



Journal of Professional Elementary Education JPEE

Vol. 3, No. 1, Maret 2024 hal. 1-120

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



PERAN MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA JARING-JARING PELANGI TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 6 SUWAWAL

Suciati Cahyaningrum¹, Kristantina Safitri², Wulan Sutriyani³

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: suciaticahyaningrum92@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match yang didukung oleh media jaring-jaring Pelangi dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika di SDN 6 Suwawal. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pre-test post-test control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak, satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media jaring-jaring Pelangi, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar matematika sebelum dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media jaring-jaring Pelangi secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi matematika siswa di tingkat SD. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada keterlibatan siswa dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Make A Match, Hasil Pembelajaran

Abstract

This study aims to explore the role of the Make a Match type Cooperative Learning Model supported by the Rainbow net media in improving mathematics learning outcomes at SDN 6 Suwawal. The research method used was a pseudo-experiment with a pre-test post-test control group design. The research subjects consisted of two randomly selected classes, one class as an experimental group that applied the Make a Match type cooperative learning model assisted by Rainbow net media, and one class as a control group that received conventional learning. Data were collected through tests of mathematics learning outcomes before and after treatment. The results showed that the Make a Match type cooperative learning model assisted by Rainbow net media significantly improved mathematics learning outcomes compared to conventional learning. These findings suggest that the use of cooperative learning models supported by interactive media can be an effective alternative in improving students' mathematical understanding and achievement at the elementary level. This research makes an important contribution to the development of learning methods that are more oriented towards student involvement and the use of technology in the learning process

Keywords: Learning Model, Make A Match, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar & Sentosa, 2015:2)

Kenyataannya sampai sekarang banyak guru pada pembelajarannya memakai metode ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan, hasil observasi yang dilakukan oleh Annisa & Wakijo (2019) bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Dari fenomena tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai, variatif, inovatif dan melihat kebutuhan agar pelajaran mampu menjadikan suasana menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa giat pada saat pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Oleh sebab itu untuk menghindari permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan memvariasikan model pelajaran.

Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Untuk pembelajaran yang menyenangkan seorang guru dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan suatu konsep pada saat proses pembelajaran, sehingga akan menghasilkan pembelajaran menyenangkan, siswa berusaha ingin tahu tentang konsep yang didengar atau yang dilihat, dengan begitu aktivitas belajar siswa akan muncul pada siswa karena keingintahuan siswa pada suatu konsep. Pembelajaran matematika yang dialami akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika di SD akan tercapai. Seperti dikemukakan (Marjono 1996, dalam Susanto 2013:167) bahwa kegiatan belajar mengajar pada jenjang sekolah dasar hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berfikir kritis mereka terhadap suatu masalah.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. (Rusman, 2016:202). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Ada banyak model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model pembelajara kooperatif make a match yang. Model pembelajaran ini dikenal juga dengan model pembelajaran mencari pasangan.

Model pembelajaran yang membuat siswa nyaman, asyik, mudah tertarik dan yang paling penting bisa membuat siswa faham dengan materi yang dijelaskan dapat menggunakan model *Make a match*. Wulandari, suarni, & Renda (2018) berpendapat bahwa "Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar

sambil bermain". Tujuan model tersebut yaitu "Pendalaman materi, penggalan materi, dan sebagai selingan" (Huda, 2013:251).

Model pembelajaran tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Karena model *make a match* dapat memotivasi siswa, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini didukung dari hasil penelitian Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017) "Model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa".

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa, hasil tersebut berbentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Penelitian ini sangat penting, mengingat masih banyak siswa yang metabel bahwa Matematika itu pelajaran yang paling sukar dan susah untuk mempelajarinya. Pengertian dari matematika itu sendiri adalah (dari bahasa Yunani: *μαθημα* - *mathēma*, "pengetahuan, pemikiran, pembelajaran") atau sebelumnya disebut ilmu hisab adalah ilmu yang mempelajari besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Berbicara matematika pasti banyak anak yang membenci pelajaran tersebut. Sebab, matematika menurut mereka itu pelajaran yang sulit, sukar dan susah untuk memahaminya. Mengenai hal tersebut, sifat matematika yang abstrak dan tidak mudah dipahami sehingga memerlukan peragaan. Dengan alat pembelajaran matematika, materi matematika abstrak disajikan kedalam pendekatan yang lebih konkret, ada visualisasinya, serta manfaat dalam mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Media merupakan suatu hal yang penting dalam sebuah proses pembelajaran, dengan adanya media tersebut dapat memperjelas materi yang akan diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Surayya (2012) media merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sebagaimana Arsyad (2006:15) mengemukakan dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas yaitu model/strategi dan media pembelajaran. Media juga sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Azhar, dalam Damayanti, 2018).

