

**PENGUNAAN MAKE A MATCH
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS II SD NEGERI 4 PEJAGOAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Diyan Sulistyowatiningsih¹, Tri Saptuti Susiani², Imam Suyanto³
FKIP, PGSD Univeritas Sebelas Maret
[e-mail: dee_ztar@yahoo.com](mailto:dee_ztar@yahoo.com)**

1. Mahasiswa PGSD FKIP UNS 2,3. Dosen PGSD FKIP UNS

Abstrack: The Using Make a Match in Improving Mathematic Learning II Grade student SDN 4 Pejagoan Academic Year 2012/2013. The purpose of this study is to describe the steps using Make a Match in improving mathematics learning. This study uses classroom action research was conducted in three cycles comprising the steps of planning, action, observation and reflection. Subjects were II grade student. Data collection technique uses observation, testing, and documentation. Data validation using triangulation techniques. Data analysis using descriptive statistics and qualitative analysis. The results showed that the use of the Make a Match can improve the learning of mathematics.

Keyword: Make a Match, Improving, Learning, Mathematics

Abstrak: Penggunaan Model Make a Match dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 4 Pejagoan Tahun Ajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model *Make a Match* dalam peningkatan pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Validasi data menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran matematika.

Kata kunci : Model *Make a Match*, Peningkatan, Pembelajaran, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Seseorang tanpa pendidikan dianggap tidak mampu memasuki era globalisasi. Pendidikan juga sebagai sarana untuk membentuk manusia seutuhnya. Dalam dunia pendidikan khususnya guru sekolah dasar, guru memegang peranan penting untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran menurut Sagala (mengutip Corey, 1986) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara di sengaja untuk memungkinkan

dirinya turut serta dalam bertingkah laku dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu” (2011: 61). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2007: 1.18). Kesimpulan dari beberapa pengertian pembelajaran di atas adalah pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru, melibatkan sumber belajar pada lingkungan belajar yang

memungkinkan peserta didik turut serta dalam bertindak laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Hardini dan Puspitasari: 2012: 159).

Tujuan pembelajaran matematika menurut Wahyudi adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten (2008: 3). Peningkatan pembelajaran matematika meliputi proses dan hasil pada saat terjadi pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran mencakup keaktifan siswa dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran mencakup kemampuan atau keterampilan yang diperoleh oleh seseorang anak terhadap materi yang telah diterimanya melalui kegiatan pembelajaran (Hamalik, 2011: 31).

Make a Match menurut Rusman (2012) merupakan salah satu metode dalam model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (hlm. 223). Suprijono (2012) berpendapat tentang *Make a Match*, bahwa dalam dalam model tersebut yang perlu diperhatikan adalah kartu-kartu (hlm. 94). Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas tentang pengertian model tersebut adalah merupakan suatu model, metode dan teknik yang dalam pembelajarannya terdapat beberapa kartu pertanyaan dan kartu jawaban untuk mempelajari suatu konsep tertentu yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkatan kelas dalam suasana yang menyenangkan. Dalam penelitian ini model tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD

yang menyukai permainan yang menyenangkan diharapkan akan cocok diterapkan dan dapat meningkatkan pembelajaran.

Suprijono (2012) menyatakan langkah-langkah *model Make a Match* yakni (1) Menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan berisi jawaban; (2) Membagi siswa menjadi tiga kelompok yakni kelompok pertanyaan, kelompok jawaban dan kelompok penilai; (3) Membagi kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan; (4) Setelah peluit dibunyikan guru, siswa mencari pasangan mereka, biarkan mereka untuk berdiskusi terlebih dahulu; (5) Pasangan yang sudah terbentuk menunjukkan kartu mereka kepada kelompok penilai, untuk kemudian dinilai apakah pasangan itu cocok; (6) Mengatur kembali posisi seperti sebelumnya namun kelompok penilai dipecah menjadi kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban, sedangkan kelompok yang lain menjadi kelompok penilai; (7) Guru kembali membunyikan peluit dan kelompok mencari pasangannya masing-masing; (8) Pasangan yang sudah terbentuk menunjukkan kartu mereka kepada kelompok penilai, untuk kemudian dinilai apakah pasangan itu cocok; (9) Guru memfasilitasi untuk berdiskusi dan mengambil kesimpulan (hlm. 94). Dari langkah tersebut, langkah yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah (1) Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berupa pertanyaan dan jawaban; (2) Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok; (3) Guru membagikan kartu sesuai kelompok yang telah dibagi; (4) Siswa mencari pasangan; (5) Siswa melaporkan hasil kepada kelompok penilai; (6) Mengatur posisi seperti sebelumnya, kelompok penilai dipecah menjadi kelompok pemegang kartu jawaban dan kartu pertanyaan; (7) Siswa kembali mencari pasangan; (8) Kelompok penilai memberikan penilaian; (9) Diskusi dan pengambilan keputusan. Penggunaan model *Make a Match* dalam penelitian ini akan menggunakan langkah di atas secara keseluruhan tetapi dalam penyampaian

materi guru tidak hanya menggunakan metode ceramah melainkan metode tanya jawab dan penugasan.

Dari uraian di atas, maka rumusan masalahnya adalah apakah penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan pembelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Pejagoan Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2012/2013.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan model *Make a Match* dalam peningkatan pembelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Pejagoan Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Pejagoan yang beralamat di Jl. Renville no. 611 desa Pejagoan Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 4 Pejagoan tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Untuk memperoleh data yang diperlukan, alat yang digunakan berupa lembar tes, lembar observasi, dan studi dokumen.

Validitas data yang digunakan yaitu dengan triangulasi sumber sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Indikator kerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah minimal 80% untuk mengukur pelaksanaan langkah-langkah penggunaan model *Make a Match*, pelaksanaan pembelajaran matematika sebesar 80 % dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 80 (KKM), dan hasil belajara siswa yang diukur melalui lembar evaluasi dengan pencapaian minimal 80% dari jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 80 (KKM).

Prosedur penelitian yang dilaksanakan menggunakan prosedur

penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2008). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri tiga siklus yang setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Dalam satu siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penggunaan model *Make a Match* dalam pembelajaran matematika dilaksanakan sesuai langkah yang sistematis, dimana guru memulai dengan a) mempersiapkan beberapa kartu; b) membagi siswa menjadi kelompok pertanyaan, kelompok jawaban, dan kelompok penilai; c) membagikan kartu sesuai dengan kelompok yang telah dibagi; d) siswa mencari pasangan; e) melaporkan hasil kepada kelompok penilai; f) mengatur pergantian posisi; g) siswa mencari pasangan; h) melaporkan hasil kepada kelompok penilai; dan i) diskusi dan pengambilan keputusan.

Pada tahap pelaksanaan siklus I siswa memperhatikan penjelasan materi yang akan dipelajari. Materi yang dipelajari pada siklus I adalah perkalian. Tindakan pada siklus ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan model *Make a Match*, namun dalam pelaksanaannya masih banyak penggunaan yang belum maksimal karena pertama kali digunakan sehingga masih butuh penyesuaian. Hasil belajar pada siswa sudah mencapai indikator keberhasilan dikarenakan siswa yang belum mencapai ketuntasan diberikan remidi oleh guru. Kemudian kegiatan siklus I dilanjutkan dengan menyusun tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Kegiatan siklus II merupakan implementasi dari kegiatan refleksi yang disusun di akhir kegiatan siklus I, kegiatannya adalah kegiatan perbaikan langkah-langkah penggunaan model *Make a Match* agar sesuai dengan skenario yang disusun. Materi yang dipelajari yaitu pembagian. Pada kegiatan siklus II ini peneliti sudah ada perbaikan, namun masih

menemukan berbagai kendala yang nantinya akan menjadi pertimbangan dalam kegiatan refleksi yang akan dilaksanakan pada siklus III. Hasil dari pelaksanaan siklus II ada peningkatan baik proses maupun hasilnya.

Kegiatan pada siklus III merupakan implementasi dari kegiatan refleksi pada siklus II, kegiatannya adalah kegiatan perbaikan langkah-langkah penggunaan model *Make a Match* yang masih belum maksimal. Materi yang dibahas adalah operasi hitung campuran perkalian dan pembagian.

Pembelajaran pada penelitian ini meliputi penilaian proses dan hasil, untuk penilaian proses peneliti mengambil nilai observasi penggunaan model pada guru dan, serta proses pembelajaran yang dinilai oleh peneliti. Untuk penilaian hasil peneliti mengambil data dari nilai evaluasi siswa di setiap akhir pertemuan. Dari penggunaan model *Make a Match* pada pembelajaran matematika baik proses maupun hasil mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Dari hasil observasi penggunaan model terhadap guru dan siswa diperoleh hasil yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penggunaan Model *Make a Match* Siklus I-III

No	Siklus	Nilai	Persentase	Ket
1.	I	2,97	74,25%	B
2.	II	3,53	88,25%	A
3.	III	3,75	93,75%	A

Berdasarkan tabel 1., dapat dilihat persentase keberhasilan penggunaan model selalu meningkat, pada siklus I keberhasilannya mencapai 74,25% dengan kategori baik, kemudian pada siklus II keberhasilan mencapai 88,25% dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,75% dengan prsedikat sangat baik.

Peningkatan juga terjadi pada pembelajaran matematika yang dilihat pada penilaian proses dengan menilai aspek kedisiplinan, keaktifan dan

keberanian. Hasil peningkatan penilaian proses dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Penilaian Proses Siklus I-III

No	Siklus	Persentase	Ket
1.	I	39,99%	C
2.	II	76,97%	B
3.	III	96,29%	A

Berdasarkan tabel 2., dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan siswa pada penilaian proses mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 39,99% menjadi 76,97% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 96,29% pada siklus III.

Sesuai hasil evaluasi pada siklus I-III dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pretest. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Evaluasi Siklus I-III

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase
1.	Tes Awal	50,33	26,60%
2.	I	81,82	84,46%
3.	II	84,66	86,66%
4.	III	88,84	97,77%

Berdasarkan tabel 3., terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa pada pretes sampai siklus III. Persentase ketuntasan siswa pada tes awal mencapai 26,60% dengan rata-rata nilai 50,33 Pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 84,46% dengan nilai rata-rata 81,82 meningkatn menjadi 86,66% pada siklus II dengan rata-rata 84,66. Ketuntasan tersebut meningkat lagi menjadi 97,77% dengan rata-rata nilai 88,84 pada siklus III.

Dari uraian di atas setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti menemukan bahwa penggunaan model *Make a Match* dalam pembelajaran matematika siswa kelas II SD negeri 4 Pejagoan dapat meningkatkan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan hasil

belajar yang diperoleh siswa semakin meningkat dengan persentase ketuntasan sudah memenuhi kriteria ketuntasan penelitian sebesar 80% dan hasil penilaian proses yang berupa hasil observasi dan proses pembelajaran juga mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan model *Make a Match* yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran matematika terutama pada nilai proses dan hasil dari siklus I sampai siklus III. Persentase penggunaan model meningkat dari 74,56% pada siklus I menjadi 86,29% di siklus II dan meningkat menjadi 94,05% pada siklus III. Persentase proses pembelajaran juga meningkat dari 59,25% pada siklus I menjadi 76,97 % di siklus II dan meningkat menjadi 96,29% di siklus III. Penelitian ini juga membuktikan adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada pretes ketuntasan belajar mencapai 26,60 % menjadi 84,46% pada siklus I, meningkat menjadi 86,66% di siklus II dan meningkat kembali menjadi 97,77% di siklus III.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu hendaknya guru harus mempersiapkan sebaik mungkin tentang apa yang akan dilakukan ketika proses

kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga proses tersebut dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, U. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Istarani. (2011). *Kelebihan dan Kekurangan Model Make a Match*. Diperoleh 24 Desember 2012 dari <http://007indien.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-make-match-mencari-html>

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.

Wahyudi. (2008). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.