
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE-A MATCH* SISWA KELAS I

Romaida

Guru SD Negeri 33 Bengkalis
Riau, Indonesia
e-mail: romaida1965@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar matematika tentang soal cerita. Dari hasil ulangan harian Siswa hanya terdapat 45% yang tuntas. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurang cocoknya model/ metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, metode yg digunakan guru masih Konvensional, penjelasan guru kurang jelas, guru kurang memberikan motivasi. Sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kurang mampu menyelesaikan soal yang diberikan. Dampak dari gejala tersebut berakibat pada hasil belajar matematika siswa tentang soal cerita. Sehubungan dengan permasalahan di atas melalui penelitian penerapan model pembelajaran *make-a match* untuk perbaikan hasil pembelajaran matematika tentang soal cerita Siswa kelas I, merupakan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make-a match* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan serta hasil belajar matematika Siswa Kelas I SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dari perolehan hasil belajar siswa yang meningkat. Pada awalnya (pra siklus) ketuntasan siswa hanya 45% (9 siswa) mejadi 100% (20 siswa) yang tuntas.

Kata kunci: *make-a-match*, aktif, motivasi, hasil belajar

Abstract

This research is motivated by the existence of problems, namely the low results of learning mathematics about story problems. From the results of daily tests, students only have 45% completed. The low learning outcomes are caused by several factors, including the lack of suitable learning model/method used in delivering the material, the method used by the teacher is still conventional, the teacher's explanation is less clear, the teacher does not provide motivation. So that it results in a lack of student activity, lack of student understanding of the material, less able to solve the questions given. The impact of these symptoms results in the results of students' mathematical learning about story problems. In connection with the above problems through research on the implementation of *make-a match* learning models to improve the results of mathematics learning about the problem questions of class I students is the right way to solve the problem. This study is a Classroom Action Research (CAR). The results of the study show that the application of the *Make-a match* learning model can increase motivation, activity, and mathematics learning outcomes of Class I Students of SDN 35 Pematang Duku Bengkalis District 2015/2016 Academic Year. This is evident from the increase in student learning outcomes. At first (pre-cycle) completeness of students only 45% (9 students) became 100% (20 students) completed.

Keywords: *make-a-match*, active, motivational, learning outcomes

PENDAHULUAN

Secara Etimologi pengertian pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara dalam (artikelsiana.com), bahwa pengertian pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pelajaran matematika merupakan salah satu pendidikan yang dipelajari di Sekolah Dasar. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin serta memajukan daya pikir manusia yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistimatis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Tujuan pembelajaran matematika Sekolah Dasar yaitu a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien. b Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. (Tim MKPBN dalam abdan-syakuro.com, 2014).

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar pengalaman guru, banyak dijumpai permasalahan pada siswa, diantaranya: kurangnya keaktifan siswa, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, kurang mampu menyelesaikan soal yang diberikan. Dampak dari gejala tersebut berakibat pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil ulangan harian belajar Matematika siswa kelas I semester 2 SDN 35 Pematang Duku tahun pelajaran 2015/2016 hanya terdapat 45% siswa yang tuntas, 55% siswa yang tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurang cocoknya model/ metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, metode yg digunakan guru masih Konvensional, penjelasan guru kurang jelas, guru kurang memberikan motivasi. Untuk mengatasi permasalahan ini penulis akan mencoba menggunakan model pembelajaran *Make-a match*, untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas I SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun pelajaran 2015/2016.

Model pembelajaran kooperatif *Make-a match*: Menurut Wahab, dalam wbungs educations 2012), merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Menurut Curran, (dalam coretanpena Cianda, 2013), *Make a-match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, murid yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang disepakati bersama. Model pembelajaran kooperatif *make-a match* bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi. (Fachrudin dalam wbungs educations, 2012)

Teori Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah usaha untuk merubah tingkah laku dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang berkembang disebabkan oleh belajar. Apa yang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar dan hasil belajar dari belajar tersebut tidak dapat diketahui secara langsung jika orang tersebut tidak melakukan sesuatu yang menampakkan hasil yang diperolehnya dengan belajar. Belajar adalah sesuatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung dimana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah, dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, disengaja maupun tidak disengaja.

Menurut Gagne, (dalam slideshare.net/ismdn, 2013) Hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seorang dan memungkinkan seorang melakukan sesuatu. Berdasarkan kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), bahwa ketentuan ketuntasan minimal keberhasilan/ketuntasan belajar mata pelajaran matematika siswa secara individu adalah 65 %, sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah 85 %.

Penerapan Model *Make-a Match* (Mencari Pasangan)

1. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah: Sebagai proses sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.(Haryanto,2011)

2. Macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran bermacam-macam yaitu: model pembelajaran kooperatif, latihan, ceramah, demonstrasi, studi kasus, bermain peran (role pay) dan lain sebagainya. Salah satu revolusi pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Mengacu pada berbagai metoda mengajar dimana murid bekerja dalam kelompok kecil. Mereka saling membantu melakukan kegiatan akademis dan saling mengatasi masalah yang mereka hadapi dalam pembelajaran sehingga mereka saling mengerti dan memahami pelajaran tersebut. (Gimin, dkk, 2008). Macam-macam model pembelajaran kooperatif adalah: Kooperatif *Make-a match*, kooperatif *Group Investigation*, kooperatif *STAD*, kooperatif palajaran langsung, dan sebagainya.

3. Model *Make-a match*

a. Definisi

Jenis pembelajaran kooperatif bermacam-macam, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif *Make-a match*. Menurut Curran, (dalam coretanpena Cianda, 2013). *Make a-match* adalah kegiatan murid untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, murid yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang disepakati bersama. Menurut Wahab, (dalam wbungs educations 2012). Model pembelajaran kooperatif *Make-a match*, merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Model pembelajaran kooperatif *make-a match* bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi. (Fachrudin, dalam wbungs educations 2012)

Langkah-langkah Model pembelajaran *Make-a match*

Langkah-langkah Model pembelajaran *Make-a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- 2) Setiap murid mendapat satu buah kartu
- 3) Tiap murid memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- 4) Setiap murid mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- 5) Setiap murid yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap murid mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Penutup. (Curan, dalam coretanpena cianda.com.2013)

Kelebihan Model *Make-a Match*

Adapun kelebihan dari model *Make-a Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Murid terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu
- 2) Meningkatkan kreativitas belajar murid
- 3) Menghindari kejenuhan murid dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
- 4) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru

Kekurangan model *Make –a Match* adalah:

Disamping kelebihan model pembelajaran *make-a match* ini juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu - kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran
- 2) Sulit mengatur ritme atau jalanya proses pembelajaran
- 3) Sulit membuat murid berkonsentrasi karena lebih mengutamakan aktifitas yang lebih

Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar

Menurut teori Peaget, (dalam jejecmsbhnajar.wordpress.com, 2013), usia anak yang sekolah di SD Berkisar 6,0 atau 7,0 sampai dengan 11,0 atau 12,0 tahun. Usia 6,0 atau 7,0 tahun dalam teori ini masuk kategori pra operasional periode dalam tahapan intuitive, yang ditandai dengan dominasi pengamatan yang bersifat egosentrik. Usia 7,0 sampai 11,0 atau 12,0 termasuk dalam tahapan periode operasional konkret.

Karakteristik mata pelajaran Matematika SD

Matematika sekolah adalah matematika yang telah dipilah-pilah dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual murid, serta digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir bagi para murid. Ada sedikit perbedaan antara matematika sebagai ilmu dengan matematika sekolah. Perbedaan itu dalam bentuk penyajian, pola pikir, keterbatasan semesta, dan tingkat keabstrakan, (Sumardyono, dalam mathc-edu.blogspot.com, 2013)

Hubungan antara Model pembelajaran kooperatif *Make –a Match* dengan masalah PTK

Penerapan model pembelajaran *Make-a Match* pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar, karena kelebihan dari model *Make-a Match* adalah: siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, meningkatkan kreativitas belajar, menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif *Make-a match*, merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya minat dan keaktifan dalam belajar matematika, dapat diatasi dengan model pembelajaran *Make-a Match*. Model pembelajaran kooperatif *make-a match* bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi.

