

**Penggunaan Model *Make A Match* Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bilangan Kuadrat Siswa Kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020**

**Else Yuniasih**

SD Negeri 4 Pare  
else.yuniasih0608@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

*In the process of learning mathematics, the low score is because students do not have the interest and motivation to learn mathematics. The purpose of this study was to increase motivation and learning outcomes of quadratic numbers in fifth grade students of SDN 4 Pare in the 2019/2020 academic year with the Make a Match learning model. This research is a quantitative research with correlational method. Sampling using observation and tests. The results showed that the average student motivation in the initial condition was 60%, the first cycle was 71.43% and in the second cycle it was 85.71%. The results of the square number in the initial conditions mean the value of 60 classical completeness level 57. In the first cycle, the average value of 70 classical completeness level is 71. In the second cycle, the average value is 85.71 classical completeness level is 85. Based on the actions taken, it can be concluded that the use of the learning model Make a Match increases the motivation of fifth graders at SDN 4 Pare for the 2019/2020 academic year by 26.14% and increases the learning outcomes of quadratic numbers by 28%.*

**Keywords:** *Learning motivation, learning outcomes, make a match model*

**Abstrak**

Pada proses pembelajaran matematika, rendahnya nilai dikarenakan siswa tidak mempunyai ketertarikan dan motivasi untuk belajar matematika. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bilangan kuadrat pada siswa kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Pengambilan sampel dengan menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata motivasi siswa pada kondisi awal 60%, siklus I 71,43% dan pada siklus II menjadi 85,71%. Hasil bilangan kuadrat pada kondisi awal nilai rerata 60 tingkat ketuntasan klasikal 57. Pada siklus I, nilai rerata 70 tingkat ketuntasan klasikal 71. Pada siklus II, nilai rerata 85,71 tingkat ketuntasan klasikal 85. Berdasarkan tindakan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020 sebesar 26,14% dan meningkatkan hasil belajar bilangan kuadrat sebesar 28%.

**Kata kunci:** *Motivasi belajar, hasil belajar, model make a match*



## PENDAHULUAN

Pada hakekatnya, pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dasar untuk menghadapi masa depan yang akan semakin berat. Pendidikan merupakan sarana dan wadah pembinaan sumber daya manusia, oleh karena itu perlu mendapatkan perhatian dan penanganan baik oleh pemerintah, masyarakat dan keluarga.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah terutama pada jenjang sekolah dasar karena merupakan pondasi awal terbentuknya konsep awal yang didapat oleh siswa. Dalam pembelajaran Matematika tentang “bilangan kuadrat” dikelas V, dari 7 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 60, hanya 4 siswa, berarti baru 57% siswa yang tuntas dalam belajarnya. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut merupakan petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya bilangan kuadrat.

Matematika timbul karena pola pikir manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran yang disusun secara konsisten dengan mempergunakan logika deduktif. Karena banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari yang diselesaikan dengan matematika, oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran dan strategi pembelajarannya perlu dilakukan. Adanya perubahan tuntutan kondisi kelas agar proses belajar mengajar lebih berkualitas, maka guru perlu mengetahui bagaimana menggunakan model, teknik, media, atau pendekatan yang cocok untuk sebuah pembelajaran.

Sebagaimana dikutip dalam Hasan Fauzi Maufur, Model *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1995) dalam mencari variasi mode berpasangan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Model ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* menurut Suminarsih (2008:13-14) sebagai berikut: a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, b) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban, c) tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, d) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, e) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama, f) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, g) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, h) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika perlu juga adanya motivasi agar siswa tertarik dalam pembelajaran. Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya pendorong yang telah menjadi aktif” (Sardiman, 2001:71).

Dalam bukunya Ngalim Purwanto, Sartain mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu (Ngalim Purwanto, 2007 : 61).

Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya respon utama, dengan sarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya

kematangan atau oleh adanya perubahan sementara oleh suatu hal (Nasution, dkk: 1992:3).

Hasil belajar menurut Udin S Winataputra (2007:1.10), merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar bilangan kuadrat siswa kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020 dan mengetahui hasil belajar bilangan kuadrat siswa kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020.

### METODE

Populasi penelitian ini siswa kelas V SDN 4 Pare Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 yang jumlah siswanya ada 7 anak dengan satu rombongan belajar.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati motivasi siswa dalam mencari hasil bilangan kuadrat, sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil bilangan kuadrat.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi model. Triangulasi sumber data berasal dari guru kelas, siswa dan teman sejawat sebagai kolaborator. Triangulasi model yaitu data dari pengumpulan dokumen hasil observasi dan hasil tes tertulis. Adapun cara menganalisa data yaitu dengan catatan hasil tes yang didapat dari menganalisis hasil tes dan menginterpretasikan hasil catatan, dan observasi pada waktu siswa menerima penjelasan dan Ketika mengerjakan tugas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal, guru dalam menyampaikan proses pembelajaran hanya melalui model ceramah untuk menyampaikan materi. Dengan hanya mendengarkan, siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan. Apalagi setelah diadakan tes dan diambil nilainya, ternyata baru 57% siswa yang tuntas dan siswa yang bermotivasi baru 60%. Guru kemudian mencari cara mencari model pembelajaran yang menarik karena disini siswa membutuhkan suatu pembelajaran yang aktif dan menarik sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran bilangan kuadrat yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Sebagaimana dikutip dalam Hasan Fauzi Maufur, Model *make a match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1995) dalam mencari variasi mode berpasangan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Model ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* menurut Suminarsih (2008:13-14) sebagai berikut: 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban, 3. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang, 4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, 5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, 6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati Bersama, 7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, 8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok, 9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

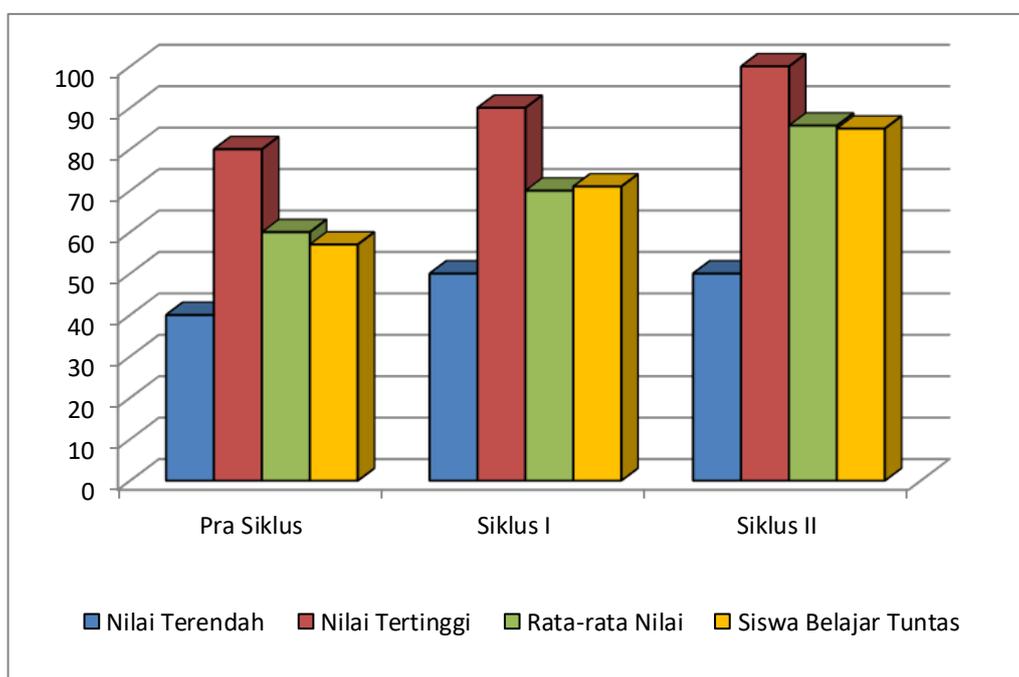
Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang banyak dianjurkan karena memiliki beberapa keunggulan yang menurut Kurniasih dan Sani (2015:56) antara lain: 1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, 2. Meningkatkan kreatifitas belajar para siswa, 3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar, 4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Banyak siswa yang aktif bertanya dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dan sebaliknya, guru bertanya pun siswa sebagian besar ada yang sudah mengerti. Tetapi setelah dicobakan, ternyata memang siswa aktif tetapi cenderung gaduh karena guru baru menerapkan secara klasikal belum membentuk secara kelompok. Walaupun setelah diadakan tes masih ada siswa yang tidak tepat dalam mengumpulkan tugas dan hasil yang diharapkan pun sedikit besar sudah memuaskan bagi guru, dan tes hasil siswa bermotivasi 71 %, meningkat 11% dari kondisi awal dalam bilangan kuadrat dan hasil belajar bisa menjadi 71%, dari kondisi awal meningkat menjadi 14%.

Karena di samping memiliki keunggulan, menurut Kurniasih dan Sani (2015:56) model pembelajaran *make a match* juga mempunyai kelemahan antara lain: 1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran., 2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, 3. Sulit membuat siswa berkonsentrasi karena lebih mengutamakan aktifitas yang lebih.

Lalu guru menerapkan lagi model pembelajaran yang baru itu tetapi dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok dimana diharapkan dengan kelompok yang kecil suasana kelas tidak menjadi gaduh dan siswa menjadi lebih bertanggungjawab kepada diri sendiri dan kelompoknya. Lalu model tersebut mulai dicobakan, banyak siswa yang merasa senang karena dengan sistem kelompok, siswa menjadi lebih bertanggungjawab terhadap dirinya sehingga lebih aktif dan terkontrol dan suasana kelas pun tidak menjadi gaduh seperti pada pertemuan sebelumnya.

Dapat dilihat perkembangan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I sampai siklus II melalui grafik dibawah ini :



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Analisis data menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar mulai dari kondisi awal ke siklus I sampai siklus II. Peningkatan daya serap ditunjukkan dengan naiknya rata-rata nilai siswa yaitu kondisi awal 60 ke siklus I 70 dan siklus II 85,71.

Demikian juga dengan peningkatan hasil belajar siswa mengalami perkembangan yang positif. Hal ini terjadi karena penggunaan model *make a match* menarik dan dapat mengaktifkan siswa dikelas untuk mengikuti pelajaran. Kerjasama yang baik terjalin melalui kebersamaan dalam mengembangkan kreativitas, percaya diri dan keberanian selama mengikuti pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN 4 Pare Tahun Pelajaran 2019/2020 dari kondisi awal 60% menjadi 71,43% pada siklus I, terjadi kenaikan sebesar 11,43%. Dari siklus I 71% ke siklus II 85,71%, terjadi kenaikan sebesar 14,71% dan hasil belajar bilangan kuadrat mengalami kenaikan dari kondisi awal 57% menjadi 71% pada siklus I, terjadi kenaikan sebesar 14%. Dari siklus I 71% ke siklus II 85%, terjadi kenaikan sebesar 14%.

Peneliti mengajukan saran sebagai berikut: (1) Siswa hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan pemikiran pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal (2) Siswa dapat menerapkan hasil belajarnya ke dalam kehidupan sehari hari (3) Menciptakan suasana belajar mengajar yang merangsang motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan (4) Guru

diharapkan selalu mengembalikan ide dan kreatifitas dalam inovasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Brown, H Douglas (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno, (2008), *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Kurniasih dan Sani. (2015). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 128 hlm
- Lorna Curran. (1994). *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Maufur, Fauzi, Hasan. (2009). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: Sindurr Press
- Mc. Taggart, R dan Kemmis, S. (1990). *The Action Research Planner*. Melbourne. Deakin University.
- Nasution S. (2004). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto Ngalim. (2002). *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suminarsih. (2007). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Semarang: Widyaaiswara LPMP Jawa Tengah.
- Udin S Winataputra dkk. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.