

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE MAKE A MATCH SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oktaviana Saputri & Arief Cahyo Utomo

Universitas Muhammadiyah Surakarta

ppg.oktavianasaputri90@gmail.com; acu234@ums.ac.id

Abstract

Application of the Make a Match learning method using paired cards containing questions and answers to increase students' active learning. The purpose of this study is to explain how the Make a Match learning approach is used to improve class V students' active learning in mathematics classes at SD N Trangsan 1. Class action research (PTK) is employed in this study. Planning, action, observation, and reflection are the four steps in each cycle of the Kemmis & McTaggart model that is being used. 17 students participated in the two rounds of this research in class V. Tests (formative tests) and non-tests (observations) were used to gather data. Based on the findings of the study activities conducted in the classroom, it can be said that the Make a Match approach to learning can boost students' engagement in mathematics. The average learning activity at SD N Trangsan 1 increased, namely in the pre-cycle 49,93% (very poor category), in cycle 1 it was 69,33% (enough category). After improvements were made from cycle 1 reflection, student learning activity in cycle II increased to 86,66% (very good category).

Keywords : *Active learning, Make a Match Method, Mathematics, Elementary School*

Abstrak : Penerapan metode pembelajaran Make a Match dengan media kartu berpasangan yang berisi pertanyaan serta jawaban agar menambah keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini berguna agar mendiskripsikan penerapan metode pembelajaran Make a Match untuk menambah keaktifan belajar untuk mata pelajaran matematika peserta didik kelas V di SD N Trangsan 1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Model yang digunakan yaitu dari Kemmis & Mc Taggart yang mencakup 4 prosedur disetiap siklusnya seperti perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dikelas V dengan jumlah siswa 17 diantaranya 10 siswa pria serta 7 siswa wanita. Pengumpulan data diadakan melalui lembar observasi serta dokumentasi. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang diselenggarakan bisa disimpulkan jika metode pembelajaran Make a Match bisa menambah keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Keaktifan belajar pada SD N Trangsan 1 rata-rata meningkat yaitu pada pra

siklus 49,93% (kategori sangat kurang), siklus 1 sebesar 69,33 % (kategori cukup). Setelah dilakukan perbaikan dari refleksi siklus 1, keaktifan belajar siswa untuk siklus II naik hingga 86,66% (kategori sangat baik).

Kata Kunci : Keaktifan Belajar ; Metode Make a Match ; Matematika ; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Matematika termasuk suatu mata pelajaran yang terdapat pada sekolah dasar dimana memiliki tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menguasai konsep dari matematika untuk diberlakukan pada kehidupan sepanjang hari (Fatahillah et al., 2017). Hal tersebut bisa berhasil jika peserta didik bisa memahami terlebih dulu mengenai konsep dari matematika itu sendiri sebagai kemampuan dasar siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran matematika tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya peran dari seorang guru. Guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang didalamnya tidak membosankan, seru, aktif, serta bermakna. Mata pelajaran matematika ialah suatu mata pelajaran yang tidak diminati dari siswa jika siswa tersebut tidak memahami konsep dari matematika itu pribadi. Sehingga pembelajaran matematika harus dikemas semenarik dan semenyenangkan mungkin agar peserta didik tidak gampang bosan, senang serta berpartisipasi aktif saat pembelajaran serta mampu terpacu dan termotivasi selama mengikuti pembelajaran sehingga memacu keaktifan belajar peserta didik (Made et al., 2020).

Peranan guru disekolah merupakan hal yang sangat krusial dimana selain tugas utamanya menjadi pendidik namun juga harus bisa memberikan arahan, bimbingan, serta menjadi penjembutan untuk siswa berkembang baik akademik maupun non akademik. Perkembangan zaman yang sangat pesat apalagi di era peserta didik post Gen Z guru juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna dipadukan dengan teknologi namun tidak mengubah dari konsep matematika. Pembelajaran matematika akan menyenangkan dan memberikan kesan positif baik bagi siswa maupun bagi guru jika dalam pembelajaran disajikan menggunakan metode dan model pembelajaran yang efektif dan menarik. Metode pembelajaran adalah panduan perencanaan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat treatment untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Rahmayanti & Koeswanti, 2017). Munculnya permasalahan-permasalahan dikelas seperti kurangnya semangat siswa saat belajar, pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang belum menerapkan siswa menjadi pusat (student centered),

dan keaktifan belajar siswa yang rendah bisa diatasi melalui penerapan metode serta media pembelajaran yang cocok (Wijanarko & Budiharti, 2018).

Berdasarkan observasi yang sudah peneliti adakan ketika tanggal 17 Oktober 2023 terhadap proses pembelajaran Matematika siswa kelas V SD N Trangsari 1 Kabupaten Sukoharjo, diperoleh hasil sebagai berikut : dari seluruh jumlah peserta didik 17 siswa, pertama masih banyak siswa pasif dan hanya 1-2 siswa saja yang dominan dikelas dalam kegiatan proses pembelajaran matematika sehingga banyak siswa yang kurang terlibat pada pembelajaran. Kedua, siswa kurang aktif saat pembelajaran dikelas, terutama siswa yang duduk dibangku belakang masih terlihat asyik sendiri. Ketiga, metode serta media pembelajaran yang dipakai dari guru masih tidak variatif bahkan hanya menerapkan metode ceramah makanya guru tetap mendominasi dalam pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan hanya modul dan LKS. Keempat, feedback atau timbal balik yang diberikan oleh siswa sangat kurang karena suasana belajar yang tegang serta kurangnya reward sehingga siswa tidak antusias dalam berpikir maupun menjawab. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yang tetap berkurang khususnya untuk mata pelajaran matematika yaitu dipengaruhi oleh : 1) Penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih basic (dasar) sehingga guru hanya menerapkan metode ceramah dan diskusi. 2) Menjadikan siswa pasif, pembelajaran bukan berpusat pada siswa (student center) namun guru yang lebih mendominasi dalam pembelajaran (teacher center). 3) Dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan tidak diberikan stimulasi seperti permainan (game) dan kuis sehingga tidak memicu keaktifan dan kreativitas siswa. 4) Peserta didik merasa terbebani setiap belajar matematika sebab telah ditumbuhkan pada otaknya jika matematika tersebut susah makanya siswa cenderung pasif sepanjang pembelajaran. 5) Guru belum mendapatkan solusi atas permasalahan tersebut tentang penggunaan metode dan media pembelajaran bagaimana membuat situasi belajar yang membahagiakan serta sanggup menambah keaktifan belajar siswa. Usaha yang bisa diadakan dari guru yaitu mengkaji lebih jauh serta menerapkan metode pembelajaran yang mengikuti karakteristik siswa untuk bisa menambah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Suatu metode pembelajaran yang tepat dipakai guru agar menambah keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran matematika yaitu menggunakan metode pembelajaran make a match.

Metode pembelajaran make a match ialah suatu metode pembelajaran yang memiliki konsep bermain yang menyenangkan dengan mencari kartu pasangan sehingga

mampu meningkatkan keaktifan siswa dan mampu diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar (Rizkika Walda Lubis, 2022). Metode pembelajaran ini sangat dianjurkan untuk diterapkan guru pada siswa sekolah dasar bagi anak yang memiliki karakteristik pemalu dan kurang aktif, karena metode pembelajaran ini mengharuskan setiap siswa mencari pasangannya masing-masing oleh kartu soal maupun kartu jawaban. Menurut Huda pada (Muhammad et al., 2019) prosedur pembelajaran melalui menerapkan metode make a match yaitu : 1) Guru memberikan materi terkait topik pembelajaran bisa melalui tayangan powerpoint maupun video kepada siswa. 2) Siswa dibagi atas 2 kelompok, kelompok A serta B. Kelompok A bertugas sebagai kelompok kartu soal sedangkan kelompok B bertugas sebagai kelompok kartu jawaban. 3) Siswa berbaris kanan dan kiri dengan berhadap-hadapan kemudian guru membagi kartu untuk setiap siswa dimana kartu tersebut memiliki pertanyaan serta jawaban yang berbeda-beda setiap siswanya namun masih berkaitan dengan topik pelajaran. 4) Guru menyampaikan aturan dalam permainan seperti setiap siswa mesti menemukan dan mencocokkan kartu yang didapat melalui kartu yang siswa lainnya. 5) Guru menghitung dalam 1-3 sebagai tanda aba-aba untuk siswa mulai mencari pasangannya. 6) Jika pasangan kelompok A dengan kelompok B sudah mendapatkan pasangannya masing-masing maka akan dihimbau untuk berkumpul dengan pasangan masing-masing. 7) Presentasi masing-masing pasangan dengan maju kedepan kelas untuk menyocokkan jawaban benar atau tidak. 8) Guru memberikan penilaian untuk kelompok yang benar menjawab. 9) Guru memberikan konfirmasi terhadap pertanyaan dan jawaban siswa mengenai materi yang sudah dipelajari.

