan klasikal 87,5%tuntas dan sisanya 22,5% belum tuntas. Persentase tersebut sudah memenuhi bahkan melampaui ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil belajar siswa meningkat signifikan.

Analisis data mengenai hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang telah tuntas belajar dari post test yang telah dilakukan dengan materi menentukan pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui.

Meskipun data yang diperoleh pada siklus I rerata hasil belajar 77,8 bila dipersentase 78% sudah diatas KKM, namun peneliti menginginkan ada peningkatan yang lebih signifikan sehingga dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus II rerata hasil belajar siswa yaitu 92,5 bila dipersentase 93 % sudah di atas KKM, tampak adanya peningkatan yang signifikan dan melampaui target KKM yang sudah ditentukan.

Hasil pengamatan observasi hasil tes, ketuntasan belajar dari tindakan siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2 ketuntasan belajar

No.	Tindakan	Banyak Siswa		Persentase	
		< KKM	> KKM	< KKM	> KKM
1	Pra Siklus	23	9	71,9 %	28,1 %
2	Siklus I	17	13	43,3 %	56,7 %
3	Siklus II	4	28	22,5 %	87,5 %

Dari tabel 1 di atas dapat diperoleh data sebagai berikut :

- Pra Siklus : a) siswa yang < KKM adalah 23 siswa dengan persentase 72%
 b) siswa yang > KKM adalah 9 siswa dengan persentase 28 %
- Siklus I : a) siswa yang < KKM adalah 17 siswa dengan persentase 44 %
 b) siswa yang > KKM adalah 13 siswa dengan persentase 56%
- Siklus II : a) siswa yang < KKM adalah 4 siswa dengan persentase 22 %
 b) siswa yang > KKM adalah 28 siswa dengan persentase 88 %

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok, yang dilakukan melalui permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Adapun salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Make A Match* yaitu siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Sebagaimana disampaikan oleh Rusman (2012), bahwa Salah satu cara keunggulan teknik *Make A Match* ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Miftahul Huda (2013: 253-254) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Peningkatan hasil belajar ini disebabkan karena beberapa hal yang mendukung yaitu selain model pembelajaran *Make A Match* menekankan pada usaha untuk meningkatkan interaksi siswa dan kerjasama dalam pembelajaran, siswa juga lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, dalam hal ini siswa sebagai subjek pembelajar (*student centered*) sehingga belajar siswa menjadi lebih bermakna.

Selain itu juga peneliti berupaya memodifikasi kartu soal dan latihan soal, dengan demikian siswa memperoleh gambaran konkrit dalam menentukan pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui. Sehingga proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* terhadap materi pembagian dalam menentukan pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui hasil belajar siswa

meningkat sangat signifikan dengan prosentase 87,5 % sudah melampaui target KKM yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II tentang pembagian yaitu dalam menentukan pasangan bilangan pembagian yang hasil baginya diketahui.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer I dan II, sikap Antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dan kemampuan psikomotorik siswa dalam hal aktifitas dan bekerjasama dalam kelompok hasilnya juga masih rendah. Dengan kata lain sikap siswa ditinjau dari antusiasme siswa belum mencapai harapan yang diinginkan oleh guru dan kemampuan psikomotorik siswa dalam hal aktifitas dan bekerjasama dalam kelompok belum mencapai peningkatan yang signifikan.

Demikian juga dengan konsep pembelajaran yang disajikan oleh guru terkesan tergesa-gesa, sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pembagian masih belum optimal dan belum mencapai hasil yang maksimal. Maka untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal peneliti menganggap perlu untuk melanjutkan pada siklus berikutnya. dengan melakukan beberapa perbaikan tindakan, diantaranya yaitu :

1. Perbaikan pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* dengan memodifikasi kartu soal dan kartu jawaban.
2. Menambah jumlah kartu jawaban yang salah/ bukan merupakan jawaban dari kartu soal pembagian.
3. Memodifikasi bentuk soal pada LKS sama seperti yang tertera pada kartu soal dan kartu jawaban.