Proses pembelajaran matematika di sekolah terdapat beberapa permasalahan. Terkait dengan karakteristik matematika, objeknya yang abstrak, konsep dan

prinsipnya berjenjang, dan prosedur pengerjaannya yang banyak memanipulasi bentuk-bentuk membuat siswa seringkali mengalami kesulitan. Terkait hal tersebut sangat pentingnya guru menggunakan media saat proses pembelajaran, agar saat penyampaian materi Matematika yang bersifat abstrak tersebut dapat tersampaikan dengan mudah.

Beberapa penelitian yang membahas tentang penggunaan media untuk menemukan jaring-jaring kubus. Penelitian yang dilakukan oleh Riana (2013). Media yang dipakai adalah berupa bangun kubus. Melalui imajinasi siswa, siswa membuat jaring-jaring kubus pada kertas berpetak dan menemukan rumus luas permukaan kubus. Penelitian Widjayanto (2014) yang berjudul peningkatan hasil belajar materi jaring-jaring balok dan kubus dengan menggunakan media karton berpetak. Penggunaan media ini juga membutuhkan daya imajinasi siswa. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, menyatakan bahwa hasilnya dapat meningkatkan prestasi siswa.

Menelaah penelitian yang dilakukan oleh Soegiono (2020) dalam judul Peningkatan Kemampuan Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* pada Siswa Kelas VI B SD Negeri 61/X Talang Babat. Hasil penelitian menyebutkan adanya peningkatan kemampuan siswa kelas IV B SD Negeri Talang Babat pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif *make a match*. Kriteria keberhasilan penelitian adalah 70,00 nilai tersebut diperoleh pada siklus ke-tiga. Peningkatan nilai dari siklus pertama sampai ketiga adalah 65,15 menjadi 66,81 menjadi 77,15. Hasil refleksi siklus pertama belum mampu mencapai kriteria keberhasilann dikarenakan belum terbiasa menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan pada siklus ketiga adalah 21, yang belum mencapai adalah 5 siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif *make a match* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV B SD Negeri 61/X Talang Babat materi bangun ruang.

Penelitian yang kedua menelaah penelitian yang dilakukan Retno Kuswari dan Rasiman (2019) dalam judul Keefektifan Model *Make A Match* dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika efektif terhadap hasil belajar materi Luas Bangun Datar kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest lebih tinggi dari pada pretest selain itu diperkuat dengan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk hasil belajar sebesar 7,168 dan t_{tabel} sebesar 1,703 karena $t_{hitung} (7,168) > t_{tabel} (1,703)$ maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Yang mana dapat disimpulkan bahwa Model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu guru perlu menerapkan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika dengan baik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Persamaan dari dua penelitian diatas dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menggunakan Teknik Kuantitatif. Penelitian tersebut juga sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Make a Match*. Perbedaan antara penelitian diatas terletak pada subjek penelitian, yaitu kelas IV dan

kelas VI. Untuk pengumpulan data ada perbedaan yakni dilakukan melalui observasi dan tes sementara yang lain menggunakan dokumentasi, wawancara dan test.

Penelitian ini didasarkan pada hasil belajar siswa kelas V di SDN 6 Suwawal yang rata-rata pada mata pelajaran Matematika materi Luas Permukaan Bangun Ruang hanya 60% saja yang nilainya diatas KKM. Untuk selebihnya mereka masih dibawah KKM yang telah ditetapkan. Banyak sekali siswa kelas V yang masih menganggap sulit pelajaran MTK, terlebih kalau memang anak itu tidak menyukai dan tidak mau belajar menghafalkan perkalian dan pembagian. Banyak hal yang menjadi pertimbangan sebab hasil belajar mereka rendah/ dibawah KKM, antara lain mereka belum hafal perkalian dan pembagian, tidak hafal rumus, siswa pasif/ malu bertanya apabila mengalami kesulitan juga kemungkinan model pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, seperti siswa yang menganggap Matematika itu sukar, guru yang hanya memakai metode itu-itu saja. Ataupun guru yang mengajar belum menggunakan media agar pembelajaran Matematika menjadi asyik, efektif dan tujuan pembelajaran tercapai, bisa disimpulkan rumusan masalahnya “Bagaimana Peran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Jaring-Jaring Pelangi Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Di SDN 6 Suwawal ?”

