

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

Ni Luh Hery Hapryantini¹, I Komang Sudarma²,
I Putu Nanci Riastini³

Jurusan PGSD¹, Jurusan TP², Jurusan PGSD³, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

E-mail:

niluhheryhapryantini@gmail.com¹, Sudarmadede@gmail.com²,
chem_currie@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV tahun pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 1 Kubutambahan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 1 Kubutambahan, yang berjumlah 32 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode angket dan tes. Data dianalisis untuk menentukan mean dan persentase mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase skor rata-rata motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kubutambahan. Pada siklus I, persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 73,31% (kategori sedang) dan persentase hasil belajar siswa sebesar 68,8% (kategori sedang). Pada siklus II, persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 7,04% menjadi 80,35% (kategori tinggi). Persentase skor rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat sebesar 14,88% menjadi 83,68% (kategori tinggi). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan.

Kata kunci: model *make a match*, motivasi belajar, hasil belajar matematika

Abstract

This research aims to increase the motivation and the results of learning mathematics students of class IV year lesson 2015/2016 in SD Negeri 1 Kubutambahan with applying models of learning *make a match*. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of four sessions. The subjects were fourth grade students in the academic year 2015/2016 in SD Negeri 1 Kubutambahan, which amounted to 32 people. The object of this study is to increase motivation and learning outcomes in mathematics. Collecting data in this research was done by the method angket and test. Data analyzed to determine the mean and the percentage mean. The results showed that an increase in the average percentage score of motivation and learning outcomes of mathematics at the fourth grade students at SD Negeri 1 Kubutambahan. In the first cycle, the percentage of the average score of students motivation by 73,31% (medium category) and the percentage of student learning outcomes of 68,8% (medium category). In the second cycle, the percentage of the average score of students motivation increased by 7,04% to 80,35% (high category) and the percentage of the average score of student learning outcomes

increased by 14,88% to 83,68% (high category). Based on these results it can be concluded that the application of learning models *make a match* can increase motivation and learning outcomes fourth grade mathematics SD Negeri 1 Kubutambahan.

Key Words: model *make a match*, motivation, results of learning mathematics

PENDAHULUAN

Matematika adalah induk dari segala ilmu pengetahuan yang ada. Matematika dan perluasan dari ilmu hitungnya banyak digunakan di berbagai bidang disiplin ilmu lainnya seperti biologi, kimia, fisika, pertanian, teknik, komputer, industri dan ekonomi (Sriyanto, 2007). Matematika digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, untuk berhitung, untuk menghitung isi dan berat, untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data. Selain itu, matematika dapat digunakan dalam berdagang dan berbelanja, dapat berkomunikasi melalui tulisan/gambar seperti membaca grafik dan persentase, dapat membuat catatan-catatan dengan angka, dan lain-lain. Artinya, matematika memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari.

Peran dari matematika sangatlah banyak, sehingga matematika perlu dibelajarkan kepada semua peserta didik tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Terutama di sekolah dasar, matematika harus ditekankan dengan sangat baik agar anak memiliki pondasi yang kuat untuk mempelajari matematika tingkat lanjut dan penerapannya. Menurut Japa dan Suarjana (2012), penanaman matematika dilakukan untuk membekali mereka berbagai kemampuan, seperti kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan-kemampuan ini sangat perlu dikembangkan pada anak Sekolah Dasar (SD).

Umumnya usia siswa SD berkisar antara 6 tahun sampai 13 tahun. Menurut Piaget (dalam Heruman, 2008), siswa SD masih berada pada fase operasional konkret. Artinya, proses pembelajaran

siswa SD masih difokuskan pada objek konkret (nyata) yang dapat ditangkap oleh panca indera. Karena masih difokuskan pada objek konkret (nyata) maka dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, siswa memerlukan media atau alat peraga yang dapat memperjelas materi sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengerti apa yang dipelajarinya.

Selain media, model pembelajaran juga menentukan keberhasilan guru dalam mengajarkan suatu konsep matematika kepada siswa. Model sangat penting peranannya dalam pembelajaran matematika, karena melalui pemilihan model yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif. Trianto (2007) menyatakan bahwa "setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses belajar mengajar". Artinya, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Dalam proses belajar mengajar matematika, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Menurut Hawley (dalam Prayitno, 1989:3), "siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi". Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika di SD belum mampu menumbuhkan motivasi belajar

siswa. Hal serupa juga terjadi di kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan. Berdasarkan observasi tanggal 17 November 2015, tampak bahwa matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang ditakuti siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa untuk belajar matematika. Berdasarkan indikator motivasi untuk bersaing, motivasi untuk mendapatkan nilai bagus, dan motivasi takut mendapat hukuman, hanya 15% siswa yang memenuhi indikator tersebut. Sebagai contoh, pada saat guru menjelaskan di depan kelas, ada 12 siswa yang mengobrol tentang tayangan TV yang menjadi primadona anak-anak saat ini. Ada pula siswa yang menggambar ketika guru menjelaskan pelajaran. Ketika ditanya alasannya tidak mendengarkan guru, siswa menjawab bahwa menggambar lebih menyenangkan dibandingkan belajar matematika. Siswa yang mengobrol juga tidak takut terhadap guru. Fenomena ini terlihat dari saat guru menegur salah satu siswa untuk tidak mengobrol, mereka malah melanjutkan obrolannya. Lebih lanjut, kurangnya motivasi siswa untuk mendapatkan nilai bagus terlihat dari adanya 7 orang siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan alasan tugas yang diberikan susah. Susah yang dimaksudkan yaitu contoh yang diberikan oleh guru lebih mudah diselesaikan dibandingkan dengan tugas yang diberikan kepada siswa. Dari hasil observasi tersebut, dapat dikatakan bahwa persentase rata-rata motivasi untuk belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kubutambahan adalah 60%. Persentase tersebut berada pada kategori rendah.

Rendahnya motivasi siswa belajar ternyata berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Berdasarkan hasil studi dokumen tanggal 17 November 2015, persentase rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV pada pertengahan semester ganjil tahun 2015 adalah 62,5%. Persentase tersebut berada pada kategori rendah.

Berdasarkan wawancara dan refleksi guru tanggal 18 November 2015, diperoleh beberapa penyebab rendahnya

motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari guru menjelaskan semua materi pelajaran, siswa tidak diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan diajarkan oleh guru. Selain itu, setelah menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, guru langsung menyuruh siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket. Kedua, dalam proses belajar mengajar guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah pusat. Maksudnya, jika ada media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah pusat sesuai dengan materi yang akan diajarkan maka guru akan menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar. Apabila media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah pusat tidak ada yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, maka guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV semester genap di SD Negeri 1 Kubutambahan, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu model yang dianggap tepat untuk menciptakan pembelajaran yang demikian adalah model pembelajaran *Make A Match*.

Make a match adalah "teknik belajar mengajar mencari pasangan" (Lie, 2004:55). Selanjutnya Rusman (2010:223) berpendapat bahwa *make a match* adalah "membuat pasangan". Dari kedua pendapat tersebut, dapat dikatakan *make a match* adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk mencari atau membuat pasangan.

Dalam penerapannya, ada beberapa hal yang perlu disiapkan. "Hal-hal yang perlu disiapkan jika menggunakan model *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut"

(Suprijono, 2009:94). Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. "Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan" (Lie, 2004:55). Selanjutnya Rusman (2010:223) berpendapat bahwa "keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana menyenangkan". Jadi, dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran model *make a match* yang digunakan dalam penelitian adalah 1) fase 1 yaitu guru menyampaikan/mempresentasikan materi secara singkat, kemudian siswa membaca materi di buku, 2) fase 2, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), 3) fase 3, siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 mendapat kartu soal dan kelompok 2 mendapat kartu jawaban, 4) fase 4, tiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Selanjutnya, pembawa kartu jawaban dan kartu soal berjajar saling berhadapan, 5) fase 5, setelah pluit di bunyikan, siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, 6) fase 6, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan 7) fase 7, kesimpulan, guru memfasilitasi siswa untuk mengkonfirmasi hal-hal yang

telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan dan jawaban.