Ciri pembelajaran matematika yang abstrak, dapat disesuaikan dengan tingkat intelektual siswa SD. Penyajian matematika di SD belum dapat disajikan berfikir deduktif dengan objek yang abstrak, namun dengan pendekatan induktif dengan objek yang kongkrit. Pola pikir yang digunakan pola pikir induktif dulu baru deduktif. Sesuai dengan karakter siswa SD yang masih bersifat kongkrit (nyata), penerapan Model pembelajaran *Make-a Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan

meningkatkan keaktifan siswa karena ciri –ciri model pembelajaran tersebut menggunakan kartu dan bersifat belajar sambil bermain. Hasil belajar merupakan kemampuan internal yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seorang dan memungkinkan seorang melakukan sesuatu.

Penerapan model pembelajaran *Make-a –match* pada pembelajaran matematika SD Siswa kelas I ini dapat memotivasi siswa lebih aktif dan lebih cepat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, karena pembelajaran ini belajar sambil bermain, dengan media yang menarik, kogkrit, sesuai dengan perkembangan anak SD

METODE

Bentuk Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah: “Salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain, dilengkapi dengan fakta-fakta, dan mengembangkan kemampuan analisis”

Skope penelitian ini adalah *Classroom Action Research*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat peneliti mengajar, dengan penelitian model Kurt Lewin yaitu konsep pokok penelitian tindakan yang terdiri empat komponen yaitu a) perencanaan (planning), b) tindakan (acting), c) pengamatan (observing), d) refleksi (reflecting). (Wijaya Kusumah, 2012).

Metode penelitian ini juga merupakan penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka dan deskriptif sebagai alat menemukan keterangan. (Margono dalam bukunya Deni, 2013). Penekanan penelitian pada penyempurnaan atau peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan menggunakan metode Kooperatif Model pembelajaran *Make-a match*.

Objek dan subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Penerapan Model pembelajaran *Make-a match* pada pembelajaran matematika kelas I Semester 2 tentang soal cerita mengenai penjumlahan dan pengurangan dan Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada Siswa kelas I [satu] SDN 35 Pematang Duku kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri atas satu kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 20 siswa dengan rincian laki-laki 10 orang dan perempuan 10 orang.

Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penggunaan model pembelajaran *Make-a match* terdiri atas tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

1. Perencanaan

- a. Menentukan jumlah siklus, yaitu sebanyak dua siklus.
- b. Menentukan materi pembelajaran
- c. Menggunakan metode kooperatif model *make-a match*
- d. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- e. Membuat alat evaluasi (instrumen)
- f. Membuat lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Model *make-a match*. Pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan, yaitu: Pertemuan 1 dan 2, sedangkan pada siklus ke II, juga dua kali pertemuan yaitu: Pertemuan 1 dan 2 (RPP terlampir).

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh seorang observer. Observer adalah teman sejawat yang sudah sertifikasi yang mengajar di kelas IV SDN 35 Pematang Duku yaitu ibu Kalsum,S.Pd.SD. Pengamat duduk di belakang kelas sambil mengamati proses perbaikan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran dan mengisi lembaran pengamatan guru dan siswa.

4. Refleksi

Data yang diperoleh dari kegiatan pengamatan dan hasil belajar siswa, kemudian dianalisis. Hasil kegiatan tersebut dapat menjadi pedoman untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Lembar Evaluasi (Tes)
3. Lembar Observer

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Tagihan
 - Individu
2. Teknik Tes
 - Tes tertulis
3. Bentuk Tes
 - Uraian

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dikelompokkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif (analisis ketuntasan belajar). Analisis ini bertujuan untuk memperlihatkan tingkat penguasaan dan ketuntasan/keberhasilan belajar siswa. Seorang siswa dikatakan tuntas secara individu, apabila siswa tersebut memperoleh daya serap minimal 65, sedangkan ketuntasan klasikal sebesar (85%). Persentase ketuntasan ini dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Depdikbud, 1995):

1. Ketuntasan belajar siswa individu (KBSI):

$$KBSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

2. Ketuntasan belajar siswa klasikal (KBSK):

$$KBSK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \quad (2)$$

3. Daya serap siswa (DSS):

$$DSS = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (3)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Selintas Tentang Setting

Setting Penelitian Tindakan Kelas ini adalah SD Negeri 35 Pematang Duku kecamatan Bengkalis. Sekolah ini merupakan tempat penulis bekerja sehari-hari. SD Negeri 35 Pematang Duku kecamatan Bengkalis ini berlokasi di desa Pematang Duku Timur. Menurut data dari kantor desa Pematang Duku Timur April 2016, penduduknya yang produktif sebahagian besar sebagai petani yaitu berjumlah 386 orang, dan sebahagian lagi tenaga pendidik dari SD, SLTP, SLTA, Pondok pesantren. Yang

honorar 34 orang, PNS 15 orang, 6 pedagang, 2 karyawan swasta, 3 nelayan, 15 buruh tani, 1peternak, 161 wiraswasta.