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3).

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian Kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk angka yang digunakan untuk meneliti.

2. Sumber Data

Penelitian studi literatur ini data yang digunakan berasal dari textbook, journal, artikel ilmiah, literature review yang berisikan tentang konsep yang diteliti.

HASIL PEMBAHASAN

Pada penelitian ini subyek dikenakan dua kali pengukuran, yang pertama sebelum kegiatan dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi siswa diberikan soal Pretest, dan yang kedua setelah kegiatan dengan menggunakan model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi, siswa diberikan soal Posttest. Peneliti mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel ini didasarkan pada kelas yang berdistribusi normal.

Hasil peran penggunaan model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni yang pertama menggunakan pretest dan posttest. Hasilnya sebagai berikut:

Tes	Tidak Tuntas	Tuntas	Rata-rata	Jumlah
-----	--------------	--------	-----------	--------

Soal Pretest	15 siswa	12 siswa	58,52	27 siswa
Soal Posttest	4 siswa	23 siswa	76,30	27 siswa

(Gambar 1. Hasil pretest dan posttest)

Penelitian yang kedua menggunakan 3 siklus test. Siklus pertama, kedua dan ketiga. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tes	Tidak Tuntas	Tuntas	Rata-rata	Jumlah
Test I	16 siswa	10 siswa	65,15	26 siswa
Test II	9 siswa	17 siswa	66,81	26 siswa
Test III	5 siswa	21 siswa	77,15	26 siswa

(Gambar 2. Hasil test siklus I, II dan III)

Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dikarenakan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi yang dimana pada proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi.

Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran pada kelas eksperimen hasil belajar efektif dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui serangkaian tugas baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga pengetahuan tersebut akan lebih lama dalam memorinya. Dengan model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi juga dapat termotivasi agar siswa lebih percaya diri dan berani bertanya dalam memahami pelajaran yang diajarkan agar mencapai hasil belajar yang optimal dan berlomba-lomba untuk mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan yang diperoleh.

Hasil belajar yang maksimal juga disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang sudah sesuai sintak model *Make a Match*. Pada pelaksanaan proses penelitian ini terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri atau mengobrol. Setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis yang telah dipaparkan pada analisis data akhir diperoleh kesimpulan sebagai hasil penelitian ini menyatakan bahwa model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi efektif terhadap hasil belajar materi Luas Permukaan Bangun Ruang kelas V SDN 6 Suwawal.

KESIMPULAN

Berdasarkan data diatas, ketuntasan belajar peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi. Keberhasilan model *Make a Match* dapat dilihat melalui peran aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan aktivitas belajar secara kognitif maupun fisik, selain itu peserta didik iswa merasa senang dan tertantang untuk mencari pasangan karena unsur model ini adalah permainan. Dilihat dari posttest yang telah dilaksanakan juga hasil pemahaman siswa meningkat secara signifikan.

Dalam kegiatan diatas bahwa siswa kelas V SDN 6 Suwawal sudah masuk kriteria yang sesuai, Penugasan dari guru dapat diselesaikan dengan baik dan banyak siswa yang ingin bermain menggunakan model *Make a Match* dengan baik. Jadi, model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media Jaring-Jaring Pelangi efektif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. & Wakijo. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Trimurjo*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 7(1), 77-83.
- Ardiansyah, Abd Aziz dan Nana. 2020. *Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 3(1), 47-55.
- Berlian, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang*. Bioilmi: Jurnal Pendidikan, 3(1), 13-17.
- Damayanti. A.E., Syafei. I., Komikesari H., & Rahayu. R. (2018). *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*. Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education ,01 (1) , 63-70.
- Homroul Fauhah. 2021. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol (9), 321-334.
- Rasiman dan Retno, Kuswari. 2019. *Keefektifan Model Make A Match dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Mimbar Ilmu, 24(1), 20-27.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (ed. ke 2.cet ke 6) .Jakarta : Rajawali Pers.
- Siregar, E. S. & Sentosa, S. U. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Tantom Angkola*. Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi, 2(2), 1-13.
- Sugiono. 2020. *Peningkatan Kemampuan Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match pada Siswa Kelas VI B SD Negeri 61/X Talang Babat*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 5(1), 110-124.
- Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, 3(1), 171-186.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensind.