

PENGUNAAN MODEL MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DISDNEGERI BATAH TIMUR 1

Rizkiatul Hasanah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
rr.two002@gmail.com

ABSTRAK

Rizkiatul Hasanah. 2021. Penggunaan Model Make A Match dalam pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri Batah Timur 1. Program studi pendidikan guru sekolah dasar. STKIP PGRI Bangkalan. Juli 2021. Pembimbing (I) Ihwaan Firmasyah, M.Pd, (II) Miranti Widi Andriani, M.Pd. Kata kunci : Pendidikan, hasil belajar, model pembelajaran, make a match

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu peneliti dan siswa. Alat pengumpul data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu : Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Dimana pendidikan merupakan proses belajar baik dalam perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Belajar berkaitan dengan hasil belajar akan timbul dengan suasana kelas yang menyenangkan, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran salah satunya dengan model Make A Match.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “bagaimana penerapan model pembelajaran Make A Match dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di SD Negeri Batah Timur 1” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Batah Timur 1 dengan penggunaan Model Pembelajaran Make A Match.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penulis menyimpulkan mengenai model pembelajaran Make A Match untuk mengembangkan hasil belajar siswa di SD Negeri Batah Timur 1 bahwasannya peneliti sudah melakukan dan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran Make A Match sesuai dengan teori yang ada. Sehingga membuat siswa merasa senang dan bersemangat saat mengikuti mata pelajaran matematika di kelas yang membuat tingkat hasil belajar mereka berhasil dan dapat memecahkan masalah soal penjumlahan dan pengurangan dengan model pembelajaran yang peneliti terapkan dalam kelas tersebut.

ABSTRACT

Rizkiatul Hasanah. 2021. Use of the Make A Match Model in Mathematics learning at UPTD SD Negeri Batah Timur 1. Primary school teacher education study program. STKIP PGRI Bangkalan. July 2021. Supervisor (I) Ihwaan Firmasyah, M.Pd, (II) Miranti Widi Andriani, M.Pd.

Keywords: Education, learning outcomes, learning models, make a match

This research uses descriptive qualitative research with research subjects namely researchers and students. The data collection tools that the authors use in this study are: Observation, Interview, and Documentation. Where education is a learning process both in changing the attitudes and behavior of a person or group of people in an effort to mature humans through teaching and training efforts. Learning related to learning outcomes will arise with a pleasant classroom atmosphere, creating a pleasant classroom atmosphere by using learning models, one of which is the Make A Match model.

The formulation of the problem in this study is "how to apply the Make A Match learning model in learning mathematics with addition and subtraction material at SD Negeri Batah Timur 1" This study aims to improve the learning outcomes of grade II students at SD Negeri Batah Timur 1 by using the Make A Learning Model Match.

Based on the results of the analysis and discussion, the authors conclude about the Make A Match learning model to develop student learning outcomes at SD Negeri Batah Timur 1 that researchers have carried out and implemented the Make A Match learning model steps in accordance with existing theory. So that it makes students feel happy and excited when taking math subjects in class which makes their learning outcomes successful and can solve addition and subtraction problems with the learning model that researchers apply in the class.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk siswa secara aktif agar bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Rasyid(2012:7) Pendidikan merupakan suatu konsep atau cara mendidik, sedangkan melaksanakan konsep tersebut disebut mendidik. Hampir semua orang melakukan pekerjaan mendidik. Pekerjaan mendidik ini sudah lama dilakukan oleh orang, yakni sejak manusia ada. Melalui proses pendidikan dapat diciptakan sumber daya manusia yang mampu melihat kondisi kehidupan dari sifat konvensional ke arah yang lebih modern.

Matematika didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang bisa dirasakan manfaat dan kegunaannya baik dalam bidang pendidikan ataupun di kehidupan sehari-hari. Namun dalam dunia pendidikan pembelajaran matematika sering menjadi musuh sebagian peserta didik dalam mempelajari matematika, bahkan tidak sedikit dari mereka kurang tertarik belajar matematika. Siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika sebagai mata pembelajaran yang menakutkan dan membosankan. Hal tersebut akan berdampak negatif pada hasil belajar pada mata pembelajaran matematika. Kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2001:7).

Dalam proses belajar mengajar, sebuah topik dapat disajikan dengan berbagai model pembelajaran, dimana dalam penerapannya harus mempertimbangkan tepat atau tidaknya model tersebut terhadap pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas serta disesuaikan dengan kondisi siswa. Salah satu topik penting yang harus dipahami dengan baik oleh siswa adalah mata pelajaran matematika yaitu penjumlahan dan pengurangan, topik ini diajarkan di kelas II SD Negeri Batah Timur 1. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama dalam bidang matematika, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan keaktifan siswa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas II SD Batah Timur 1, dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan belum pernah menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang dilaksanakan guru menggunakan model konvensional, pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Guru disini bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, guru menyajikan pelajaran dengan menerapkan model konvensional termasuk menerapkan metode ceramah yang monoton, kurang bervariasi, memberikan latihan soal, memberikan pekerjaan rumah (PR), suasana belajar yang terkesan kaku dan tidak mengadakan variasi suasana ruangan belajar. Peneliti juga mewawancarai sebagian siswa bahwasannya sebagian dari mereka tidak mengerti saat pembelajaran berlangsung dan mengakibatkan peserta didik bosan dan tidak fokus saat materi disampaikan dikarenakan guru masih menggunakan model

konvensional dimana model tersebut kurang cocok untuk karakteristik peserta didik terutama di SD kelas II.

Masalah tersebut harus diatasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan nilai siswa semakin membaik, rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan ada beberapa faktor seperti :

1) kurangnya kemampuan siswa pada pelajaran matematika khususnya materi pokok penjumlahan dan pengurangan. 2) model pembelajaran yang di gunakan kurang sesuai dengan pelajaran matematika. 3) kurang kreatifnya guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat menyebabkan siswa kurang aktif atau kurang mampu dalam menggapai pelajaran matematika. 4) rendahnya hasil nilai belajar siswa pada mata pelajaran matematika. 5) guru kurang menggunakan alat peraga (media) dala proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Pembelajaran model diatas dapat di tingkatkan kembali dengan mencari model yang lebih tepat untuk mempelajari materi tersebut. Penggunaan model pembelajaran disesuaikan dengan keadaan karakteristik siswa. Salah satu karakteristik peserta didik usia SD yaitu senang bermain. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik senang bermain mengarahkan peneliti pada model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran (*make a match*) atau dalam arti mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang di disain untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kritis terhadap materi tertentu. Mengembangkan kemampuan berpikir dimaksudkan siswa melakukan pengamatan, membandingkan, dan membuat suatu kesimpulan berdasarkan fakta yang ada.

Dengan demikian siswa terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga dapat memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Penerapan metode ini di mulai dari langkah-langkah yang ada yaitu siswa dituntun untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal, sebelum batas waktunya siswa harus bisa mencocokkan kartunya dan diberi poin oleh guru setelah menemukan pasangan kartunya. Teknik metode pembelajaran *make a match* dikembangkan oleh lorna curran (1994) Huda (2013 : 251)

Dalam penelitian sebelumnya menurut Aliputri (2018) yaitu model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Wulung 1 kabupaten blora. Dengan Gusrayani (2016), menjelaskan bahwa penggunaan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Dan menurut Anisa (2017) bahwa penerapan model *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar kompetensi dasar membukukan jurnal penyesuaian siswa kelas X Akutansi.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan model *make a match* pada materi penjumlahan dan pengurangan. Maka peneliti mengangkat judul tentang “Penggunaan model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dalam pembelajaran matematika kelas II Di SD Negeri Batah Timur 1Kec. KwanyarKabupatenBangkalan.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan yang perilaku atau potensi perilaku yang relative permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang di anggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Menurut W.S. Winkel (2002) belajar merupakan suatu aktifitas yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dan lingkungan, dan menghasilkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan, pengetahuan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas pada diri seseorang. Jadi, seseorang bisa dikatakan belajar matematika adalah apabila pada diri orang tersebut terjadi suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan ini terjadi jadi yang tidak tahu menjadi tahu konsep matematika ini, dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari atau materi lanjut.

Menurut R. Gagne (1989), belajar dapat di artikan sebagai suatu proses di mana organisme berubah perilakunya sebagai pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat di pisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan yang terjadi interaksi guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993 : 4), belajar dapat definisikan sebagai perubahan pada diri individu baik tingkah laku berkat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya dan individu dengan individu lain sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara menurut E.R. Hilgard (1962), belajar diartikan suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang di maksud mencakup kecakapan, pengetahuan, tingkah laku, dan diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar sebagai proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pengalaman, pembiasaan, dan sebagainya.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang seseorang lakukan dalam keadaan sadar dan dengan sengaja untuk memperoleh suatu konsep, pengetahuan baru dan pemahaman sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku dalam berpikir , merasa, maupun bertindak yang relatif tetap baik.

Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek-aspek seperti :

Afektif

Kognitif

Psikomotorik

sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Kognitif yaitu proses berpikir manusia yang meliputi perolehan, penyimpanan, pengambilan dan penggunaan pengetahuan

Afektif yaitu berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah efektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

Sedangkan psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu yang berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya melompat, lari, menari, melukis, memukul, dan sebagainya.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh oleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran guru biasanya menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Menurut Sunal (1993 : 94), bahwa evaluasi merupakan suatu proses pertimbangan dan penggunaan informasi untuk seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya penilaian dan juga evaluasi dapat di jadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.

Menurut K. Brahim (2007 : 39) mengemukakan hasil belajar dapat di definisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa untuk mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan oleh guru.

Pengertian Matematika

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Belajar matematika suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan berpikir secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide abstrak yang bersimbol-simbol, maka konsep dari matematika itu sendiri harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Menurut Hans Freudental dalam Marsigit (2008), matematika diartikan sebagai aktifitas manusia (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realita atau dikehidupan yang sesungguhnya. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bentuk, ruang, dan bilangan dengan aturan-aturan yang sudah ada yang tak lepas dari aktifitas manusia tersebut. Pada hakikatnya matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari.

Suherman (2001) matematika yaitu ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini diartikan bahwa bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika

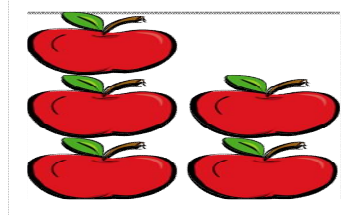
lebih menekankan aktifitas dalam rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan aktifitas eksperimen disamping penalaran.

Menurut Sutawidjaja dan Dahlan (2011:1.9) matematika memiliki sifat aksiomatik yang berupa suatu struktur Matematika di mulai dari istilah tidak ditentukan (*undefined term*) atau istilah pangkal dan kaidah yang berkaitan dengan istilah pangkal tersebut yang di sepakati kebenarannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang di peroleh dengan bernalar yang di definisikan dengan cermat, jelas, dan akurat dan dapat digunakan untuk pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan. Disamping itu matematika memiliki unsur-unsur tidak saling terpisah melainkan saling berkaitan, dalam matematika ada susunan yaitu adanya unsur yang satu merupakan syarat dari yang lain. Contohnya jika seseorang ingin mempelajari perkalian maka terlebih dahulu harus mempelajari penjumlahan.

Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan merupakan salah satu dari empat operasi aritmatika dasar yaitu penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian. Penjumlahan merupakan penambahan sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang di sebut jumlah. Misalnya di gambar di samping, terdapat tiga apel di sisi kiri dan dua apel di sisi kanan, menghasilkan jumlah lima apel. Dalam simbol matematika, ini dilambangkan “3 ditambah 2 sama dengan 5”

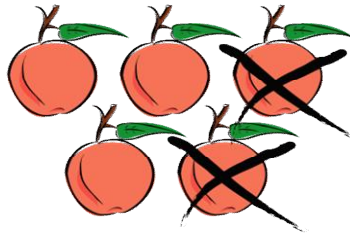


Gambar 2.1 Penjumlahan

“3 + 2 = 5” secara lisan (tiga ditambah dua sama dengan lima)

Penjumlahan menurut Hasan (2005 : 480) bahwa penjumlahan diambil dari kata dasar jumlah yang artinya banyaknya (bilangan atau suatu yang dikumpulkan menjadi satu). Pengertian penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan. Menurut subarinah (2006 : 29) penjumlahan merupakan himpunan atau penggabungan dua kelompok.

Pengurangan merupakan operasi aritmatika yang merepresentasikan operasi membuang objek dari suatu koleksi. Hasil pengurangan disebut selisih. Pengurangan ditandai dengan tanda minus (-). Misalnya, pada gambar di samping, ada 5 – 2 buah apel artinya 5 buah apel dengan 2 buah diambil, sehingga total buah apel menjadi 3 buah. Oleh karena itu, selisih 5 dan 2 adalah 3, yaitu $5 - 2 = 3$.



Gambar 2.2 Pengurangan

“ $5 - 2 = 3$ “ secara lisan, “lima dikurangi dua sama dengan tiga”)

Pengurangan merupakan mengambil sejumlah angka dari angka tertentu. Pengertian pengurangan yaitu proses, cara pembuatan mengurangi. Menurut Subarinah (2006 : 29) pengurangan merupakan lawan dari operasi penjumlahan. Jika pada operasi penjumlahan dilakukan penggabungan dua himpunan atau kelompok, maka pada operasi pengurangan dilakukan pengambilan kelompok baru, yaitu pembentukan kelompok baru.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, operasi penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok (himpunan) dan operasi pengurangan adalah pembentukan kelompok baru.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rangkaian yang mencakup penyajian materi ajar yang terdiri dari aspek sebelum pembelajaran, sedang pembelajaran dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Joy & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang bisa digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980 : 1)

Model pembelajaran yaitu suatu cara dalam mengidentifikasi yang sistematis, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat strategi atau yang biasa diarahkan untuk bisa mencapai tujuan pendidikan tertentu Rusman (2014 : 155).

Menurut uraian para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan model yang bisa mempermudah guru dalam mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran tertentu.

Pengertian Model Make A Match

Make a match merupakan pembelajaran yang dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bisa bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban atau kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu yang sudah ditentukan, sehingga membuat siswa berpikir kritis, menumbuhkan semangat kerjasama dan memberikan semangat belajar.

Suyanto (2009 : 7) mengungkapkan bahwa model *make a match* merupakan model pembelajaran dimana guru harus menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan yang sesuai dengan kartunya.

Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) mengemukakan bahwa model *make a match* merupakan siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan yang disesuaikan dengan mata pembelajaran yang akan diberikan.

Langkah-langkah dan persiapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Make a match dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *make a match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas.

Langkah-langkah sebagai berikut :

Guru menyampaikan materi atau member tugas pada siswa untuk mempelajari materi di rumah.

Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, missal kelompok A dan kelompok B. kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.

Guru membagikan kartu pertanyaan pada kelompok A dan kartu jawaban pada kelompok B.

Guru menyampaikan pada siswa bahwa mereka harus mencari / mencocokkan kartu yang dipegang dengan ka

ka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

Jika waktu sudah habis, mereka harus rtu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan pada mereka.

Guru meminta pada semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika merediberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan disuruh untuk berkumpul sendiri.

Guru memanggil satu pasangan untuk melakukan ppresentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan tersebut cocok atau tidak.

Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan antara pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Tempat Penelitian

SDN Batah Timur 1 merupakan sekolah dasar di salah satu desa Kwanyar. Sekolah ini merupakan sekolah dasar yang dimana tujuan mereka untuk mencerdaskan anak bangsa dengan visi dan misi sebagai berikut :

Visi

Mendidik anak angsa menjadi generasi yang berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan berpotensi akademik tinggi hingga mampu menjadi figure contoh dan tauladan.

Misi

Membina dan mengembangkan potensi intelektual, emosional dan spiritual.

Membina dan mengembangkan fisik secara imbang melalui pendidikan yang kreatif.

Meningkatkan mutu pendidikan dengan latar belakang tuntutan masyarakat.

Membangun ekstra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.

Kondisi fisik SDN Batah Timur 1 cukup baik, hal tersebut terlihat dari fasilitas pendukung pendukung kegiatanyang tersedia di sekolah yaitu berupa ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS), tempat parkir, kantin dan gudang.

SDN Batah Timur 1 memiliki 6 ruang kelas yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Adapun rinciannya sebagai berikut :

Ruang kelas 1

Ruang kelas 2

Ruang kelas 3

Ruang kelas 4

Ruang kelas 5

Ruang kelas 6

UPTD SDN Batah Timur 1 memiliki sarana dan prasarana seperti pada table berikut :

Tabel 4.1 Data fasilitas SDN Batah Timur 1

No.	Jenis Fasilitas	Volume
1	Ruang kelas	6
2	Perpustakaan	1
3	Ruang guru	1
4	Unit Kesehatan Sekolah (UKS)	1
6	Tempat parkir	1
7	Kantin	1
8	Gudang	1
9	Wc siswa	1
10	Wc guru	1

Sumber : UPTD SDN Batah Timur 1.

STRUKTUR ORGANISASI UKS

Gambar 4.1

Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas II SD Negeri Batah Timur 1 tentang penerapan model pembelajaran *make a match* untuk mengembangkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Batah Timur 1, peneliti mendapatkan data tentang penerapan model pembelajaran *make a match* untuk mengembangkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *make a match* tahap ke II untuk hasil belajar matematika di SD Negeri Batah Timur 1.

Model pembelajaran *make a match* merupakan jenis model pembelajaran kelompok yang diarahkan oleh peneliti sendiri, dimana peneliti menetapkan tugas dengan pertanyaan dan jawaban yang berbeda di media kartu yang berbeda.

Peneliti menentukan materi yang akan di sampaikan pada mata pembelajaran yang telah di tentukan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar peneliti harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Model pembelajaran *make a match* dapat di gunakan disemua materi selain pembelajaran matematika. Antara lain, materi dalam mata pelajaran agama, dan mata pelajaran olahraga yang mencakup materi. Oleh sebab itu, sebelum memulai penerapan model pembelajaran *make a match* ini penelitian terlebih dahulu menyusun Rencana Proses Pembelajaran sesuai materi yang ingin di sampaikan.

Peneliti memberikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi jawaban dan soal. Kemudian peneliti membagikan kepada anak masing-masing kartu seperti halnya langkah-langkah penerapan model *make a match* yang benar. Berdasarkan pemaparan data di atas bahwa penerapan langkah-langkah permainan sesuai dengan teori yang ada.

langkah dimana siswa di tuntut untuk memikirkan jawaban dari soal yang di dapatnya atau memikirkan soal dari jawaban yang di dapatkannya sehingga terbentuk suatu pasangan yang tepat antara jawaban dan soal yang tertera pada kartu yang dipegang oleh siswa. Pada langkah ini peserta didik hanya mencocokkan kartu jawaban

dengan soal yang dipegangnya sesuai dengan contoh yang telah disampaikan oleh peneliti.

Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, pada langkah ini peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk mencari pasangan sesuai kartu yang di dapatnya. Pada tahap ini yang membuat suasana kelas sedikit ribut karna siswa mulai berkeliling mencari pasangan sesuai kartu yang di dapatkannya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu akan di beri poin/bintang. Jika ada siswa tidak dapat menemukan pasangan kartunya akan mendapatkan hukuman.

Setelah selesai satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, namun langkah ini tidak diterapkan oleh peneliti karena peneliti hanya menerapkan satu putaran saja.

Peneliti memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Siswa mendiskusikan soal yang telah diterima dengan kelompok pasangannya. Apakah kartunya sesuai atau tidak dengan pasangannya. Langkah terakhir adalah penutup atau kesimpulan, langkah ini biasanya dilakukan oleh peneliti dengan cara pemberian kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah *direview* dengan penerapan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa siswa sangat antusias dan bersemangat saat mengikuti pelajaran dengan metode pembelajaran *make a match* yang di berikan oleh peneliti dibandingkan hanya menggunakan model ceramah saja yang cenderung monoton. Ini dibuktikan dengan angket yang di isi siswa yang diberikan oleh peneliti saat mata pelajaran selesai.

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *make a match* tahap ke III untuk hasil belajar matematika di SD Negeri Batah Timur 1.

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *make a match* tahap ke III ini sama dengan halnya di tahap ke II, di tahap ke III ini peneliti ingin lebih lanjut mengetahui apakah siswa benar-benar menyukai model yang telah diterapkan oleh peneliti dan nilai siswa tetap sama

atau lebih dibanding dengan tahap ke II, data diambil tiga kali agar data mencapai titik jenuh.

Pelaksanaan model *make a match* sama dengan langkah-langkah di tahap ke II.

Dan ditemukan bahwa saat penerapan model pembelajaran *make a match* tahap ke III ini masih sama dengan tahap ke II siswa masih antusias dan bersemangat saat mengikuti pelajaran materi matematika dalam kelas. Ini dibuktikan dengan angket yang peneliti berikan setelah pembelajaran selesai dan isi oleh siswa kelas II SD Negeri Batah Timur 1 dan kualifikasi nilai sudah baik di banding tahap ke II dimana saat tahap ke II dilaksanakan kualifikasi nilai masih banyak yang sedang dibanding yang baik, sedangkan tahap ke III ini sudah mulai banyak yang paham sehingga kualifikasi nilai banyak yang baik di bandingkan dengan nilai yang sedang.

Perkembangan hasil belajar siswa di SD Negeri Batah Timur 1.

Perkembangan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator pada hasil belajar yang berasal dari dalam diri individu tersebut sesuai indikator yang telah ditetapkan. Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa setelah penerapan model *make a match* bahwasannya beberapa anak sangat senang belajar dengan diterapkannya permainan ini, namun klasifikasi penilaian masih dipenilaian sedang saat tahap ke II dan setelah tahap ke III dilaksanakan sudah banyak siswa yang mendapatkan klasifikasi penilaian yang baik.

Keinginan belajar para peserta didik mulai terlihat dengan antusias siswa saat mengikuti aturan permainan sampai selesai dan penilaian yang didapat oleh peserta didik dalam kategori sedang dan baik, dalam permainan ini peserta didik sangat bersemangat meskipun nilai yang di dapat dalam kategori sedang dan sebagian siswa memperoleh nilai baik pada tahap ke II, kepercayaan diri dalam diri anak dalam bekerjasama dengan temannya sangat bagus sehingga banyak anak yang mendapatkan nilai baik dalam hal kerjasama.

Perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan indikator hasil belajar yang berasal dari dorongan diluar dirinya terlihat bahwa peserta didik saling berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai bagus dan mendapatkan point/ bintang ketika diterapkannya model

pembelajaran *make a match*. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran tahap II dan tahap ke III.

Angket

Angket tentang perkembangan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Batah Timur 1.

Angket ini menunjukkan bahwasannya penerapan model Make A Match yang peneliti lakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari angket pertama yang diambil sebelum menerapkan model *make a match* dilakukan, saat melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa sebagian mereka tidak menyukai matematika dan begitupun sebaliknya, di tahap angket ke dua terlihat hasil belajar siswa sudah meningkat saat model *make a match* tahap pertama di praktekkan dikelas, dan angket terakhir atau ketiga menegaskan bahwa siswa benar-benar menyukai matematika dengan menggunakan model *make a match* dan nilai siswa tetap baik.

Nama : Akbar Mahrifi

KUISIONER SISWA KE 1 (ANGKET HASIL BELAJAR SISWA)

Keterangan

SS : SangatSetuju

TS : TidakSetuju

S : Setuju

STS : SangatTidakSetuju

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Apakah kamu senang belajar matematika dengan menggunakan model <i>make a match</i> .			√	
2.	Apakah kamu semangat ketika pembelajaran matematika disampaikan dengan model <i>make a match</i> .			√	
3.	Apakah kamu memperhatikan saat diberi arahan ketika pembelajaran matematika diterapkan dengan model <i>make a match</i> .		√		
4.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi dengan model <i>make a match</i> yang di praktekkan dalam kelas.			√	
5	Apakah kamu bertanya ketika tidak mengerti pelajaran			√	

	matematika yang diterangkan dengan model <i>make a match</i> tersebut.				
--	--	--	--	--	--

KUISIONER SISWA KE 2
(ANGKET HASIL BELAJAR SISWA)

Keterangan

SS : SangatSetuju

TS : TidakSetuju

S : Setuju

STS : SangatTidakSetuju

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Apakah kamu senang belajar matematika dengan menggunakan model <i>make a match</i> .		√		
2.	Apakah kamu semangat ketika pembelajaran matematika disampaikan dengan model <i>make a match</i> .	√			
3.	Apakah kamu memperhatikan saat diberi arahan ketika pembelajaran matematika diterapkan dengan model <i>make a match</i> .		√		
4.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi dengan model <i>make a match</i> yang di praktekan dalam kelas.		√		
5	Apakah kamu bertanya ketika tidak mengerti pelajaran matematika yang diterangkan dengan model <i>make a match</i> tersebut.		√		

KUISIONER SISWA KE 3
(ANGKET HASIL BELAJAR SISWA)

Keterangan

SS : SangatSetuju

TS : TidakSetuju

S : Setuju

STS : SangatTidakSetuju

No.	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1.	Apakah kamu senang belajar matematika dengan menggunakan model <i>make a match</i> .	√			
2.	Apakah kamu semangat ketika pembelajaran matematika disampaikan dengan model <i>make a match</i> .	√			
3.	Apakah kamu memperhatikan saat diberi arahan ketika pembelajaran matematika diterapkan dengan model <i>make a match</i> .	√			
4.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi dengan model <i>make a match</i> yang di praktekan dalam kelas.	√			
5	Apakah kamu bertanya ketika tidak mengerti pelajaran matematika yang diterangkan dengan model <i>make a match</i> tersebut.	√			

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang sudah peneliti jabarkan sebelumnya maka peneliti menyimpulkan bahwasannya tentang Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk mengembangkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Batah Timur 1 diketahui bahwasannya langkah-langkah yang ada peneliti sudah menerapkannya sesuai dengan teori yang ada yaitu setiap siswa akan mendapatkan kartu yang bertuliskan soal/jawaban, setiap siswa memikirkan jawaban/soal yang dipegang.

Setiap siswa yang dapat menemukan pasangannya atau mencocokkannya akan diberi point dan bagi yang belum mendapatkan pasangannya maka permainan akan diputar lagi, selanjutnya setelah satu babak selesai kartu akan dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Langkah berikutnya siswa dapat bergabung dengan siswa yang sudah menemukan pasangannya yang cocok, yang terakhir ketika anak sudah dapat mencocokkan kartunya/menemukan jawaban siswa mendiskusikan soal yang diterima dengan jawaban yang ada pada kartu pasangannya sehingga terjadi kesesuaian antara soal dan jawaban yang didapatkan.

Saran-saran

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* sangat bermanfaat dalam mengembangkan hasil belajar pada siswa, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

Guru harus menerapkan langkah-langkah permainan sesuai dengan teori yang sudah ada.

Guru lebih sering menerapkan model pembelajaran yang kreatif untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak terlalu monoton pada siswa.

Penerapan model pembelajaran *make a match* ini tidak harus dalam mata pelajaran matematika model ini bisa di gunakan dan diterapkan juga pada materi pelajaran yang lainnya, misal mata pelajaran Agama, IPA, IPS dan seluruh mata pelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- aliputri,dhestha hazilla. (2018). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a make berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *jurnal bidang pendidikan dasar(JBPD)*, vol.2 no. 1A april 2018, 76.
- Anisa, ayu nur. (2017). penerapan model pembelajaran coperatif tipe make a make untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi dasar membukukan jurnal penyesuaian siswa . *universitas negeri yogyakarta*, 103.
- gusyani, diah. (2016). penerapan mdel kooperatif teknik make a match dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan. *jurnal pena ilmiah: vol.1 (2016)*, 369-370.
- huda, Miftahul. (2013). *model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- metode penelitian kualitatif bidang ilmu-ilmu sosial humaniora. (2009). *wirjokusumo & ansori*. surabaya: unesa university press.
- Rasyid, harun al. (2012). *pengantar ilmu pendidikan*. kamal, bangkalan, madura: UTM PRESS.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta, cv.
- Susanto, ahmad. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: prenadamedia group.
- wirjokusumo & ansori. (2009). *metode penelitian kualitatif bidang ilmu-ilmu sosial humaniora*. surabaya: unesa universitas press.