Metode pembelajaran make a match membantu siswa meningkatkan keaktifan belajar dengan mandiri menemukan jawaban maupun soal serta dituntut untuk aktif menentukan jawaban yang benar (Wijendra, 2020). Kelebihan dari pengimplementasian metode make a match seperti terwujudnya kerjasama antara siswa saat menemukan pasangan kelompoknya, suasana pembelajaran yang aktif, seru dan menyenangkan, serta yang menjadi point utama dalam penerapan metode ini yaitu mampu menambah keaktifan belajar siswa. Metode pembelajaran make a match ini bisa digabungkan dengan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat yang dipakai guru dalam mengajar agar memancing pemahaman siswa secara real (Junianti, 2021). Media pembelajaran yang dapat dipadukan melalui metode pembelajaran make a match salahsatunya seperti media kartu, media kartu merupakan media berbentuk visual agar dapat memudahkan siswa saat mengingat materi yang dialami. Kartu bergambar membantu guru mencapai tujuan

pembelajaran. Alasannya adalah “Kartu bergambar merupakan media sederhana dan murah yang sangat penting dalam meningkatkan nilai pembelajaran”. Karena kartu bergambar menggunakan media ruang dan lokasi, maka guru dapat menggunakan media kartu bergambar sehingga menghemat banyak ruang dan tempat.

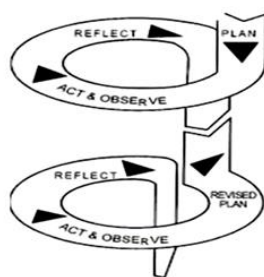
Beberapa penelitian sudah mengkaji mengenai peningkatan keaktifan belajar siswa lewat metode *make a match* untuk mata pelajaran matematika. Diantaranya penelitian yang diadakan (Tarigan, 2014) yang memaparkan jika kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* melalui media kartu berpasangan bisa menaikkan keaktifan belajar siswa. Karena untuk penelitian ini siswa difokuskan siswa untuk mencari pasangannya masing-masing mengikuti kartu yang dipegang baik berisi soal maupun jawaban. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Riana et al., 2020) mendapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika untuk siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Mariolilawo sebelum dan sesudah diterapkannya metode *make a match* menghasilkan kenaikan hasil belajar pada siswa. Penelitian (Murtafiah & Firdaus, 2022) memaparkan jika pemakaian metode pembelajaran kolaboratif *make a match* berdampak pada keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara. Dari penelitian yang sudah dibuat, peningkatan keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran matematika bisa dicapai dengan menambah aktivitas siswa selama belajar, menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh. Penelitian ini masih mempunyai kelemahan seperti kurang menekankan pada interaksi siswa dalam penerapan metode pembelajaran. Meninjau penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menilai bahwa salahsatu penyelesaian yang bisa diberikan agar menyelesaikan menurunnya keaktifan belajar pada mata pelajaran matematika termasuk melalui penerapan metode pembelajaran *make a match* yang didukung media kartu berpasangan. Dengan penerapan metode pembelajaran *make a match* diinginkan terdapat peningkatan keaktifan belajar matematika yang dapat dilihat dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru dan telaah literatur diharapkan terdapat peningkatan keaktifan belajar untuk mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar, karena hal tersebut memerlukan metode pembelajaran yang mengikuti tingkat pemahaman siswa, dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu dipilihlah metode pembelajaran *make a match*. Pada SD N Trangsan 1 ketika pembelajaran matematika dikelas V, guru tetap cenderung menggunakan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah, tanya jawab klasikal, dan bisa saja guru menggunakan diskusi kelompok. Selain itu, guru tetap

menggunakan buku teks sebagai bahan referensi utama sumber belajar. Akibatnya kemampuan bekerja dalam kelompok terlebih keaktifan siswa berubah jadi kurang terlihat. Tujuan penelitian ini adalah agar meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran matematika lewat metode make a match siswa kelas V SD N Trangsan 1 semester I tahun pelajaran 2023/2024. Upaya yang diadakan peneliti agar menyelesaikan permasalahannya seperti melalui memilih metode pembelajaran yang cocok dengan menerapkan metode make a match dapat merangsang keaktifan belajar siswa saat pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dijelaskan bahwa PTK termasuk penelitian yang memaparkan sebab akibat oleh sebuah tindakan, sekaligus menjelaskan apa pun yang dialami saat tindakan diberikan, serta memaparkan semua mekanisme mulai dari semula diberikan perlakuan hingga efek atas tindakan yang telah diberikan untuk subjek tindakan (Ndruru, 2024). Untuk penelitian ini menerapkan model Kemmis serta Mc Taggart bahwa pada tindakannya mencakup 4 langkah disetiap siklusnya antara lain perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) serta refleksi (reflecting). Menurut (Pare et al., 2021) bagan model siklus PTK dapat digambarkan sebagai berikut :



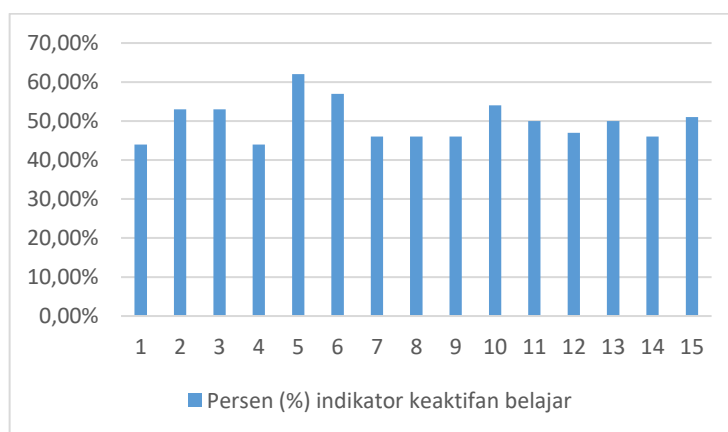
Gambar 1. Bagan model siklus PTK Kemmis & MC Taggart

Penelitian ini berlokasi pada SD N Trangsan 1 yang terletak pada dusun Jamur, Desa Trangsan, Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo. Penelitian tersebut diselenggarakan sebanyak 2 siklus dengan melakukan perbaikan pada tahap refleksi disetiap siklusnya melalui empat tahap namun sebelum dilakukannya tindakan siklus 1 dan 2 peneliti melakukan pra siklus. Subjek penelitian termasuk peserta didik kelas V SD N Trangsan 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan total 17 siswa dengan 10 siswa pria serta 7 siswa wanita dan diselenggarakan untuk bulan November - Desember 2023. Pengumpulan yang dipakai

pada penelitian ini terbagi dari: 1) Observasi, yang diadakan melalui menggunakan pedoman pengamatan yang telah dibuat. Data yang ditemukan melalui observasi tersebut seperti aktifitas peneliti saat menerapkan model pembelajaran make a match serta keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Observasi diadakan dari peneliti ditolong bersama 2 orang observer yaitu teman sejawat. 2) Dokumentasi, pada penelitian ini dokumentasi dipakai menjadi bukti fisik aktivitas penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berwujud modul ajar serta perangkatnya, video, dan foto-foto yang memaparkan peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

HASIL

Hasil penelitian ini memaparkan peningkatan keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran matematika melalui metode make a match siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan dikelas V SD N Trangsas 1. Subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD N Trangsas 1 dengan total 17 siswa bersama 10 siswa pria serta 7 siswa wanita. Penelitian ini dimulai melalui prasiklus agar menemukan tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan siklus 1 dan siklus 2. Semua siklus memaparkan materi yang tidak sama tetapi tetap sebuah topik disesuaikan dengan buku matematika milik siswa dan guru. Di kelas V ini topik yang menjadi pembahasan yaitu pada siklus 1 mengenai ciri-ciri dan jaring-jaring bangun ruang sedangkan pada siklus 2 membahas mengenai menghitung luas dan volume bangun ruang.