Selain model pembelajaran, motivasi belajar juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2007:73), motivasi adalah "perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya 'feeling' dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Selanjutnya Sardiman (2007:75) berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan "faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar". Jadi, dapat dikatakan motivasi belajar merupakan suatu perubahan energi yang ada dalam diri seseorang yang mampu menumbuhkan gairah belajar seseorang, sehingga orang tersebut senang dan semangat untuk belajar. Ada dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif yang timbul dari dalam diri siswa untuk melakukan suatu tindakan, tanpa perlu adanya ganjaran atas perbuatan, dan tidak perlu hukuman untuk tidak melakukannya. Selanjutnya motivasi ekstrinsik adalah motif yang datang dari luar diri siswa dan hanya muncul karena adanya hukuman atau tidak muncul karena ada hukuman. Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari (1) motivasi untuk bersaing, (2) mendapatkan nilai yang bagus, (3) motivasi takut mendapat hukuman, dan (4) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Susanto (2013:5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah "kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Selanjutnya Suprijono (2009:7) berpendapat bahwa hasil belajar adalah "perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif". Selanjutnya menurut K. Brahim (dalam Susanto, 2013:5), hasil belajar dapat diartikan sebagai "tingkat

keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu". Jadi, dapat dikatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku anak yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013), hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut James dan James (dalam Suherman dkk, 2003:16), matematika adalah "ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri". Selanjutnya pendapat Ruseffendi (dalam Heruman, 2008:1), matematika adalah "bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil". Jadi, matematika adalah suatu ilmu yang strukturnya terorganisasi dan dibagi menjadi tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Pembelajaran matematika adalah "proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (si pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika" (Japa dkk. 2012:3).

METODE

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 14 orang laki – laki dan 18 orang perempuan. Selanjutnya objek penelitian

ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Kegiatan penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Kegiatan setiap siklus meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

Dalam penelitian ini, data tentang motivasi belajar dikumpulkan dengan metode angket. Selanjutnya, data tentang hasil belajar dikumpulkan dengan metode tes. Angket dan tes diberikan di akhir siklus. Skor yang diperoleh dari angket dan tes dapat dijadikan petunjuk mengenai taraf kemampuan yang akan diukur.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes uraian.

Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis menggunakan angka-angka. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Aspek yang dihitung adalah rata-rata dan persentase rata-rata.

Rata-rata (Mean) dapat dihitung melalui rumus berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{dalam Agung, 2014})$$

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk analisis dalam menentukan rata-rata persentase adalah sebagai berikut.

$$M\% = \left[\frac{M}{SMI} \right] \times 100\% \quad (\text{dalam Agung, 2014})$$

Hasil data motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikonversikan menggunakan pedoman konversi nilai absolut skala lima. Pedoman konversi nilai absolut skala lima dapat dilihat pada tabel berikut.

Persentase Penguasaan	Kriteria Motivasi	Kriteria Hasil Belajar
90-100	Motivasi Sangat Tinggi	Sangat Tinggi
80-89	Motivasi Tinggi	Tinggi
65-79	Motivasi Sedang	Sedang
55-64	Motivasi Rendah	Rendah
0-54	Motivasi Sangat Rendah	Sangat Rendah

Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini maka ditetapkan kriteria keberhasilan. Adapun kriteria keberhasilan penelitian ini sebagai berikut.

1. Persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika minimal 80% (berada dalam kategori tinggi).
2. Persentase skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika minimal 80% (berada pada kategori tinggi).

Penelitian dihentikan dan dianggap berhasil apabila hasil yang diperoleh pada penelitian ini telah memenuhi kriteria keberhasilan.

