

***Improvement of learning result in mathematics subject of speeding material by using “make a match” method in the fifth grade of elementary students in the second semester***

**Suwito**

SDN 3 Gunting  
suwitomakmur330@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

---

**Abstract**

*This research was caused by the low of students' understanding of Mathematics subject which was resulted in the low of students learning result. It was seen from the score of test result (KKM) was less 50% of all. This research aims: 1) To improve the quality of the teaching learning process in the classroom. 2) To improve the student learning result in Mathematic subjects. This research was belonged to Classroom Action Research at SDN 3 Gunting. Its subject was the fifth-grade students of SDN 3 Gunting. There were 4 steps in this research, such as: planning, acting, observing, and reflecting. The conclusion was the improvement of learning result in Mathematic subject by using Make a Match in the fifth-grade students in the second semester of SDN 3 Gunting. It was proven by the improvement learning result of Mathematic subject from 6 students (29%) to 20 students (95%)*

**Keywords:** Learning result, Mathematics, Make a Match method

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Matematika yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang mendapat nilai di atas KKM kurang dari 50%. Penelitian ini bertujuan: 1) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 Gunting dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Gunting. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 4 langkah kegiatan, yaitu: perencanaan, melakukan tindakan, observasi, dan refleksi. Kesimpulan penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar Matematika materi kecepatan dengan penggunaan metode Make a Match pada siswa kelas V Semester 2 SDN 3 Gunting. Dibuktikan dari jumlah siswa yang meningkat dari sebelum penggunaan metode Make a Match. Dari hanya 6 siswa (29%) yang di atas KKM meningkat menjadi 20 siswa (95%)

**Kata kunci:** Hasil belajar, Matematika, metode Make a Match

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



## **PENDAHULUAN**

Latar belakang pada penelitian ini antara lain masalah utama dalam pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Sementara perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat. Hal ini menantang kita sebagai peneliti untuk menyelesaikan masalah-masalah tentang rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang hasil belajarnya rendah adalah Matematika. Padahal kita tahu matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi ilmu dasar dari berbagai bidang ilmu yang lain. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran prioritas di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan keikutsertaan mata pelajaran Matematika dalam Ujian Nasional.

Proses belajar akan terjadi jika pengetahuan yang dipelajari bermakna bagi pembelajar (Freudental, 1991 dalam buku Ariyadi Wijaya, 2011:3). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya adalah materi yang diajarkan bisa dipahami dengan baik oleh siswa. Namun kenyataannya masih timbul beberapa masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa, salah satu yang sering ditemui adalah matematika. Seperti yang peneliti rasakan dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN 3 Gunting Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten. Dimana masih terdapat lebih dari 50% dari jumlah siswa yang sering mendapatkan nilai rendah saat diadakan penilaian harian.

Dari keadaan tersebut, guru mempunyai peranan besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran yang disampaikannya. Bagaimana guru bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Karena bila siswa merasa senang dan suka dalam pelajaran matematika, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami materi-materi dalam pelajaran matematika. Maka dari itu salah satu caranya adalah menentukan metode-metode pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya matematika, sehingga siswa diharapkan lebih aktif dan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Untuk itu saya sebagai peneliti tertantang untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan dengan menggunakan Metode Make a Match pada Siswa Kelas V Semester 2 SDN 3 Gunting Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2018/2019."

Pada penelitian ini dirumuskan beberapa masalah, antara lain: 1) Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Matematika tentang materi Kecepatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester 2 SDN 3 Gunting Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode Make a Match pada tahun pelajaran 2018/2019. 2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Matematika tentang materi Kecepatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester 2 SDN 3 Gunting Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode Make a Match pada tahun pelajaran 2018/2019? Dan berapa besar peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika tentang materi Kecepatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester 2 SDN 3 Gunting Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode Make a Match pada tahun pelajaran 2018/2019.

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Sugihartono, 2007: 74). Menurut Rahayuningsih (dalam Sudjana, 2004:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri peserta didik, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis, dan faktor yang Datang dari luar diri peserta didik atau

faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran. Komalasari (2010, 85) menyatakan, bahwa metode make a match adalah metode pembelajaran yang mengajak mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Miftahul Huda (2012, 135) menyatakan, "Metode pembelajaran make a match merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa." Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode make a match merupakan metode pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan, selain itu metode make a match melatih siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga materi mudah dipahami dan bertahan lama.

### **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi dan mempelajari dokumen-dokumen. Sumber data pada penelitian ini terbagi dalam dua sumber, yaitu sumber data primer berupa hasil ulangan harian (post test) dan sumber data sekunder berupa hasil observasi. Sedangkan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik test dan non test. Teknik test digunakan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik, sedang teknik non test digunakan untuk mendapatkan tingkat aktifitas siswa selama proses pembelajaran Matematika. Adapun instrument dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :(1) Pedoman observasi (2) Soal tes ulangan harian, dan (3) Dokumen berupa: RPP, data siswa kelas V.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data kondisi awal diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah yaitu sebesar 29%. Hal tersebut bisa terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran Matematika. Selain itu banyak dari mereka menganggap Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.

Pada siklus I menggunakan 4 tahap mulai dari perencanaan, melakukan Tindakan, observasi, dan refleksi dengan menggunakan metode Make a Match. Pada tahap perencanaan (Planning) dilakukan beberapa langkah sebagai berikut: Identifikasi masalah dan penetapan pemecahan masalah, merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran yang tertuang dalam RPP, menyusun lembar kerja peserta didik dan mengembangkan format evaluasi (tes) dan observasi.

Pada tahap melakukan Tindakan (Acting), tindakan berupa proses pembelajaran dan observasi. Kegiatan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Observasi difokuskan pada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Kecepatan dengan menggunakan metode Make a Match.

Pada tahap pengamatan (observasi) dan ulangan harian didapatkan hasil sebagai berikut: Dari hasil analisis data observasi diketahui bahwa penerapan metode Make a Match pada mata pelajaran Matematika materi Kecepatan pada siswa kelas V Semester 2 SDN 3 Gunting sudah meningkat dari kondisi awal, yaitu sebelum siklus I. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran Matematika. Mereka senang karena terdapat variasi pembelajaran sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan juga bisa menghilangkan pemikiran bahwa Matematika adalah pelajaran yang monoton dan sulit. Dan berdasarkan skor hasil tes akhir pada

siklus 1 disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat pada peningkatan prosentase nilai siswa yang diatas KKM sebanyak 95% atau 20 siswa dari sebelumnya yang hanya 29% atau 6 siswa.

Pada tahap terakhir yaitu refleksi didapatkan hasil yaitu data observasi aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada post test, dapat direfleksikan sebagai berikut: Hasil belajar peserta didik pada siklus I sudah meningkat, yaitu dari 29% peserta didik yang mencapai KKM menjadi 95%. Tindakan ini sudah berhasil, karena pada kriteria keberhasilan tindakan ditentukan bahwa tindakan dikategorikan berhasil bila sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai ketuntasan belajar (KKM). Sebagian besar peserta didik sudah aktif dan kooperatif.

Dari beberapa tindakan dan hasil yang didapat, peneliti menulis pembahasan hasilnya sebagai berikut: Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika sudah mengalami peningkatan hingga tercapainya indikator kinerja penelitian. Dari data yang dikumpulkan selama penelitian, diperoleh data bahwa aktifitas siswa terus meningkat. Hasil belajar peserta didik juga terus meningkat dari sebelum siklus I, peserta didik yang tuntas sebesar 29% (6 dari 21 siswa), siklus I sebesar 95% (20 dari 21 siswa). Rekapitulasi pencapaian target hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar bisa dilihat pada gambar diagram berikut:



**Gambar 1. Data pra siklus dan siklus I dengan menggunakan metode Make a Match pada mata pelajaran Matematika materi Kecepatan.**

Dari pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, secara empiric penelitian ini berhasil membuktikan bahwa metode Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika dan secara teoritik, penelitian ini menguatkan pendapat bahwa metode Make a Match dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Pembelajaran meliputi perencanaan, proses dan hasil belajar yang semuanya saling terkait.

Media kartu gambar yang digunakan haruslah sesuai dengan keadaan sebenarnya, gambarnya harus jelas sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud gambar, dan gambar dalam kartu ukurannya harus sesuai tidak boleh terlalu besar dan tidak boleh terlalu kecil. Menurut Utami (2018: 147) media gambar mempunyai kelebihan mudah didapatkan dan digunakan, murah, jelas, dan dapat mengaktifkan siswa. Kartu gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena "kartu gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran" (Anggarawati dkk., 2014: 4). Dengan menggunakan mediakartu gambar, guru lebih bisa menghemat ruang atau tempat karena media gambar menggunakan ruang atau tempat yang tidak terlalu besar. Adapun langkah-langkah model pembelajaran make a match berbantuan media kartu gambar adalah: (1) Guru menyiapkan beberapakartu yang berisikan gambar beberapa konsep/ topik yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa, (2)

guru menyampaikan materi kepada siswa, (3) guru membagi siswa menjadi dua kelompok dan menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran make a match, (4) guru memberikan siswa masing-masing satu buah kartu pertanyaan/kartu jawaban (kelompok pertama mendapatkan kartu soal dan kelompok dua mendapatkan kartu jawaban atau sebaliknya) lalu siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang mereka dapatkan. Siswa mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan. Siswa yang berhasil mendapatkan pasangan kartu sebelum waktu habis akan mendapatkan poin, (5) Guru bersama siswa membahas jawaban maupun soal yang didapatkan masing-masing siswa dan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan, dan (6) Guru memberikan poin bagi siswa yang menemukan pasangan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan

Menurut Deschuri (2016) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik Make A Match siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik Make A Match ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Pada model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa; (1) model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-(3) lingkungan dalam pembelajaran Make A Match diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat. Model pembelajaran Make A Match memadukan prinsip demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari awal sampai akhir pembelajaran termasuk didalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan topik yang sedang dibahas (Shoimin, 2014). Dengan mengetahui bahwa model pembelajaran memiliki kelebihan dalam meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan-kemampuan matematika dalam hal pemecahan masalah, pemahaman konsep siswa, dan sebagainya, maka pengembangan-pengembangan dapat dilakukan. Selanjutnya, pengembangan, inovasi-inovasi terkait pembelajaran dapat dilakukan dengan memodifikasi model pembelajaran maupun dengan penggabungan model pembelajaran. Inovasi model pembelajaran dapat dilakukan dalam penelitian eksperimen, seperti yang dilakukan Fauzi, M.N., Usodo, B., & Subanti, S. (2017), dengan menggabungkan model pembelajaran kooperatif learning, tipe model make a match dan bamboo dance.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan matriks dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi tersebut, karena model pembelajaran ini juga dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam belajar matematika. Melalui model pembelajaran ini, kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika mengalami peningkatan. Dengan meningkatnya pemahaman konsep matematika siswa terhadap materi yang diajarkan, hasil belajar matematika siswa juga ikut meningkat. Oleh karena itu, siswa terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan pengetahuannya, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman belajarnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang siswa peroleh tidak mudah dilupakan.

### SIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan melakukan penelitian dan mendapatkan hasil, disini peneliti menyimpulkan hasil penelitiannya sebagai berikut: Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Matematika materi Kecepatan dengan menggunakan metode Make a Match pada siswa kelas V semester 2 tahun 2018/2019 adalah meningkat. Dan dampak hasil belajar peserta didik terus meningkat dari prak siklus hingga siklus I. Hasil belajar peserta didik terus meningkat dari pra siklus 6 siswa dari 21 siswa atau (29%) dan pada siklus I mejadi 20 siswa diatas KKM dari 21 siswa atau (95%).

Penelitian ini juga disarankan untuk sekolah karena dijadikan dasar pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun kebijakan terkait upaya peningkatan mutu pembelajaran. Saran bagi guru tentang pemanfaatan metode Make a Match bisa diimplementasikan pada semua mata pelajaran dengan model pembelajaran yang beragam dan dalam pembelajaran yang menyenangkan, menenangkan, aktif dan interaktif. Saran bagi siswa tentang pemanfaatan metode Make a Match ini memberikan hasil yang optimal bila ada interaksi aktif antara guru dan siswa. Dan saran Bagi Peneliti selanjutnya untuk mengingat bahwa pada penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Matematika materi Kecepatan saja, maka bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang upaya peningkatan hasil belajar melalui metode Make a Match hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan berbagai model dan media pembelajaran yang lain dan dapat menggunakan penelitian ini sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. A. A., & Verylina, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erman, Suherman. (2003). *Pengertian Matematika*. <http://eprint.uny.ac.id> Diakses tanggal 23 April 2019 pukul 14.10
- Ferdiana, V., & Mulyatna, F. (2020, July). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *In SINASIS, Seminar Nasional Sains*, 1(1).
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152-163.
- Hardiana, Vivi. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap hasil Belajar IPS Terpadu pada Siswa SMP N 1 Kasui Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014*. S-1 Skripsi Universitas Lampung
- Huda, Miftahul. (2012). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- IGAK Wardhani, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Terbuka
- Miles, Suherman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahayuningsih. (2014). *Best Practice Guru SMK. Kasih Sayang Si Pepeng sebagai Strategi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Prestasi Peserta Didik SMK Muhammadiyah 4 Surakarta*
- Sari, Annisa Citra. (2015). *Maestro Matematika 5*. Sukoharjo: CV Hasan Pratama