Gambar 2. Diagram indikator keaktifan belajar (prasiklus)

Berdasarkan data pada tabel indikator keaktifan belajar (prasiklus) rata-ratanya yakni 49,93% yang artinya tingkat keaktifan belajar di SD N Trangsas 1 tergolong sangat rendah.

Hasil itu didapat karena masih ada 5 dari 15 indikator keaktifan yang masih rendah seperti pada indicator (1) siswa mengamati langkah kegiatan pembelajaran, (2) siswa mendengarkan teman yang presentasi didepan kelas, (3) siswa menulis hasil diskusi kelompok pada buku catatan, (4) siswa menulis hasil diskusi kelompok pada LKS, (5) siswa menanggapi hasil presentasi kelompok lain. Hal tersebut dikarenakan guru tidak menerapkan model cooperative learning ketika tindakan prasiklus hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga keaktifan belajar siswa tidak muncul secara maksimal.

Siklus 1

1. Tahap Perencanaan (planning)

Setelah dilakukan pengkajian mendalam mengenai tindakan prasiklus dan wawancara dengan guru kelas maka didapatkan kesimpulan bahwa masih terdapat kekurangan dan masalah-masalah yang muncul selama pembelajaran. Adapun metode yang akan peneliti terapkan pada siklus 1 ini yaitu menggunakan metode make a match saat pembelajaran matematika. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti pada tindakan siklus 1 yaitu 1) Menetapkan metode yang cocok yaitu make a match agar menambah keaktifan belajar siswa. 2) Menyusun Modul ajar dan lengkap dengan seperangkatnya disertai media pembelajaran yang akan digunakan. 3) Menyusun lembar observasi yang digunakan selama tindakan siklus 1.

2. Tahap Pelaksanaan (acting)



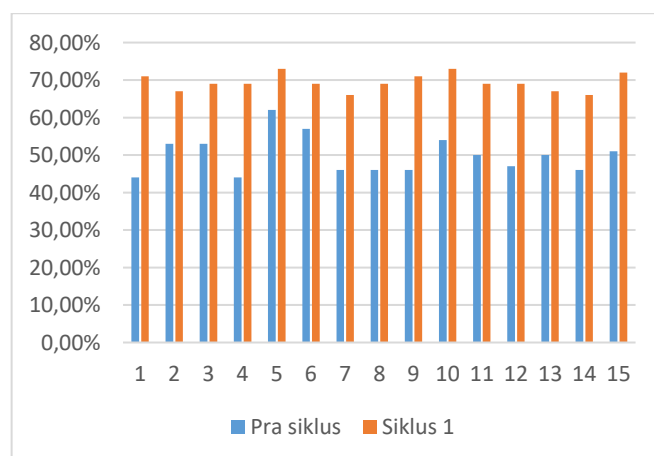
Gambar 3. Pelaksanaan Tindakan Siklus

Siklus 1 diselenggarakan untuk tanggal 13 November 2023 dengan guru pamong dan teman sejawat sebagai observer dalam praktik siklus 1. Alokasi waktu yang digunakan selama pembelajaran yaitu 2 x JP (35 menit) dengan materi ciri-ciri serta jaring-jaring bangun ruang kubus serta balok. Untuk tahap pelaksanaan siklus 1 ini diterapkan sesuai dengan rencana, Adapun tahap-tahap yang diadakan peneliti untuk tahap pelaksanaan ini seperti : a) Setelah peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi

maka tahap selanjutnya penerapan sintaks metode make a match. b) Peneliti membagi siswa atas 2 kelompok yaitu kelompok A dengan kartu berwarna merah berisi soal serta kelompok B dengan kartu berwarna kuning berisi jawaban dan berdiri secara berhadapan-hadapan antar kelompok. c) Peneliti memberikan 3 tepukan sebagai tanda permainan dimulai yang artinya siswa berlari kearah kelompok lawan untuk mencari pasangan dari kartu yang telah diduplikatnya. d) Untuk kelompok yang telah mendapatkan pasangan maka berbaris untuk melaporkan kepada peneliti kemudian untuk dicatat. e) Presentasi oleh kelompok pasangan serta menilai apakah antara kartu soal dan jawaban sudah match. f) Peneliti mengumumkan hasil untuk pemberian reward kepada kelompok yang berhasil benar menemukan pasangannya serta menyimpulkan materi pembelajaran mengenai ciri-ciri dan jaring-jaring kubus serta balok.