HASIL

Penelitian tindakan kelas di kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan dilaksanakan pada bulan Mei 2016 dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian pada masing-masing siklus dijelaskan sebagai berikut.

Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 3-5 Mei 2016 dalam 4 kali pertemuan, yaitu 3 kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus I. Pada akhir siklus juga dilakukan pengisian angket motivasi belajar untuk memperoleh data motivasi belajar siswa.

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP model pembelajaran *make a*

match yang telah disusun untuk siklus I. Materi yang dibahas pada siklus I adalah menjelaskan arti pecahan dan urutannya dan menyederhanakan berbagai bentuk pecahan. Selanjutnya pada akhir siklus, siswa diuji kemampuan dan pemahamannya tentang materi yang telah dipelajari menggunakan tes hasil belajar siklus I. Selain itu, pada pertemuan ini siswa juga mengisi angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

a. Motivasi Belajar

Skor motivasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 86. Berdasarkan data tersebut, diketahui jumlah skor motivasi (ΣX) seluruh siswa kelas IV adalah 1877 dan jumlah siswa (N) yaitu 32 orang siswa. Selanjutnya rata-rata skor motivasi siswa (M) pada siklus I dihitung sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{1877}{32}$$

$$M = 58,65$$

Berdasarkan rata-rata skor motivasi di atas, diperoleh persentase rata-rata skor motivasi ($M\%$) siswa kelas IV pada siklus I sebagai berikut.

$$M\% = \left[\frac{M}{SMI} \right] \times 100\%$$

$$M\% = \left[\frac{58,65}{80} \right] \times 100\%$$

$$M\% = 73,31\%$$

Untuk menentukan kriteria motivasi belajar siswa, persentase rata-rata tersebut dikonversi terhadap kriteria PAP Skala 5. Hasil konversi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada rentangan 65 – 79. Rentangan tersebut menunjukkan kriteria motivasi sedang.

b. Hasil Belajar

Skor hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 81. Berdasarkan data tersebut, diketahui jumlah skor hasil belajar (ΣX) seluruh siswa kelas IV adalah 1321 dan jumlah siswa (N) yaitu 32 orang siswa. Selanjutnya rata-rata skor hasil belajar

siswa (M) pada siklus I dihitung sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{1321}{32}$$

$$M = 41,28$$

Berdasarkan rata-rata skor hasil belajar di atas, diperoleh persentase rata-rata skor hasil belajar ($M\%$) siswa kelas IV pada siklus I sebagai berikut.

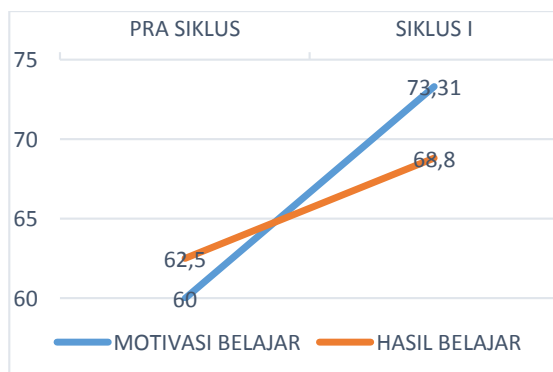
$$M\% = \frac{M}{100} \times 100\%$$

$$M\% = \frac{41,28}{60} \times 100\%$$

$$M\% = 68,8\%$$

Untuk menentukan kriteria hasil belajar siswa, persentase rata-rata tersebut dikonversi terhadap kriteria PAP Skala 5. Hasil konversi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada rentangan 65 – 79. Rentangan tersebut menunjukkan kriteria hasil belajar sedang.

Setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* diterapkan, hasil belajar matematika siswa kelas IV pada siklus I cenderung mengalami peningkatan dibandingkan hasil belajar matematika pada data awal. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa dari 62,5% pada pra siklus menjadi 68,8% pada siklus I. Begitu pula dengan motivasi belajar siswa, meningkat dari 60% pada pra siklus menjadi 73,31% pada siklus I.



Berdasarkan hasil analisis data motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada siklus I di atas, maka dilakukan pengkajian atas kekurangan

dan kelemahan pembelajaran yang dialami pada siklus I. Pengkajian tersebut dilakukan berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil kajian adalah sebagai berikut.

- 1) Selama proses pembelajaran berlangsung, motivasi siswa untuk terlibat dan menambah pengetahuan, keaktifan untuk menjawab dan bertanya, antusiasme, interaksi siswa dengan siswa lain, maupun dengan guru sehubungan dengan materi pembelajaran masih tampak rendah. Secara umum, hal ini dikarenakan tidak semua siswa mau terlibat dalam kegiatan kelompok, hanya delapan orang siswa yang mau mengerjakan tugas dengan baik. Mereka umumnya belum mampu mengorganisir dirinya dalam kelompok, kurang mampu berdiskusi, dan bekerjasama untuk menyelesaikan tugasnya.
- 2) Siswa belum mampu memanfaatkan buku secara optimal sebagai pemandu dan sumber belajar yang dapat membantunya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Siswa enggan untuk membaca dan membangun pengetahuannya sendiri.
- 3) Dalam hal mengemukakan pendapat, memberi tanggapan atau bertanya, hanya lima siswa yang mampu menunjukkan keberaniannya. Hal ini disebabkan oleh siswa masih merasa malu dan takut bila pendapat, tanggapan, dan pertanyaannya salah.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I di atas, penelitian dilanjutkan ke siklus II agar mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut.

- 1) Media gambar yang digunakan pada siklus I diganti menjadi media konkret pada siklus II. Benda konkret yang dimaksud berupa apel, kapur, dan roti.
- 2) Memberikan bimbingan intensif kepada siswa yang malu-malu dan takut maju ke depan kelas untuk

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

- 3) Mengajak dan mengarahkan siswa untuk menjawab LKS bersama kelompok, bukan individual.

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 10-12 Mei 2016 dalam 4 kali pertemuan, yaitu 3 kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus II. Pada akhir siklus juga dilakukan pengisian angket motivasi belajar untuk memperoleh data motivasi belajar siswa.

Tindakan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP model pembelajaran *make a match* yang telah disusun untuk siklus II. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah menjumlahkan pecahan, mengurangi pecahan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Selanjutnya, pada pertemuan akhir siklus dilaksanakan pada Kamis, 12 Mei 2016. Pada pertemuan ini siswa diuji kemampuan dan pemahamannya tentang materi yang telah dipelajari menggunakan tes hasil belajar siklus II. Selain itu, pada pertemuan ini siswa juga mengisi angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

a. Motivasi Belajar

Skor motivasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 119. Berdasarkan data tersebut, diketahui jumlah skor motivasi ($\sum X$) seluruh siswa kelas IV adalah 2057 dan jumlah siswa (N) yaitu 32 orang siswa. Selanjutnya rata-rata skor motivasi siswa (M) pada siklus II dihitung sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$
$$M = \frac{2057}{32}$$
$$M = 64,28$$

Berdasarkan rata-rata skor motivasi di atas, diperoleh persentase rata-rata skor motivasi ($M\%$) siswa kelas IV pada siklus II sebagai berikut.

$$M\% = \left[\frac{M}{SMI} \right] \times 100\%$$

$$M\% = \left[\frac{64,28}{80} \right] \times 100\%$$

$$M\% = 80,35\%$$

Untuk menentukan kriteria motivasi belajar siswa, persentase rata-rata tersebut dikonversi terhadap kriteria PAP Skala 5. Hasil konversi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada rentangan 80 – 89. Rentangan tersebut menunjukkan kriteria motivasi tinggi.

b. Hasil Belajar

Skor hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 114. Berdasarkan data tersebut, diketahui jumlah skor hasil belajar ($\sum X$) seluruh siswa kelas IV adalah 1339 dan jumlah siswa (N) yaitu 32 orang siswa. Selanjutnya rata-rata skor hasil belajar siswa (M) pada siklus II dihitung sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{1339}{32}$$

$$M = 41,84$$

Berdasarkan rata-rata skor hasil belajar di atas, diperoleh persentase rata-rata skor hasil belajar ($M\%$) siswa kelas IV pada siklus II sebagai berikut.

$$M\% = \frac{M}{100} \times 100\%$$

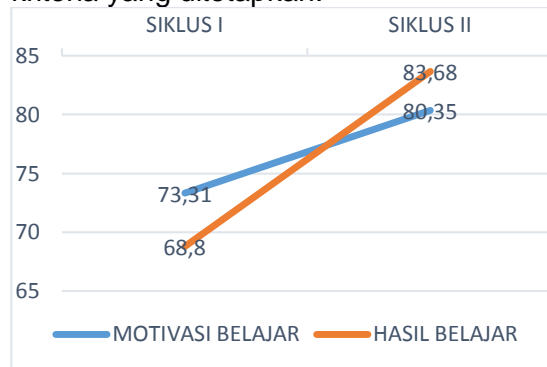
$$M\% = \frac{41,84}{50} \times 100\%$$

$$M\% = 83,68\%$$

Untuk menentukan kriteria hasil belajar siswa, persentase rata-rata tersebut dikonversi terhadap kriteria PAP Skala 5. Hasil konversi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada rentangan 80– 89. Rentangan tersebut menunjukkan kriteria hasil belajar tinggi.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, telah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus II. Hasilnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Persentase rata-rata

motivasi belajar yang pada siklus I adalah 73,31% mengalami peningkatan sebesar 7,04% menjadi 80,35% pada siklus II. Persentase rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 68,8% mengalami peningkatan sebesar 14,88% menjadi 83,68% atau berada pada kategori tinggi pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa persentase rata-rata skor motivasi dan hasil belajar telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.



Berdasarkan data di atas, maka di bawah ini dipaparkan hasil analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Selama proses pembelajaran berlangsung, motivasi untuk terlibat dan menambah pengetahuan, keaktifan untuk menjawab dan bertanya, antusiasme, interaksi siswa dengan siswa lain maupun dengan guru sehubungan dengan materi pembelajaran sudah tampak baik. Semua siswa sudah mau terlibat dalam kegiatan kelompok. Mereka sudah mampu mengorganisir dirinya dalam kelompok, mampu berdiskusi, dan bekerjasama untuk menyelesaikan tugasnya.
- 2) Siswa sudah memanfaatkan buku secara optimal sebagai pemandu dan sumber belajar yang dapat membantunya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
- 3) Dalam hal mengemukakan pendapat, memberi tanggapan atau bertanya, 15 orang siswa sudah menunjukkan keberaniannya. Siswa tidak lagi merasa malu dan takut untuk menyampaikan pendapat, tanggapan,

dan pertanyaannya. Hal ini terjadi karena guru tidak pernah mengatakan salah atau meremehkan jawaban yang disampaikan siswanya. Siswa dimotivasi dan dibimbing oleh guru untuk menemukan jawaban yang paling tepat.

- 4) Siswa merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media benda konkret. Hal tersebut terlihat dari antusias dan keceriaan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II di atas, maka penelitian telah dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan yang ditetapkan sudah terpenuhi. Kendala-kendala yang ditemui pada siklus I juga sudah dapat diatasi pada siklus II. Dengan demikian, penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dihentikan pada siklus II.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran *make a match* yang diterapkan di kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan menyebabkan peningkatan pada motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata skor motivasi dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Persentase rata-rata skor motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 73,31%. Selanjutnya persentase rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 68,8%. Setelah dilaksanakan siklus II, persentase rata-rata skor motivasi belajar meningkat sebesar 7,04% menjadi 80,35% (kategori tinggi) dan persentase rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat sebesar 14,88% menjadi 83,68% (kategori tinggi).

Keberhasilan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, model *make a match* memberikan kesempatan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Munculnya minat belajar tentu saja berdampak pada motivasi siswa untuk belajar. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2001:15) yang menyatakan bahwa "bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingintahu anak akan meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar". Jika siswa sudah termotivasi untuk belajar maka mereka akan melakukan kegiatan lebih banyak dalam pembelajaran. Aktivitas ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Hawley (dalam Prayitno, 1989) yang menyatakan bahwa siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar, melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Faktor kedua, penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa lebih mudah mencerna dan memahami bahan

pembelajaran, karena pesan dapat tersampaikan dengan baik berkat bantuan media. Dengan adanya media pembelajaran maka terjadi peningkatan motivasi siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali (dalam Tegeh, 2009) yang menyatakan bahwa media belajar digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Faktor ketiga, bimbingan guru yang dilakukan selama proses pembelajaran terutama pada saat diskusi menyebabkan siswa mau bekerja sama dalam kegiatan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada LKS. Selain itu, siswa juga bisa bertanya kepada guru jika ada pertanyaan yang tidak dimengerti oleh siswa. Suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup. Siswa dan guru dapat berinteraksi satu dengan yang lain, sehingga terjadi sebuah ikatan diantara mereka. Suasana belajar seperti ini menjadikan hubungan guru dengan siswa lebih dekat (akrab) dan menjadi banyak ikatan sosial. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sukmadinata (2007) yang menyatakan bahwa "suasana kelas yang kondusif, hubungan antar teman yang akrab, perlakuan guru yang bersahabat dapat membangkitkan kegairahan dan motivasi belajar".

Faktor keempat, pemberian penghargaan berupa tepuk tangan dan pujian kepada siswa yang mampu menjawab soal yang diberikan oleh guru akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Motivasi tersebut terbentuk karena suasana pembelajaran menyenangkan. Gairah belajar tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2007) yang menyatakan bahwa pemberian *reinforcement* akan memupuk suasana yang menyenangkan, mempertinggi gairah belajar dan membangkitkan harga diri.

Temuan penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurmaeni (2012) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 63,3% dan setelah dilakukan tindakan yang menerapkan model pembelajaran *make a match*, motivasi siswa meningkat menjadi 68,2% pada siklus I. Dan pada siklus II, motivasi siswa meningkat menjadi 78,4%. Dari hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mencapai KKM pada pra siklus adalah 69,5% mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78,6%. Berikutnya, hasil penelitian Luh Meli Artini (2014) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa sebesar 10,15% dari 75,35% pada siklus I menjadi 85,50% pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang berbasis budaya lokal Bali. Keberhasilan penelitian-penelitian tersebut mendukung keberhasilan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Kubutambahan tahun ajaran 2015/2016.

^PENUTUP

Simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Motivasi belajar siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Kubutambahan tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran *make a match*. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa. Persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 73,31%, meningkat menjadi 80,35% pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan persentase motivasi belajar siswa sebesar 7,04%.
- 2) Hasil belajar matematika siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Kubutambahan tahun ajaran 2015/2016 mengalami peningkatan

setelah menerapkan model pembelajaran *make a match*. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase skor rata-rata hasil belajar siswa. Persentase skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,8%, meningkat menjadi 83,68% pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan persentase motivasi belajar siswa sebesar 14,88%.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut.

- 1) Guru sekolah dasar hendaknya mencoba menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran. Model ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
- 3) Peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian sejenis hendaknya memperhatikan kelebihan dan kelemahan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian yang akan dilakukannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Artini, Luh Meli. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Budaya Lokal Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd N 2 Cempaga Pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Japa, I Gusti Ngurah dan I Made Suarjana. 2012. *Pembelajaran Matematika SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurmaeni, Ni Putu. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Kerobokan Kaja Badung". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: PPLPTK Depdikbud.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sriyanto. 2007. *Strategi Sukses Menguasai Matematika*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Bimbingan dan Konseling Dalam Praktek Mengembangkan Potensi dan Kepribadian siswa*. Bandung: Maestro.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Tegeh, I Made. 2009. *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.