



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model *Make A Match* Pada Peserta Didik

Dika Nurhayati^{1a,b,c,d,e*}, Dwi Setyawati^{2a,b,c,d,e}, Dian Anggraeni Maharbid^{3a,b,c,d}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.43, RT.5/RW.4, Utan Kayu Sel., Kec. Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13230

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121, Indonesia

e-mail: dikahyden@gmail.com; dian.anggraeni@dsn.ubharajaya.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Submit : 17/12/2022	Rendahnya prestasi matematika siswa kelas III di SD Negeri Ngajaran 03 merupakan akibat dari metode mengajar guru yang monoton. Padahal pelajaran matematika sangat penting bagi kehidupan sehari-hari, khususnya bagi siswa, sehingga guru harus berinovasi dengan memasukkan metode pembelajaran " <i>Make a Match</i> " ke dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Jenis penelitian ini dibagi menjadi 2 siklus. Setiap siklus yang diteliti meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa yang mencapai KKM lebih dari 65; khusus pada Pra-Siklus, diketahui nilai dari 29 siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebanyak 10 siswa (34,5%) dan yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa (65,5%), dengan nilai rata-rata 57,93. Pada Siklus I, 15 siswa (52,5%) yang tuntas dalam pembelajaran dan 19 siswa (65,5%), dengan nilai rata-rata 57,93. Pada Siklus II, 15 siswa (52,5%) yang tidak tuntas dalam pembelajaran dan 19 siswa (65,5%), dengan nilai rata-rata 57,93. Pada Siklus I, 15 siswa (52%) yang tuntas belajar, berbanding dengan 14 siswa (48%) dengan nilai 63,96 yang belum tuntas. Siklus II terjadi peningkatan hingga 26 siswa (90%) yang tuntas belajar, sedangkan yang tidak tuntas hanya 3 siswa (10%) dengan nilai 73,96. Atas dasar hasil pengamatan, evaluasi, dan revisi pada setiap pelaksanaan tindakan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model " <i>Make a Match</i> " dapat meningkatkan kemampuan pemecahan soal pecahan pada siswa SD Negeri Ngajaran 03
Review : 23/12/2022	
Naskah Diterima : 23/12/2022	
Naskah Publikasi : 23/12/2022	
Kata Kunci: Hasil Belajar; Matematika Model <i>Make a Match</i>	
How to Cite: Nurhayati, D., Setyawati, D., Maharbid, D. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model <i>Make A Match</i> Pada Peserta Didik. <i>Education Journal of Bhayangkara</i> , 2(2), 79-94. https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i2.1734	
Author's Contribution: a) Desain Penelitian; b) Pengumpulan Data; c) Analisis Statistik; d) Penyusunan Naskah; e) Pengumpulan Dana	

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan diniatkan oleh pendidik untuk mendidik, membina, memantau, membimbing, mempengaruhi, dan

memberikan pengetahuan kepada peserta didik agar mereka dapat meningkatkan pengetahuannya, mengembangkan kepribadian yang baik, dan agar berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam

pendidikan, harus diupayakan pendidikan yang berkualitas agar dapat menumbuhkan individu-individu yang berkualitas. Siswa sendiri yang melakukan proses pembelajaran, dengan guru sebagai pembimbing. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak sekali informasi yang harus dipelajari, termasuk matematika. Matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari angka-angka, keterkaitannya, dan penyelesaian masalah-masalah yang melibatkan angka-angka. Selain itu, Matematika memiliki banyak definisi, diantaranya “matematika adalah ilmu pasti, ilmu tentang hubungan, ilmu tentang bentuk (abstrak), ilmu deduktif, dan ilmu tentang struktur logika” (Kurniati, 2015: 3). Matematika merupakan topik yang banyak dibahas, sehingga banyak ahli yang memiliki pendapat terhadapnya. Menggunakan lingkungan belajar yang sesuai dapat memfasilitasi pembelajaran matematika yang berhasil. Bersamaan dengan materi pembelajaran, guru dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan dan isi materi yang disajikan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD

Negeri Ngajaran 03, siswa khususnya kelas III mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami pelajaran mengenai pecahan sederhana. Hal ini tercermin dari banyaknya siswa yang nilainya di bawah atau tidak memenuhi KKM. KKM Matematika untuk SD Negeri Ngajaran 03 adalah 65, dan dari 29 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai KKM. Sisanya, 19 siswa tidak mencapai KKM, sehingga tingkat ketuntasannya 32,5%. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut, antara lain kesulitan guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai. Selain model pembelajaran yang digunakan guru masih sederhana, guru lebih sering melakukan mendiktekan materi di depan kelas. Hal ini sering menyebabkan siswa menjadi cepat bosan saat belajar. Siswa yang ikut melakukan diskusi hanya terbatas pada siswa yang pandai dan yang hanya ikut-ikutan. Materi pembelajaran juga sederhana dan hanya mengacu pada gambar-gambar yang ada di lembar kerja siswa, sehingga fokus siswa terbatas pada buku. Karena siswa kelas III belum memahami pecahan, maka peneliti menggunakan materi pecahan. Meskipun peneliti memberikan ulangan, sejumlah besar siswa belum mendapatkan nilai tuntas atau mencapai KKM.

Pemanfaatan dan pemilihan media pada prinsipnya merupakan faktor terpenting dalam memotivasi siswa. Identifikasi

karakter peserta didik merupakan langkah awal yang harus dilakukan pendidik ketika membuat perencanaan pembelajaran (Misalan, 2019). Memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung prestasi siswa dalam mata pelajaran Matematika, yang dimana pada gilirannya siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang disajikan dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, guru harus melakukan perubahan metode mengajar, salah satunya dengan metode pembelajaran kerjasama model “*Make a Match*”. Menurut Isrok’atun (2018:127), pembelajaran kerjasama terjadi dalam kelompok yang majemuk, khususnya dalam satu kelompok yang terdiri dari beberapa siswa dengan kepribadian yang berbeda. Keberagaman di antara siswa menjadi kekuatan yang saling membantu satu sama lain dalam pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan teori Jaelan bahwa pembelajaran kerjasama memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang dan situasi untuk bekerja sama dan saling menghargai satu sama lain dengan memberi mereka dorongan. Model pembelajaran “*Make a Match*” merupakan metode pembelajaran dengan mencari pasangan belajar yang bekerjasama dalam memecahkan suatu topik atau konsep dalam semua mata pelajaran dan kelas, seperti

yang dikemukakan oleh beberapa pernyataan sebelumnya. Dalam metode ini, siswa berlomba-lomba mencari pasangan kartu yang mereka bawa dalam waktu yang singkat, sehingga pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan.

Dengan memperkenalkan model pembelajaran yang belum pernah ada sebelumnya, diharapkan siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran, karena ketidakjelasan materi yang disajikan dengan cara ini dapat diatasi dengan menggunakan media sebagai perantara. Media dapat mempermudah penyederhanaan materi rumit yang disajikan kepada siswa. Tujuannya agar siswa dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan. Selain itu, menurut Sari (2020), hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar, terlibat dalam pembelajaran, dan memperoleh bukti keberhasilan pencapaian tertentu. Oleh karena itu, hasil belajar yang dicapai oleh siswa menunjukkan apakah mereka telah mencapai KKM tertentu dalam mata pelajaran tersebut atau belum.

Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Kesimpulannya, hasil belajar adalah

keterampilan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, guru menetapkan tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat didasarkan pada seberapa baik pencapaian hasil belajar tersebut. Selain itu, menurut Sari (2020), hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, mengikuti pembelajaran, dan menunjukkan keberhasilan dalam suatu pencapaian tertentu. Bisa dikatakan, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru telah menetapkan tujuan pembelajaran guna menentukan hasil belajar siswa apa yang akan dihasilkan dari pencapaian tujuan tersebut. Susanto (2013: 6-11) menyatakan bahwa hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Berikut ini merupakan definisi yang lebih rinci:

1. Pemahaman konseptual yaitu sejauh mana siswa mampu menyerap dan memahami yang diajarkan guru atau sejauh mana mereka dapat memahami apa yang mereka baca, lihat, alami, atau rasakan sebagai hasil dari penelitian;
2. Kemampuan untuk mengolah informasi secara tepat waktu sangat penting untuk menyelesaikan banyak tugas, termasuk tugas-tugas yang berkaitan dengan

pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan mengolah sebagai bentuk hasil belajar siswa mencerminkan kecenderungan siswa untuk menggunakan pemikiran rasional dan tindakan yang disengaja dalam mengejar ilmu pengetahuan;

3. Sikap seseorang dapat didefinisikan sebagai kecenderungan mereka untuk melakukan tindakan tertentu, pola perilaku, atau cara berpikir dan bertindak dalam kaitannya dengan orang lain.

Ada dua sumber pengaruh pada prestasi akademik siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri siswa)

- 1) Kesehatan, kelemahan fisik, dan kondisi panca indera adalah semua aspek dari fisiologi;
- 2) Sifat-sifat pikiran, termasuk IQ, fokus, keingintahuan, bakat, dorongan, ingatan, dan pengendalian diri.

b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri siswa)

- 1) Faktor keluarga seperti tingkat pendidikan orang tua, hubungan anggota keluarga, dinamika keluarga, sumber daya keluarga, keterlibatan orang tua, dan latar belakang budaya;
- 2) Sistem pendidikan, termasuk metode pembelajaran, model, strategi,

kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, sumber daya pengajaran, waktu pembelajaran, peningkatan standar pengajaran, lingkungan kelas, dan pekerjaan rumah;

- 3) Komunitas, termasuk kegiatan komunitas, teman, dan kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut di atas yang dapat mempengaruhi hasil belajar, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa model pembelajaran "*Make a Match*", yang menuntut siswa aktif untuk belajar matematika, mata pelajaran yang sering dipandang sulit dan membosankan. Dengan cara ini, peneliti berharap dapat mengubah pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif. Selama proses belajar, seseorang secara aktif berinteraksi dengan pengetahuan baru dalam upaya memadukannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan definisi ini, belajar merupakan proses melakukan upaya yang disengaja untuk menerima informasi, mengolahnnya, dan kemudian menerapkan apa yang telah dipelajari (Pornomo, 2015: 4).

Matematika berasal dari kata Latin *mathanein* dan *nathema*, keduanya berarti "belajar" atau "hal yang dipelajari". Dalam bahasa Belanda, istilah untuk matematika adalah *wiskunde*, yang dapat diterjemahkan

sebagai "ilmu pasti" (Susanto, 2013: 184). Matematika dan filsafat sendiri tidak dapat dipisahkan. Matematika adalah sistem gagasan yang diwujudkan dalam bentuk nyata. (1) Setiap hari, kita menggunakan matematika yang telah kita temukan dan ciptakan dan menggunakan istilah matematika yang telah dikembangkan; (2) Tidak ada yang namanya penciptaan atau kejatuhan manusia yang berdiri sendiri; (3) Sifat-sifat matematika didefinisikan setelah mereka diciptakan. Sebagian besar matematika masih diajarkan di ruang kelas tatap muka konvensional, di mana siswa duduk secara pasif dan menerima penjelasan dari guru. Menurut peneliti, dalam hal belajar matematika, kebanyakan siswa duduk santai dan hanya melihat guru mereka menjelaskan materi pembelajaran. Berikut adalah tujuan yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan untuk matematika dasar: (1) Memahami dan menggunakan gagasan-gagasan matematika, menjelaskan hubungannya, dan mengimplementasikan algoritma-nya; (2) Kemampuan untuk memecahkan masalah tidak hanya membutuhkan suatu pemahaman tentang masalah, tetapi juga kecekatan mental untuk membuat kerangka model pembelajaran matematika, mengisinya, dan akhirnya menggunakan penyelesaiannya; (3) Menjelaskan pertanyaan dengan menggunakan simbol,

tabel, diagram, atau apa yang berkaitan; (4) Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan (Susanto, 2013: 184).

Dalam hal belajar matematika, empat faktor yaitu materi pelajaran, lingkungan kelas, alat peraga yang tersedia, dan pengajar itu sendiri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran siswa (Sundayana, 2014, 25). Untuk memfasilitasi interaksi siswa-guru dan pembelajaran aktif, guru perlu menggunakan kreativitas mereka. Untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran kerjasama yang menekankan pada model *blended learning* (pembelajaran campuran).

1. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Anitah (2021: 5.4), karena itu diperlukan model atau metode pembelajaran yang efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan membentuk kemampuan siswa. Contoh model pembelajaran kerjasama yang oleh Rusman (2011) yang disebut dengan model "*Make a Match*". Lorna Curran (1994) adalah orang yang berperan dalam menciptakan model pembelajaran ini. Salah satu manfaat model ini, menurut Krisno (2016:156), adalah siswa dapat menemukan pasangan belajar dalam konteks sosial.

Langkah pertama dalam menggunakan model ini adalah meminta siswa menggunakan metode pencocokan untuk mendapatkan nilai dengan memilih kumpulan kartu yang sesuai dengan satu rangkaian pertanyaan atau jawaban. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pendidikan: Pengajar membagikan *flashcard* yang mencakup materi yang akan dibahas selama sesi *review* (satu kartu adalah pertanyaan dan yang lainnya adalah kartu jawaban);

2. Setiap siswa diberi satu *set* kartu dan diminta untuk membuat pertanyaan atau jawaban berdasarkan isi kartu tersebut;
3. Siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang sama dengan mereka;
4. Siswa akan mendapatkan nilai jika mereka bisa mencocokkan kartu mereka sebelum batas waktu yang ditentukan;
5. Setiap siswa menerima satu *set* kartu baru setelah setiap putaran karena dek kartu dikocok setelah setiap permainan.

Model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang dikemukakan oleh Krisno (2016:156). Berikut adalah beberapa manfaat model pembelajaran tersebut:

- a. Para siswa terlibat dalam mengerjakan tugas yang berarti saat mereka secara aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam kartu-kartu pada model pembelajaran ini;
- b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa;

- c. Mencegah kejenuhan belajar dan mengajar bagi para siswa;
- d. Untuk membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Kelemahan model pembelajaran “*Make a Match*” adalah:

- a. Kartu yang bagus dan menarik sulit dibuat oleh guru;
- b. Sulit untuk mengukur seberapa cepat atau lambat siswa dalam menanggapi apa yang dipelajari;
- c. Para siswa secara keliru menganggap bahwa menggunakan media untuk pendidikan hanyalah bentuk lain dari permainan;
- d. Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi.

Model “*Make a Match*”, seperti yang didefinisikan oleh Suprijono (2019), adalah metode pencocokan kartu di mana siswa didorong untuk mempertimbangkan konsep pembelajaran sambil berkompetisi dalam lingkungan yang menyenangkan untuk menemukan pasangan kartu mereka dalam batas waktu yang ditentukan. Hasil pembelajaran juga dapat dipengaruhi dengan menggunakan model ini, karena siswa cenderung kurang bersemangat jika mereka mengikuti permainan jarak jauh dalam rangka pembelajaran. Karena jika para siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar, maka prestasi di kelas akan meningkat. Dari penjelasan di atas, tampak

bahwa model pembelajaran “*Make a Match*” adalah metode pembelajaran untuk mencari pasangan kartu yang sama untuk membantu dalam mengingat kembali informasi di berbagai bidang mata pelajaran dan tingkat kelas. Metode ini mendorong persaingan yang sehat di antara para siswa saat mereka berpacu dengan waktu untuk mencocokkan kartu-kartu yang ada di tangan mereka.

B. Metode Penelitian

Kajian ilmiah ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang menghambat lingkungan pembelajaran yang bekerjasama (*colaborative*). Temuan dari penelitian ini akan digunakan untuk mengembangkan dan menguji pendekatan belajar-mengajar baru yang akan meningkatkan atau melengkapi metode pengajaran biasa di kelas. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Ngajaran 03 di Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 29 orang yang terdiri dari 12 orang siswi perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

Instrumen penelitian ini meliputi: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Lembar pengamatan untuk mencatat kegiatan siswa; (3) Lembar pencatatan

kegiatan pengajar yang melakukan kegiatan pembelajaran; (4) Penilaian formatif atau ujian tertulis.

- 1) Pengamatan merupakan proses logis, sistematis, dan objektif dalam mengamati dan mencatat berbagai kejadian. Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas yang berhubungan dengan pembelajaran di SD Negeri Ngajaran 03 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang.
- 2) Peneliti memberikan ujian tertulis untuk menentukan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dan menganalisis data yang terkumpul, peneliti memberikan ujian tertulis ini pada bagian akhir pelajaran kepada semua siswa kelas III SD Negeri Ngajaran 03 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang.

Dokumentasi, salah satu metode pengumpulan data, antara lain berupa foto-foto, buku-buku, sertifikat, buku transkrip, dan buku tamu. Dokumentasi juga merupakan cara yang efektif untuk menunjukkan bahwa kegiatan penelitian terlaksana berkat adanya dokumentasi. Oleh karena itu, dalam karya ilmiah ini akan didukung oleh hasil pengamatan, pengumpulan data, struktur organisasi, dan foto-foto SD Negeri Ngajaran 03 selama

kegiatan pembelajaran Matematika berlangsung, yang dokumentasinya berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), jumlah guru dan siswa, alat atau media yang digunakan, daftar nilai siswa sebelum dan sesudah penelitian, foto-foto, dan lain-lain.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis berdasarkan masalah yang tercantum di atas sebagai berikut: ***“Penerapan Model Pembelajaran dengan Metode “Make a Match” yang Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pecahan Sederhana Siswa Kelas III Semester Ganjil SD Negeri Ngajaran 03 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2022/2023”***. Jika indikator yang diharapkan terpenuhi, maka model *“Make a Match”* dikatakan telah berhasil. Peneliti bisa mengemukakan indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- a) Secara individu, seorang siswa dinyatakan lulus jika ia mendapatkan nilai 65 atau lebih tinggi;
- b) Jika ada peningkatan dalam hasil belajar siswa, maka pelaksanaan penelitian berakhir ketika 85 persen siswa di kelas tertentu telah menunjukkan peningkatan.

Menurut hitungan awal peneliti tentang

kemajuan siswa dalam pembelajaran, siswa kelas III SD Negeri Ngajaran 03 belum mencapai nilai KKM 65 dalam hasil pembelajaran mereka. Peneliti dapat menggunakan data ini untuk menentukan langkah selanjutnya, dan temuan awal menunjukkan bahwa model pembelajaran berkelanjutan masih didasarkan pada penjelasan materi pelajaran kepada siswa dan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran masih kurang. Selain itu, banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi pelajaran Matematika

yang diberikan kepada mereka, juga banyak siswa lainnya yang kurang memperhatikan di kelas karena mereka terlalu sibuk dengan urusan mereka sendiri.

Hasil ujian Pra-Siklus siswa dijadikan sebagai sumber data untuk penerapan model "*Make a Match*" pada penelitian ini. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disajikan untuk mata pelajaran Matematika di kelas III SD Negeri Ngajaran 03 adalah 65. Data hasil belajar siswa Pra-Siklus disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Perolehan Nilai KKM Pra-Siklus

Rata-Rata Kelas	57,93
Prosentase Ketuntasan	34,5% (10 siswa)
Prosentase Ketidaktuntasan	65,5% (19 siswa)
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30

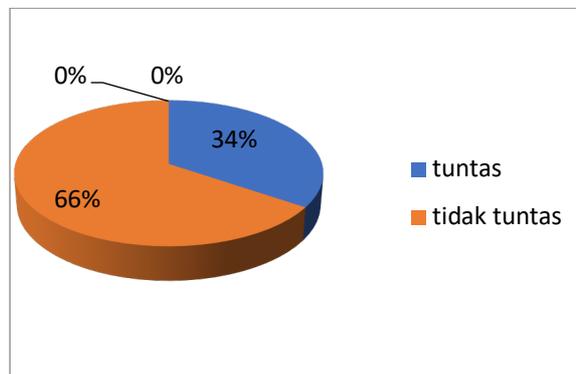
Sumber: Hasil Penelitian (Tahun)

Siswa Pra-Siklus, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas, memiliki nilai rata-rata 57,93, dengan 10 siswa (34,5%) memperoleh nilai tertinggi (nilai 80) dan 19 siswa (65,5%) memperoleh nilai terendah 30 (di bawah KKM). Karena

hanya 34,5 persen siswa yang mencapai nilai 65 atau slebih tinggi, maka pembelajaran tahap Pra-Siklus belum dapat dikatakan berhasil secara keseluruhan.

Tabel 2. Data Perolehan Nilai KKM Pra-Siklus

No	Rentang Nilai		Jumlah Siswa	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	≥ 65	Tuntas	10	34,5%
2	< 65	Tidak Tuntas	19	65,5%



Gambar 1 Perolehan Nilai KKM Pra Siklus

Hasil dari Siklus I menunjukkan bahwa dari jumlah total penelitian, hanya 10 (34,5% yang tuntas) dan sisanya 19 (65,5%) tidak tuntas. Siswa Pra-Siklus kurang termotivasi, tampak tidak tertarik, dan terus mengalami kesulitan dengan konsep-konsep matematika. Guru tidak

menguasai kelas karena siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dan malah bermain. Sebelumnya, hanya 34,5% siswa yang mencapai nilai 65 atau lebih tinggi pada ujian, sehingga perlu dilakukan perubahan pada poin tertentu di siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Rata-Rata Kelas	63,96
Prosentase Ketuntasan	52% (15 siswa)
Prosentase Ketidaktuntasan	48% (14 siswa)
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	45

Hasil pembelajaran Siklus I mendapat nilai 85 dan 14 siswa (48,3% meningkat dibandingkan hasil Pra-Siklus, dari kelas) mendapat nilai 45, untuk rata-rata dengan 15 siswa (51,7% dari kelas) rata kelas secara keseluruhan 63,96%.

Tabel 4. Hasil Belajar Pada Siklus II

No	Rentang Nilai		Jumlah Siswa	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	≥65	Tuntas	15	52%
2	<65	Tidak Tuntas	14	48%



Gambar 2 Diagram Ketuntasan Nilai Siklus I

Dengan rata-rata 57,93, hanya 10 dari 29 siswa (34,5%) yang dianggap sudah tuntas pada tahap Pra-Siklus. Sisanya 19 siswa (65,5%) tidak tuntas. Dari 29 siswa yang diteliti, 15 (52%) telah dinyatakan tuntas pada Siklus I dan mencapai KKM dengan nilai rata-rata 63,9, sedangkan 14

(48%) tidak tuntas (di bawah KKM). Data dari Pra-Siklus dan Siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 17,2%. Pada Siklus I, peneliti membuat kemajuan untuk memperbaiki masalah-masalah yang terlihat pada siklus pembelajaran sebelumnya. Peneliti

menemukan bahwa model pembelajaran “*Make a Match*” menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa pada Siklus I dalam kegiatan pembelajaran mereka. Namun demikian, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi karena beberapa siswa ada yang hanya bergurau sendiri, takut untuk bertanya, masih bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan, dan pengajar masih belum memaksimalkan potensi model pembelajaran atau mengelola waktu pembelajaran di kelas secara efektif.

Namun, paling tidak, ini merupakan langkah ke arah yang positif karena meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran “*Make a Match*”. Karena persentase siswa dengan nilai KKM 65 atau lebih tinggi hanya 51,7% pada Siklus I, sedangkan KKM yang dipersyaratkan untuk ketuntasan adalah 85%, maka perlu dilakukan penyesuaian pada siklus berikutnya sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Hasil pembelajaran Siklus II:

Tabel 5 Hasil Belajar Siswa Siklus II

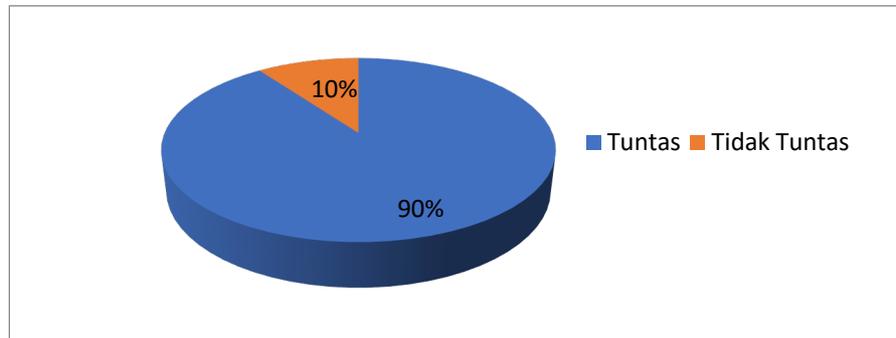
Rata-Rata Kelas	73,96
Prosentase Ketuntasan	90% (26 siswa)
Prosentase Ketidaktuntasan	10% (3 siswa)
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50

Tabel 6 Data Perolehan KKM Siklus II

No	Rentang Nilai		Jumlah Siswa	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	≥65	Tuntas	26	90%
2	<65	Tidak Tuntas	3	10%

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada Siklus II, dimana 90% siswa tuntas dengan nilai maksimal 100 dan 10%

belum tuntas dengan nilai minimal 50, yang dimana ini menghasilkan nilai rata-rata 73,96.



Gambar 3 Diagram Ketuntasan Nilai Siklus II

Pada Siklus II, 85% siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan berdasarkan tolok ukur ketuntasan lazimnya. Kesimpulan mengenai keefektifan pembelajaran Siklus II dapat ditarik dari fakta bahwa 90% dari target KKM yang ditetapkan telah tercapai. Menurut data yang dikumpulkan dari hasil penelitian Siklus II, terjadi peningkatan sebesar 38%.

Analisis data yang dikumpulkan dari siswa kelas III di SD Negeri Ngajaran 03 menunjukkan bahwa penggunaan model “*Make a Match*” untuk mengajarkan matematika, khususnya pecahan sederhana, dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi. Hal ini terbukti dari meningkatnya nilai KKM pada Siklus II.

Tabel 7 Data Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Persiklus

Kegiatan	Rata-rata	Kategori	Jumlah	Persentase
Prasiklus	57,93	Tuntas	10	34,5%
		Tidak Tuntas	19	65,5%
Siklus I	63,96	Tuntas	15	52%
		Tidak Tuntas	14	48%
Siklus II	73,96	Tuntas	26	90%
		Tidak Tuntas	3	10%

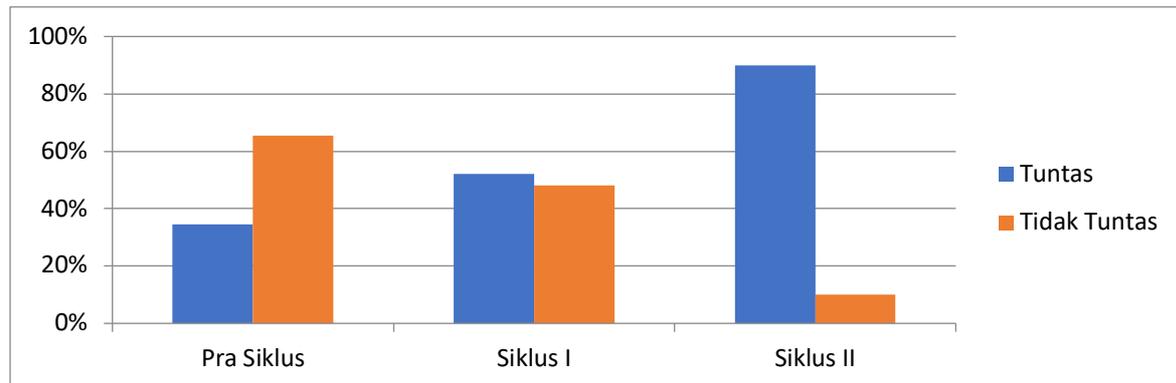
Hasil dari penelitian terhadap guru dan siswa menunjukkan peningkatan yang jelas dalam pembelajaran setelah dilakukan pendekatan yang ditunjukkan pada tabel di atas. Kemajuan siswa dalam pembelajaran mereka sebagai hasil dari penggunaan model pembelajaran “*Make a Match*”

adalah bukti nyata dari keefektifan metode ini. Data hasil belajar siswa Pra-Siklus menunjukkan bahwa 34,5% siswa telah mencapai ketuntasan, dengan 10 siswa yang memenuhi KKM, dan 65,5% tidak memenuhi KKM, dengan rata-rata 57,93. Penelitian pada Siklus I akan dilanjutkan

dengan materi yang sama pada waktu yang berbeda karena persentase hasil tersebut tidak memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil belajar siswa pada Siklus I, 15 siswa (52%) tuntas, sedangkan 14 siswa (48%) tidak tuntas, dengan nilai rata-rata 63,96. Hasil belajar siswa pada Siklus I meningkat sebesar 17,5%.

Karena hasil pembelajaran Siklus I yang sebelumnya buruk, di mana hanya 52% siswa yang mencapai nilai 65 atau lebih tinggi, materi yang sama diulang pada waktu yang berbeda pada Siklus II. Rata-rata, siswa pada Siklus II memperoleh nilai 73,96 dari 100, dengan 26 siswa (90%)

tuntas dan 3 siswa (10%) tidak tuntas. Data yang dikumpulkan pada Siklus II menunjukkan peningkatan hasil ujian siswa sebesar 38% antara Siklus I dan II. Pada Siklus II, nilai siswa memenuhi kriteria ketuntasan, yaitu 85% siswa mendapat nilai 65 atau lebih, sehingga tuntas pada Siklus II. Siswa yang belum tuntas pada Siklus II diberikan tugas mandiri berupa latihan-latihan soal yang didampingi guru dan penunjang lainnya, dengan harapan semua siswa nantinya akan tuntas. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Ngajaran 03 mengalami peningkatan. Grafik tersebut digambarkan dengan persentase sebagai berikut:



Gambar 4 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Persiklus

Menurut grafik tersebut, prestasi siswa telah meningkat sejak Pra-Siklus. Pertumbuhan hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II masing-masing adalah 17,5% dan 38,0%. Pada evaluasi Pra-Siklus, 34,5 persen siswa yang tuntas mengalami peningkatan hasil belajar siswa; pada akhir Siklus I, 52 persen siswa

yang tuntas dievaluasi; dan pada evaluasi setelah Siklus II, 90% siswa yang tuntas dievaluasi. Jumlah siswa yang belum tuntas pada akhir Siklus I adalah 14 orang, sedangkan jumlah pada akhir Siklus II adalah 3 orang. Siklus II terjadi peningkatan nilai siswa, oleh karena itu, peneliti dan pengajar menyimpulkan

bahwa tidak perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut, karena penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil. Dengan demikian, pendekatan “*Make a Match*” dalam pengajaran matematika dapat

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Menggunakan Model “Make a Match” di SD Negeri Ngajaran 03 pada Semester Ganjil 2022-2023,*” siswa kelas III SD Negeri Ngajaran 03 pada tahun ajaran 2022/2023 dapat memperoleh manfaat dari penggunaan metode pembelajaran “*Make a Match*” untuk lebih bisa memahami materi pecahan sederhana.

Ketika nilai ujian siswa naik di atas ambang batas KKM 65, hal ini menunjukkan bahwa mereka telah mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebanyak 10 siswa (34,5%) dianggap tuntas pada Pra-Siklus, sedangkan 19 siswa (65,5%) tidak tuntas. Setelah itu, pada Siklus I, proporsi siswa yang dinyatakan tuntas naik menjadi 15 (52%), sementara proporsi siswa yang tidak tuntas tetap 14 orang. Terjadi lompatan drastis pada Siklus II, dengan sebanyak 26 siswa (90%) tuntas dan hanya 3 siswa (10%) yang tidak tuntas.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih

meningkatkan kemampuan siswa untuk mempertahankan informasi dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam pembelajaran.

kepada seluruh dosen yang telah membimbing dalam penyusunan artikel ini.

F. Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan

Daftar pustaka (Font size: 12, Ananda, Rusydi. 2018. *Statistik Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.

Anitah, Sri, 2021, *Strategi Pembelajaran DI SD*. Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.

Habibah, Umi, 2013. *Meningkatkan Ativitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model Paikem*. *Journal Of Elementary Education*, 2 (2), 6-10 (<http://www.journal.unnes.ac.id/sju/inde.php/jee>)

Halidayani. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Baku Dan Tidak Baku Di Kelas IV MIN 16 Aceh Besar*. Aceh:

- UIN Ar-Raniry
Krisno, Agus, 2016, *Sintaks 45 Model Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, Malang: UMM Press
- Kurniati, Annisah. 2015. *Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini*. *Suska Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-8.
- Mislan, Santoso, Ari, Danang, 2019, *Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah*. *Prosiding Seminar Nasioanal IPTEK Olahraga*, ISSN 2662-0156, <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/585/372>
- Pornomo, Yopyy Wahyu. 2015. *Pembelajaran Matematika Untuk SD*. Bandung: Erlangga.
- Riyanti, Nisrohah Neni. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riyanti, Nisrohah Neni. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rosmala, Isrok'atun Amelia. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, Perwita, Suci, dkk, 2020, *Penggunaan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD*. *Educational Journal of Elementary School*. Vol. 1, No. 1/19-24 l: <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suprpta, Dewa, Nyoman. 2020. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. *Journal Of Educational action research*, Vol 4, No. 1. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.