Pada tahun pelajaran 2015/2016 jumlah rombongan belajar berjumlah 6 kelas. Pelaksanaan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari dimulai pada pukul 07.00 sampai 12.30 WIB. Khusus untuk kelas I proses belajar mengajar mulai pukul 07.00 sampai pukul 10.30 WIB. Kondisi guru di SDN 35 Pematang Duku Bengkalis berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 6 orang guru negeri, dan 1 kepala sekolah, 4 orang guru honor daerah, 2 honor sekolah serta 2 orang penjaga sekolah. Pelaksanaan proses belajar mengajar insya-Allah berjalan lancar dan terkendali.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menentukan jumlah siklus, yaitu sebanyak dua siklus.
- b. Menentukan materi pembelajaran
- c. Menentukan Metode/ model pembelajaran yaitu *Make-a macth*
- d. Mempersiapkan kartu soal/ jawaban
- e. Membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP)
- f. Membuat alat evaluasi (instrumen)
- g. Membuat lembar observasi

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I (satu) ini terdiri dari dua pertemuan, pertemuan satu pada hari Sabtu tanggal 06 Februari 2016 dan pertemuan dua, hari Senin tanggal 08 Februari 2016.

3. Pengamatan

Hasil pengamatan pelaksanaan pengamatan tindakan pada siklus I ditemui hal-hal sebagai berikut:

- a. Hasil pengamatan PKG (Penilaian Kinerja Guru), terdapat hasil 100% (baik sekali), memenuhi kriteria penilaian.
- b. Hasil pengamatan PKS (Penilaian Kinerja Siswa), terdapat hasil 76 % (baik sekali), namun masih dijumpai siswa yang mengalami kendala dalam menyelesaikan pekerjaannya.
- c. Hasil Evaluasi diperoleh 75% siswa yang sudah tuntas, jadi masih 25% siswa yang belum tuntas.
- d. Proses belajar mengajar berjalan lancar.

4. Refleksi

Berdasarkan kenyataan yang ditemui dalam kegiatan monitoring dan hasil tes siswa pada siklus I, Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawatnya/ observer, tentang hasil pengamatan yang telah dilakukan dan dapat merefleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa mulai meningkat
- b. Masih terdapat sebagian siswa belum paham dengan materi walaupun menggunakan Model *make-a macth*
- c. Karena masih banyak siswa yang nilainya belum tuntas, maka perlu dilakukan pada siklus II perbaikannya.

Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menentukan materi pembelajaran
- b. Menentukan model pembelajaran yaitu *make-a macth*
- c. Mempercantik tampilan kartu yang digunakan dengan menggunakan kartu berwarna

- d. Membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP)
- e. Membuat alat evaluasi (instrumen)
- f. Membuat lembar observasi

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini tetap memperlakukan siklus I dengan revisi sebagai berikut: Menggunakan kartu soal/ jawaban yang berwarna/ agar lebih menarik. Siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2016 hari Selasa, sedangkan pertemuan dua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Februari 2016.

3. Pengamatan

Hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Hasil pengamatan PKG (Penilaian Kinerja Guru), terdapat hasil 100% (baik sekali), memenuhi kriteria penilaian.
- b. Hasil pengamatan PKS (Penilaian Kinerja Siswa), terdapat hasil 81% (baik sekali). Siswa bekerja aktif dan bersemangat, suasana belajar sudah kondusif.
- c. Hasil Evaluasi diperoleh 100% siswa yang sudah tuntas. Hasil belajar meningkat.
- d. Proses belajar mengajar berjalan lancar.

Refleksi

Berdasarkan kenyataan yang ditemui dalam kegiatan moniting dan hasil tes siswa pada siklus II, Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat/ observer dan dapat merefleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran model *make-a mach*
- b. Kegagalan belajar siswa sudah teratasi, hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa meningkat, baik kualitas maupun kuantitas.
- c. Kemauan belajar siswa tinggi
- d. Aktivitas dan kreatifitas siswa tinggi.
- e. Karena hasil belajar siswa meningkat, dan tingkat kegagalan siswa sudah berkurang, maka tidak dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis Data Temuan Penelitian

Data hasil penelitian ketuntasan individu dan klasikal siswa kelas I Semester 2 SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan model *make-a mach* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas I Semester 2 SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kegiatan	Ketuntasan Belajar		
		Tuntas N (%)	Individu Tidak Tuntas N (%)	Klasikal N (%)
1	Ulangan 1[siklus 1]	15 [75%]	5 [25%]	75% [Tuntas]
2	Ulangan 2 [Siklus II]	20 [100%]	0 [0%]	100% [Tuntas]

Data pada Tabel 1 di atas menggambarkan hasil belajar setelah dilakukan perbaikan sangat mengembirakan. Pada siklus I ketuntasan individu siswa terdapat sebanyak 15 (75%) dan siswa yang tidak tuntas 5 (25%). Setelah dilakukan perbaikan

tindakan pada siklus II, ketuntasan individu siswa meningkat menjadi 20 (100%) siswa yang tidak tuntas 0 (0%), mengalami peningkatan sebesar (25%).

Demikian juga halnya dengan ketuntasan klasikal. Pada siklus I hanya (75%) siswa, pada siklus II ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan menjadi (100%), meningkat sebesar (25 %) dari siklus 1. Di samping peningkatan ketuntasan individu dan klasikal siswa motivasi, aktifitas siswa juga mengalami peningkatan. Dimana keaktifan dan kreatifitas belajar siswa sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Di samping itu suasana dan kelancaran belajar pun terlihat dari ketertiban siswa dalam melaksanakan pekerjaannya, dimana siswa bekerja sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Data hasil penelitian daya serap siswa kelas I Semester 2 SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan Model *make-a match*.

Daya serap siswa pada mata pelajaran Matematika dapat dijelaskan, bahwa pada siklus I siswa yang memperoleh rentang nilai 90-100 berjumlah 12 (60%), tetapi setelah dilakukan perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu menjadi 16 (80%), mengalami peningkatan sekitar (20%). Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 60 pada siklus I terdapat sebanyak 4(20%), Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai < 60 sudah berkurang, hanya tinggal 0 (0%) siswa, mengalami penurunan sebesar (20%). Sedangkan daya serap siswa pada siklus I hanya sebesar 87,3% Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, daya serap siswa mengalami peningkatan menjadi (96,8%) mengalami peningkatan sebesar (9,5%).

Pembahasan

Setelah dilakukan pelaksanaan, pemantauan, evaluasi dan refleksi atas perbaikan pembelajaran Matematika terhadap siswa kelas I semester 2 SDN 35 Pematang Duku Kecamatan Bengkalis Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menerapkan *make-a match*, diperoleh hasil pembelajaran siswa, motivasi dan aktifitas belajar siswa sangat positif. Baik dari segi ketuntasan individu, ketuntasan klasikal, dan daya serap siswa.

Pada awalnya (pra siklus) ketuntasan siswa hanya 45% (9 siswa) dan yang tidak tuntas 55% (11 siswa), ketuntasan klasikal 45%, daya serap (74,6%). Pada perbaikan siklus I ketuntasan siswa menjadi 75% (15 siswa) dan yang tidak tuntas berkurang menjadi 25% (5 siswa), ketuntasan klasikal 75% dan daya serap (87,3%). Pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 100% (20 siswa), dan yang tidak tuntas (0%), ketuntasan klasikal 100%, daya serap meningkat menjadi (96,8%).

Faktor penerapan model pembelajaran *make-a match* inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa meningkat. Para ahli mengatakan, apabila motivasi dan minat belajar siswa tinggi terhadap suatu mata pelajaran dipastikan hasilnya akan baik. Penggunaan Model pembelajaran *Make-a match* pada mata pelajaran matematika, sangat tepat sekali digunakan, untuk mengatasi masalah ketidak aktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika, sebab Model ini merupakan belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu soal / jawaban. Menurut Curran, (dalam coretanpena Cianda, 2013) *Make a-match* adalah kegiatan murid untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, murid yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang disepakati bersama. Menurut Wahab, (dalam wbungs educations 2012).

Model pembelajaran kooperatif *Make-a match*, merupakan sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Model pembelajaran kooperatif *make-a match* bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi. (Fachrudin, dalam wbungs educations 2012).

Keberhasilan tugas matematika dapat mengubah kelas menjadi pusat pembelajaran, kolaborasi, kerja sama, dan ajang berbagi. Seluruh siswa di kelas menjadi antusias dan aktif sewaktu mereka bekerja sendiri, bersama-sama, dan dengan gurunya. Selain bisa mempelajari keterampilan dasar matematika, para siswa didorong untuk berfikir secara logis, menganalisis data, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang timbul dari situasi dalam kehidupan nyata, dan kemudian mempelajari serta menggunakan konsep dan keterampilan matematika dalam cara-cara yang penuh makna. (Judith and Gary, 2009).

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika yang mengacu kepada berfikir logis, dan dapat memecahkan masalah, maka penerapan model pembelajaran *make-macth* tersebut, akan memudahkan siswa memahami materi, di samping itu akan memudahkan siswa mencerna dan mengimplementasikan materi ajar ke dalam bentuk soal-soal yang diberikan guru.

Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make-a match* pada pelajaran matematika tentang soal cerita Siswa kelas I dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, terbukti dari hasil ketuntasan belajar siswa meningkat setiap siklusnya dari pra siklus 45% siswa yang tuntas, menjadi 75% pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 100% siswa yang tuntas, dengan begitu penerapan model pembelajaran *Make-a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika soal cerita Siswa kelas I SDN 35 Pematang Duku tahun pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian berkesimpulan antara lain yaitu dari hasil kegiatan pembelajaran perbaikan yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Make-a match* memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar matematika tentang soal cerita siswa kelas I SDN 35 Pematang Duku Tahun Pelajaran 2015/2016, yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklusnya, yaitu dari 45% menjadi 100% yang tuntas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dan selanjutnya ditarik kesimpulan, maka Penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Gunakanlah Model pembelajaran *make-a macth* sebab, Model *make-a macth* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I Semester 2 SDN 35 Pematang Duku kecamatan Bengkalis tahun pelajaran 2015/2016.
2. Gunakanlah Model *make-a macth* sebab, model *make-a macth* dapat meningkatkan keaktifan, dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika siswa kelas I semester 2 SDN 35 Pematang Duku kecamatan Bengkalis tahun pelajaran 2015/2016.

Tindak lanjut

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran matematika tentang soal cerita, guru hendaknya menggunakan *model Make-a match* yang memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan Topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran model *Make-a match* dalam prases belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena penelitian ini hanya dilakukan oleh SDN 35 Pematang Duku, kecamatan Bengkalis.

DAFTAR PUSTAKA

Dermawan, Deni. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Gimin, dkk. (2008). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru; Model-model Pembelajaran*. Pekanbaru: Cendikia Insani.

Judith and Gary. (2009). *Pedoman Praktis Tugas-tugas Matematika dengan Aplikasi kehidupan nyata sehari-hari untuk SD*. Jakarta Barat: PT Indeks

Kusumah, Wijaya. (2012). *Megenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Dua*. Jakarta Barat: PT Indeks

Suciati. (2010). *Belajar dan pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujitno dkk. (2007). *Pembelajaran Terpadu Tematik untuk Sekolah Dasar/ MI Kelas I*. Denpasar: Penerbit Bilas Utama.

Internet:

Abdan. Syakuro. (2014). *Pemelajaran matematika di sekolah dasar*. Diunduh Desember 2014, dari www.abdan-syakuro.com.

Cianda. (2013). *Pengertian Model Pembelajaran Make- a match*. Diunduh 10 Februari 2013, dari coretanpenacianda.wordpress.com

Educatations,Wbungs. (2012). *Model Pembelajaran Make-a match*. Diambil 15 Juli 2012, dari Wbungs.blogspot.com

.Haryanto. (2011). *Pengertian Model Pembelajaran*. Diunduh 17 Desember 2011, dari [Belajar Psikologi.com](http://BelajarPsikologi.com)

Jejec. (2013). *Karakteristik Siswa SD*. Diunduh 23 April 2013, dari jejecmsbhnajar.wordpress.com

Match. (2013). *Karakteristik Matematika Sekolah Dasar (SD)*. Diunduh 6 Januari 2013 dari [Match-edu. Blogspot.com](http://Match-edu.Blogspot.com)

Siana. (2015). *Pengertian Pendidikan*. Diunduh Maret 2015, dari www.artikelsiana.com