4. Guru menjelaskan kembali cara bermain kartu soal dan kartu jawaban, dan memperjelas petunjuk kerja cara menyelesaikan LKS, sehingga siswa lebih fokus dan lebih teliti dalam kegiatan tersebut.

Dengan tindakan ini diharapkan siswa yang belum tuntas akan berusaha dapat

menguasai materi pelajaran dengan baik, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Dengan melakukan perbaikan tindakan pada siklus II ternyata dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa. Siswa yang dikatakan tuntas secara individu ada 28 siswa dan 4 siswa yang belum tuntas, dengan ketuntasan klasikal 87,5%.

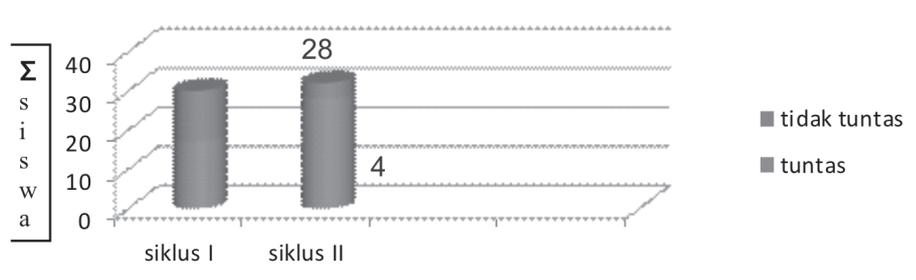


Diagram Pencapaian KKM Siklus I dan Siklus II

Sumber : data primer di olah

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya, sebagaimana yang dikemukakan Sudjana (2005:3) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model *Make A Match* dapat terlihat dengan peningkatan pencapaian KKM antara siklus I sebesar 56,7 % menjadi 87,5 % pada siklus II, sehingga ada peningkatan sebesar 30,8 %

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada proses pembelajaran matematika materi

pembagian yang telah dilakukan dengan model pembelajaran *Make A Match* menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, dapat disimpulkan bahwa :

- Dalam proses pembelajaran matematika dengan model *Make A Match*, siswa lebih aktif kerjasama antar siswa dalam kelompok terjalin dengan baik.
- Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan yaitu dari rerata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 77,8 setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 92,5 Hal ini menunjukkan kenaikan rerata hasil belajar yang sangat signifikan.
- Dalam hal ketuntasan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencapai 87,5% dan rerata hasil belajar siswa 92,5 sudah di atas KKM yang ditentukan dan diharapkan oleh peneliti, maka penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam

pembelajaran matematika materi pembagian berhasil dengan baik.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam pelajaran matematika terhadap materi pembagian dikelas II ini merupakan salah satu model pembelajaran dari banyak model pembelajaran yang ada. Model pembelajaran *Make A Match* bukan merupakan satu-satunya model pembelajaran yang terbaik. Namun model pembelajaran *Make A Match* ini bisa diterapkan untuk disajikan dalam proses pembelajaran terhadap kompetensi dasar yang lain dalam mata pelajaran matematika atau mata pelajaran yang lainnya.

Untuk meningkatkan profesionalitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan adanya kreatifitas guru untuk memilih dan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran mata pelajaran matematika atau mata pelajaran yang lain. Untuk memperoleh peningkatan kualitas hasil pembelajaran dan peningkatan prestasi siswa, sebaiknya jika dilakukan penelitian ulang di sekolah yang berbeda dengan subyek didik yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Monalini. 2016. *Penerapan Model Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2015/2016*; Skripsi, STKIP Lubuk Linggau
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika* Edisi ke-6. Tarsito. Bandung.
- Suryadi, Didi, 2007. Pendidikan Matematika. Dalam Ali, M, Ibrahim, R, Sukmadinata, N.S., Sudjana, D., dan Rasjidin, W (Penyunting). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Pedagogiana Press
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka
- Wiriaatmadja, Rochiati, 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya