

# Peningkatan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Magic Ball*

Anita Sari\*<sup>1</sup>, Sri Widayati<sup>2</sup>, Yogi Ageng Sri Legowo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Rapah 02, <sup>2,3</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

Email: <sup>1</sup>anitasari060420@gmail.com, <sup>2</sup>widayatiundaris@gmail.com,  
<sup>3</sup>agengyogi0@gmail.com

## Abstrak

Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik dalam materi bangun ruang guru memerlukan penerapan model dan media pembelajaran yang menarik. Sebagai usaha mencapai tujuan tersebut peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Pembelajaran *Magic Ball* agar peserta didik lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan teknik pengumpulan data melalui hasil tes. Hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Pembelajaran *Magic Ball* menunjukkan peningkatan pencapaian KKM (70) secara klasikal sebesar 94% pada siklus 2 yang berarti penelitian ini dinyatakan berhasil.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *Make A Match*, *Magic Ball*

## Abstract

*To improve students' mathematics learning outcomes in building materials, teachers require the application of interesting learning models and media. In an effort to achieve this goal, researchers will apply the Make a Match learning model assisted by Magic Ball Learning Media so that students are more interested in learning activities. The type of research used by researchers is classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles with data collection techniques through test results. The results of the research through the application of the Make A Match learning model assisted by Magic Ball Learning Media showed an increase in classical achievement of KKM (70) by 94% in cycle 2, which means this research was declared successful.*

**Keywords:** learning outcomes, *Make A Match*, *Magic Ball*

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan. Daya tarik guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar. Guru dituntut kreatif, aktif, dan inovatif dalam menciptakan suasana kelas yang menarik sebagai daya tarik peserta didik untuk belajar di kelas. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maka tidak hanya bersumber dari guru.

Suasana kelas yang menarik dibutuhkan saat pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang dianggap sukar oleh sebagian besar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang dianggap sukar yaitu mapat pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan penguasaan peserta didik. Matematika mendasari segala pembelajaran sains berupa angka, simbol dan operasi bilangan. Mata pelajaran Matematika berperan penting dalam menentukan Kelulusan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Khairunnisa dkk (2022:1166) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia yang diperoleh dari pengalaman serta menggunakan benda konkrit. Matematika merupakan pelajaran yang disusun berjenjang dari yang paling mudah ke paling rumit secara logis (Muah, 2016:139). Sedangkan Avisca (2018:2) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ide, aturan, dan hubungan untuk menemukan konsep-konsep dan polanya yang bersifat abstrak sebagai simpulan.

Dari pendapat di atas tampak bahwa Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan aturan, ide dan hubungan untuk menemukan konsep-konsep dan

polanya sebagai simpulan yang bersifat abstrak serta mendasari perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Namun mata pelajaran Matematika masih dapat dikuasai oleh peserta didik jika model pembelajaran yang diterapkan guru dilakukan dengan bervariasi maka akan menarik dan menyenangkan.

Peneliti melakukan wawancara kepada Guru Kelas 5, hasil tes ulangan harian kelas 5 SD Negeri Rappah 02 Banyubiru dari 17 peserta didik, hanya terdapat 41% (7 peserta didik) yang sudah mencapai KKM Individu (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70 dan 59% (10 peserta didik) tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) individu yaitu 70 dan KKM Klasikal 70. Untuk mencapai Nilai Ketuntasan Individu dan Klasikal, maka perlu diterapkan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Magic Ball*.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Magic Ball* Pada Peserta Didik Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Rappah 02 Banyubiru”.

### **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya. Menurut Suyadi (2017:70) pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan merupakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam mencapai tujuan penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi antara guru, kepala sekolah dan peserta didik sangat berpengaruh, agar penilaian dalam pelaksanaan tindakan lebih objektif. Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tertulis berbentuk pilihan ganda. Observasi atau pengamatan adalah sebagai alat penelitian yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan peserta didik yang diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan Tarigan (2016:58). Tes yang digunakan sebagai teknik penilaian guru adalah tes tertulis pilihan ganda yang berbentuk tes obyektif dan isian singkat dapat melanjutkan dari pertanyaan yang sesuai dengan jawaban yang telah ada pada tiap-tiap materi pelajaran.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil belajar pada pembelajaran tema 1 Diriku dengan subtema 2 Tubuhku diukur melalui tes hasil belajar pada pra siklus nilai rata-rata 68,8 dan ketuntasan 41%. Hasil belajar pada pra siklus menunjukkan belum mencapai ketuntasan. Untuk mencapai ketuntasan dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball* dan terjadi peningkatan. Siklus I mencapai nilai rata-rata 73,5 dan ketuntasan 65%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 87,6 dan ketuntasan 94%. Menurut Avisca (2017:58) menyatakan bahwa kelebihan *Make a Match* yaitu siswa dapat memahami sebuah konsep dalam suasana kelas yang menyenangkan secara aktif, menarik perhatian peserta didik dalam belajar, terjadi kerjasama antar pesertadidik, dan dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

#### **Siklus 1**

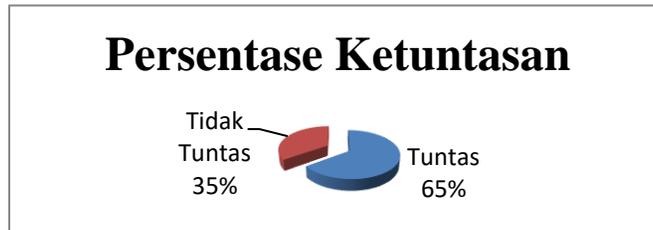
Siklus 1 pada Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Hasil belajar pada siklus 1 diperoleh dari tes formatif, pengukuran sikap dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Hasil belajar pada siklus 1, secara rinci disajikan melalui tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 1

No	Kategori	Frekuensi Peserta didik	Persentase (%)
1	Tuntas	11	65
2	Tidak Tuntas	6	35
<b>Jumlah</b>		17	100

Sumber: Data Primer

Hasil belajar peserta didik siklus 1 dapat disajikan melalui gambar 4.2 di halaman berikut.



**Gambar 1.** Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa menggunakan Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 1

## Siklus 2

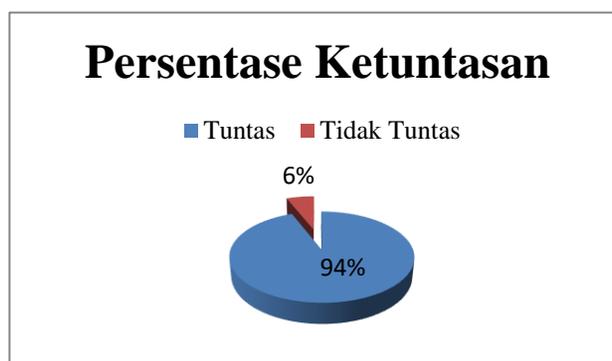
Siklus 2 pada Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Hasil belajar pada siklus 2 diperoleh dari tes formatif, pengukuran sikap dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Hasil belajar pada siklus 2 secara rinci disajikan melalui tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 2

No	Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	16	94
2	Tidak Tuntas	1	6
<b>Jumlah</b>		17	100

Sumber: Data Primer

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, melalui gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Magic Ball* Siklus 2

## Pembahasan

### Rekapitulasi hasil belajar

**Tabel 3.** Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Pembelajaran	Tidak Tuntas	Tuntas
1.	Pra Siklus	10 peserta didik (59%)	7 peserta didik (41%)
2.	Siklus I	6 peserta didik (35%)	11 peserta didik (65%)
3.	Siklus II	1 peserta didik (6%)	16 peserta didik (94%)

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	100	90
2	Nilai Terendah	60	65	68
3	Nilai Rata-rata	68,8	73,5	87,6
4	Kenaikan	-	24%	29%
5	Tuntas	7 peserta didik (41%)	11 peserta didik (65%)	16 peserta didik (94%)

Dari uraian di atas dapat diperoleh hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Magic Ball* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus rata-rata 68,8 menjadi 87,6 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 41% atau 7 peserta didik pada pra siklus menjadi 94% atau 16 peserta didik pada siklus II.

### SIMPULAN

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena hasil penelitian telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yakni  $\geq 70\%$  dari seluruh peserta didik mencapai ketuntasan pada siklus I, dan  $\geq 94\%$  dari seluruh peserta didik mencapai ketuntasan pada siklus 2 dengan KKM  $\geq 70$ .

### DAFTAR RUJUKAN

- Avisca, K. C. W., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). *Peningkatan Critical Thinking Dan Collaborative Skill Matematika Melalui Model Group Investigation Berbantuan Magic Ball*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 129-138. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/jp/article/view/2280/2149>.
- Khairunnisa, Salma Ari. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1): 1166-1180. Tanggal download 7/2/2023 <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2978>
- Muah, Tri. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Bagi Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*. *Satya Widya* 138-143. Tanggal download 13/2/2023 link [https://www.researchgate.net/publication/315335903\\_PENINGKATKAN\\_HASIL\\_BELAJAR\\_MATEMATIKA\\_MELALUI\\_MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_KOOPERATIF\\_TIPE\\_MAKE\\_A\\_MATCH\\_BAGI\\_PESERTA](https://www.researchgate.net/publication/315335903_PENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_MATEMATIKA_MELALUI_MODEL_PEMBELAJARAN_KOOPERATIF_TIPE_MAKE_A_MATCH_BAGI_PESERTA)

DIDIK\_KELAS\_VIIG\_SMP\_NEGERI\_2\_TUNTANG\_KABUPATEN\_SEMARANG\_TAHUN\_AJARAN\_20152016.

- Suyadi. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tawang Sari Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomika*, 01(02): 67-70. Tanggal download 2/3/2023 link <https://www.neliti.com/publications/301161/upaya-meningkatkan-prestasi-belajar-sejarah-melalui-strategi-cooperative-learnin>
- Tarigan, Daitin. (2016). Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060687 Sawit Seberang. *Jurnal Kreano*, 5(1): 56-62. Tanggal download 2/3/2023. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3278/3223>
- (2016). *Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- (2022). *Lampiran Permendikbud Pasal 1 Nomor 1 Tahun 2022 tentang sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.