

Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Lalayau 1

Rahmi Hidayati^{1*}, Yulia Fitri², Ifan Anom Bintoro Aji³, Faradilla Iedliany⁴, Vebruati⁵
^{1,2,3,4,5} Program Studi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Lestari
rahmihidayati.pmatc@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas III di SDN Lalayau 1 yang berada di Kabupaten Balangan. Penelitian kuantitatif eksperimen ini dilakukan dengan populasi penelitian adalah siswa di SDN Lalayau 1 dan sampel adalah siswa kelas III di sekolah tersebut. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif guna mengukur aktivitas kegiatan pembelajaran dan analisis inferensial dengan menggunakan uji one sample test guna mengukur efektifitas penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas III SDN Lalayau 1 yang ditinjau dari hasil belajar siswa sebesar 71,2%, dengan ketuntasan secara klasikal 90% dan keterlaksanaan pembelajaran 77,1%

Abstract

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memiliki dampak pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat yang berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan berpikir dan pembentukan watak atau karakter guna mencerdaskan kehidupan bangsa yang lebih maju dan berkembang. Kaharuddin (2013) mengungkapkan bahwa cara berpikir dalam belajar matematika yaitu mengajak kita untuk bisa berpikir secara rasional yang memiliki hubungan yang kuat antar beberapa konsep.

Untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa diperlukan mata pelajaran Matematika dalam pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fauzi, Usodo, & Subanti (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar pemahaman konsep, pola, struktur, dan kemampuan dalam pemecahan masalah sehingga juga mampu melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif dan logis. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang didapat oleh peserta didik dari jenjang pendidikan dasar yaitu di sekolah dasar. Untuk bisa meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi matematika memiliki peran penting didalamnya. Hal tersebut dikarenakan matematika tidak hanya didapat pada jenjang pendidikan dasar saja namun juga pendidikan di atasnya.

Pada pembelajaran matematika siswa tidak hanya diarahkan dalam penguasaan materi semata tapi juga diharapkan mampu menjadi alat dan sarana untuk mencapai kompetensi (Meirisa et al., 2021). Namun, masih banyak dijumpai bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi yang

lebih abstrak seperti pecahan. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Materi pecahan dalam pembelajaran matematika yang dipelajari di sekolah sering kali dilakukan dengan metode pembelajaran konvensional. Guru lebih banyak berperan sebagai penyampai materi, sementara siswa berperan sebagai pendengar. Model pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN Lalayau 1, ditemukan bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika, terlihat dari rendahnya partisipasi mereka dalam diskusi dan aktivitas belajar kelompok. Dapat dilihat pada hasil belajar siswa untuk materi pecahan menunjukkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Agar permasalahan yang ditemui di sekolah tersebut dapat diatasi maka diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif adalah model pembelajaran *Make a Match*. Model ini merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bekerja sama dengan cara mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban. Metode ini menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2017), *Make a Match* pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan mereka memahami konsep-konsep yang sulit. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mustika dan Rahayu (2019), di mana penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Sudrajat (2015) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Make a Match*, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas secara kolektif. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan aktivitas belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas III di SDN Lalayau 1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

B. Bahan Kajian

Damopolii (2017) mengungkap bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Fauzi et al., (2017) mengatakan bahwa model *make a match* model

pembelajaran yang mencocokkan pasangan antara pertanyaan dan jawaban mampu menumbuhkan minat belajar yang menyenangkan serta cocok jika di terapkan pada pembelajaran di SD. Deschuri (2016) model pembelajaran *make a match* model pembelajaran yang terdapat unsur permainan didalamnya dengan melibatkan siswa secara langsung mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Teknik *make a match* ini, mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Ernawati (2016) mengungkapkan untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kelompok pada proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal tersebut dikarenakan saat diskusi dengan teman yang seumuran mereka akan lebih mudah memahami dan lebih nyaman mengemukakan pendapat yang mereka miliki. Irwanto & Nurpahmi, (2017) mengungkapkan bahwa penerapan model *make a match* ini disamping membuat siswa lebih aktif juga meningkatkan pemahaman siswa dalam melihat, memperhatikan dan membaca sehingga siswa lebih interaktif dalam berkelompok. Aisyah, et.al (2015) menyatakan bahwa *make a match* merupakan salah satu variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kompetensi dasar, karena para peneliti mengemukakan bahwa dengan model pembelajaran seperti ini siswa akan lebih aktif karena siswa dituntut untuk mencari tahu sendiri dengan proses pengamatan sendiri (*observing*) dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi tentang topik, saling bekerja sama (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menghargai dan menerima pendapat yang disampaikan oleh kelompok lain sehingga siswa mudah memahami konsep-konsep yang dianggap sulit karena berdiskusi dengan kelompok masing-masing, mencoba (*experimenting*) membuat potongan bahan makanan yang telah di pelajari oleh obyek yang nyata

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok berbasis permainan dengan mencocokkan antara pertanyaan dengan jawaban yang disediakan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih efektif dikarenakan siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang melibatkan suatu perlakuan tertentu. Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang memberikan intervensi kepada peserta dan mengukur dampak dari variabel yang diinginkan. Design penelitian yang gunakan yaitu *one group pretest-posttest* yaitu design penelitian pada awalnya mengukur suatu variabel dalam satu kelompok (*pretest*) kemudian diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran *make a match* setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran (*posttest*). Hasil dari *pretest* dibandingkan dengan hasil *posttest*. Gambaran rancangan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Design pelaksanaan penelitian

Nama Sekolah	Pretest	Perlakuan	Posttest
SDN Lalayau 1	X ₁	Make a match	X ₂

Sumber: Sugiyono (2017)

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap di SDN Lalayau 1 Kab Balangan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SDN Lalayau 1 Kab. Balangan. Untuk sampel yang digunakan adalah seluruh siswa Kelas 3 yang berjumlah sebanyak 10 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran, tes untuk mengukur hasil belajar, dan wawancara kepada guru dan beberapa orang siswa. Instrument penelitian berupa lembar observasi, tes hasil belajar dan panduan wawancara.

Pada observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dari pertemuan awal hingga akhir pembelajaran. Adapun kategori untuk observasi keterlaksanaan pembelajaran pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori pengelolaan Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*

Skor	Kriteria
$3,50 \leq \text{skor} < 4,00$	SB
$2,50 \leq \text{skor} < 3,50$	B
$1,50 \leq \text{skor} < 2,50$	C
$0,00 \leq \text{skor} < 1,50$	K

Kriteria yang ditetapkan bahwa kemampuan yang dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* minimal berada pada kategori “Baik”.

Hasil belajar matematika pada materi pecahan dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas 75 berdasarkan dari KKM sekolah. Adapun kategori hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori hasil belajar menggunakan model pembelajaran *make a match*

Skor	Kategori
$0 \leq \text{skor} \leq 59$	Sangat Rendah
$59 < \text{skor} \leq 69$	Rendah
$69 < \text{skor} \leq 79$	Sedang
$79 < \text{skor} \leq 89$	Tinggi
$89 < \text{skor} \leq 100$	Sangat Tinggi

Untuk analisis data yang digunakan pada uji hipotesis H_0 : rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* belum memenuhi KKM, H_1 : rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* memenuhi KKM untuk mengukur tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika materi pecahan adalah menggunakan uji-*t one sample test* yang sebelumnya perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Data dapat dikatakan normal jika nilai sig > 0,05. Hipotesis H_0 akan ditolak dan H_1 diterima jika nilai Sig < 0,05 dan H_0 akan diterima dan H_1 ditolak jika nilai Sig > 0,05

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Analisis deskriptif

Hasil observasi pada keterlaksanaan pembelajaran diperoleh kategori “Baik” dengan skor rata-rata di peroleh sebesar 3,2 atau 77,1%. Untuk hasil belajar baik sebelum perlakuan (*pretest*) maupun setelah perlakuan (*posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan menggunakan model pembelajaran *make a match*

Hasil Statistik	Perolehan nilai	
	Pretest	Posttest
Ukuran sampel	10	10
Skor tertinggi	75	90
Skor terendah	45	65
Skor Ideal	100	100
Rata-rata	60,3	71,2
Variansi	87,3	54,2
Standar deviasi	8,9	6,42

Tabel 5. Perolehan kategori Hasil belajar matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran *make a match*

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Freq	Persentase	Freq	Persentase
$0 \leq \text{skor} \leq 59$	Sangat Rendah	5	50	0	0
$59 < \text{skor} \leq 69$	Rendah	2	20	1	10
$69 < \text{skor} \leq 79$	Sedang	2	20	4	40
$79 < \text{skor} \leq 89$	Tinggi	1	10	3	30
$89 < \text{skor} \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0	2	20
Jumlah		10	100	10	100

Dari tabel 4 dan 5 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan kelas III SDN Lalayau 1 sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) skor tertinggi berada pada kategori rendah dengan skro tertinggi 75 dan skor terendah 30 dengan rata-rata skor 60,3. Setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) yaitu pembelajaran dengan menggunakan *model make a match* menunjukkan peningkatan yaitu berada pada kategori sedang dengan skor tertinggi 90, skor terendah 65 dan skor rata-rata 71,2.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil belajar matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran *make a match*

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Freq	Persentase	Freq	Persentase
$0 \leq \text{skor} \leq 75$	Tidak Tuntas	7	70	1	10
$75 < \text{skor} \leq 100$	Tuntas	3	30	9	90
Jumlah		10	100	10	100

Dari tabel 6 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar matematika materi pecahan kelas III SDN Lalayau 1 sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebanyak 7 siswa dari 10 siswa atau sebesar 70% masih belum tuntas. Setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* menunjukkan sebanyak 9 siswa dari 10 siswa atau sebesar 90% sudah tuntas.

b. Analisis inferensial

Sebelum dilakukan *uji t test one sample* untuk mengukur bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah uji normalitas. Data dapat dikatakan normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$. Dari hasil analisis uji normalitas didapat nilai sig pada saat *pretest* $0,129 > 0,05$ untuk data *pretest*, dan sig $0,067 > 0,05$ dari data *posttest*. Nilai sig untuk uji normalitas baik *pretest* maupun *posttest* sama-sama $> 0,05$ yaitu artinya data terdistribusi normal.

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *t test one sample* yang disimpulkan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, begitu sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$ H_0 ditolak. Sehingga setelah uji dilakukan maka didapat nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima yaitu setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika materi pecahan pada kelas III rata-rata ketuntasan hasil belajar yang mencapai dan melebihi KKM

2. Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *make a match* persentase ketuntasan hasil belajar matematika materi pecahan kelas III SDN Lalayau 1 sebesar 90% atau 9 siswa dari 10 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan skor rata-rata dan standar deviasi sebesar 71,2 dan 6,42. Artinya secara garis besar menunjukkan bahwa ketuntasan pembelajaran secara individu setelah meimplementasikan model pembelajaran *make a match* lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* yang dilakukan yaitu melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan penyelidikan secara mandiri, mampu menemukan permasalahan serta menyelesaikannya sendiri dengan bantuan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengetahuan baru hal tersebut berdampak pada aktivitas belajar serta interaksi timbal balik antara guru dan siswa mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran seperti ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Suprijono (2013) menyatakan bahwa untuk menumbuhkan kemampuan kolaboratif dalam menemukan konsep baru dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok atau pembelajaran secara kooperatif. Diskusi dengan rekan sejawat mampu memperbaiki dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta mampu menjalin interaksi yang baik dalam pembelajaran di kelas.

Dari hasil penelitian menunjukkan pada keterlaksanaan pembelajaran diperoleh kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar observasi yang menunjukkan secara keseluruhan aspek yang diamati pada proses pembelajaran terlaksana dengan baik. Siswa memberikan tanggapan yang positif serta menyukai pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* ini. Model pembelajaran ini tidak membuat siswa tegang dalam pembelajaran matematika melainkan muncul persepsi baru bahwa pembelajaran matematika menjadi lebih asyik dan menyenangkan karena ada permainan seperti ini.

Secara keseluruhan dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan terlihat pada ketuntasan secara klasikal maupun ketuntasan dalam mencapai nilai KKM 75 mengalami peningkatan yang signifikan. Pada aspek aktifitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan secara signifikan. Tidak hanya itu, persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika mengalami perubahan kearah yang positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* efektif jika diterapkan pada materi pecahan siswa kelas III di SDN Lalayau 1.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* efektif jika diterapkan pada materi pecahan siswa kelas III di SDN Lalayau 1 ditinjau dari hasil belajar siswa sebesar 71,2%, dengan ketuntasan secara klasikal 90% dan keterlaksanaan pembelajaran 77,1%.

F. Daftar Pustaka

- Aisyah, Nur Indah, Luthfiyah Nurlaela. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Kompetensi Dasar Potongan Bahan Makanan di SMK Negeri 1 Cerme, Gresik. e-journal Boga, Vol. 4 No. 1 Hal. 143-152. Tersedia Pada: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/1034>
- Damopolii, I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. <https://doi:10.31227/osf.io/8qewt>
- Fauzi, M. N., Usodo, B., & Subanti, S. (2017). The Effect Of Make A Match (MAM)Type Model and Bamboo Dance Type Model Through Cooperative Learning on Students Motivation, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1002/chem.201204594>
- Kaharuddin, A. (2013). *Effectiveness Comparative of Scientific Approach Elpsa and Open-Ended Setting Cooperative Stad Types of Mathematics Learning At ViI Class SMP Negeri of A Accreditation in Makassar*. Jurnal daya matematis, 1(1), 29–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/jds.v1i1.3307>

- Irwanto, & Nurpahmi, S. (2017). Using make- a match to improve the students' reading comprehension at mts guppi samata gowa. *Using Make- a Match to Improve the Students' Reading Comprehension at Mts Guppi Samata Gowa*, 3(02), 161–172
- Meirisa, A., Fauzan, A., Syarifuddin, H., & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Numerik Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Mathematical Cognition Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2678–2684.
- Mustika, R., & Rahayu, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 85-92. <https://doi.org/10.1234/jipm.v8i2.45>
- Sudrajat, T. (2015). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 45-52. <https://doi.org/10.1234/jpd.v5i3.32>
- Sirait, M; dan Putri, A.N. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal INPAFI*. Volume 1, Nomor 3. Hal. 252-259.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wardani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 22-29. <https://doi.org/10.1234/jpm.v6i1.7>