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan observasi kepada peserta didik menggunakan 15 indikator yang telah disusun dan didapatkan hasil sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram indikator keaktifan belajar prasiklus dan siklus 1

Berdasarkan diagram diatas pada siklus 1 sudah didapatkan peningkatan keaktifan belajar dibandingkan saat tindakan pra siklus. Namun dari 15 indikator masih terdapat beberapa indikator yang masih jauh dan belum mencapai kriteria keberhasilan $\geq 70\%$ yaitu pada indikator 2,7,13, dan 14. Indikator yang memiliki kenaikan signifikan oleh pra siklus ke siklus 1 seperti indikator (1) Siswa mengamati langkah kegiatan pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), (4) Siswa mendengarkan teman yang presentasi di depan kelas (mengamati), (8) Siswa melakukan tanya jawab dengan kelompoknya (berdiskusi), (12)

Siswa memastikan kembali jawaban pasangan mengenai kartu yang dibawanya, (13) Siswa memberikan feedback kepada kelompok yang presentasi didepan.

4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Setelah menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa maka dilakukan evaluasi mengenai kekurangan dari siklus 1 dilihat dari hasil diagram siklus 1. Hal tersebut dikarenakan setiap individu siswa memiliki kepribadian masing-masing seperti masih ada yang malu, selain itu dikarenakan metode yang dipakai peneliti termasuk hal yang baru untuk siswa makanya siswa perlu adaptasi. Dari evaluasi tersebut peneliti membuat perbaikan agar seluruh indikator mampu mencapai tingkat keberhasilan $\geq 70\%$.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan (planning)

Setelah melakukan tindakan siklus 1 dan melakukan evaluasi perbaikan maka tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun perencanaan untuk tindakan siklus

2. Dalam menyusun perencanaan, peneliti dibantu oleh guru paming untuk memberikan solusi yaitu mengenai perbaikan modul ajar, media pembelajaran serta pemberian reward kepada siswa.

2. Tahap Pelaksanaan (acting)



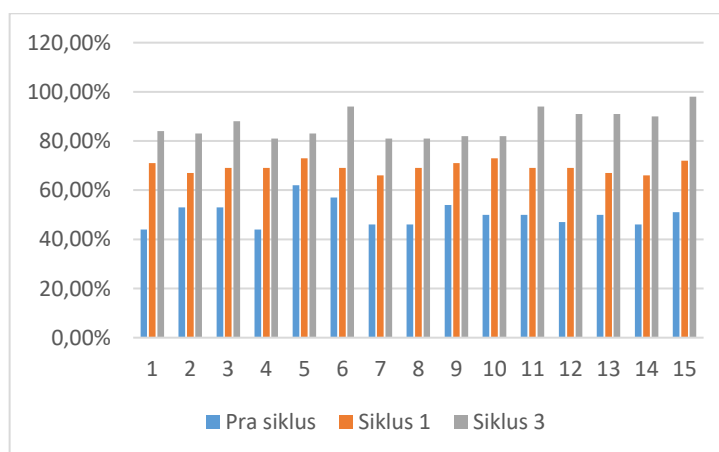
Gambar 5. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Siklus 2 diselenggarakan tanggal 3 Desember 2023 bersama guru pamong dan teman sejawat sebagai observer dan supervisor. Alokasi waktu yang digunakan selama pembelajaran yaitu 2 x JP (35 menit) dengan materi mengukur volume bangun ruang kubus serta balok. Untuk tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 yaitu peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai supervisor untuk mengamati jalannya selama tindakan. Adapun tahap – tahap pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu : 1) (Menyajikan informasi) peserta

didik mengamati tayangan powerpoint mengenai cara menghitung volume bangun ruang kubus serta balok. 2) Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok dengan berbaris berhadap-hadapan yaitu kelompok A dengan kartu berwarna merah berisi soal dan kelompok B dengan kartu berwarna kuning berisi jawaban. 3) Peneliti memberikan aba-aba dengan hitungan sebagai instruksi bahwa siswa mulai mencari pasangannya sesuai dengan kartu yang dibawa masing-masing siswa. 4) Jika masing-masing kelompok sudah menemukan pasangannya maka akan dilakukan presentasi singkat mengenai hasil kerja kelompok pasangan. 5) Peneliti menghitung jawaban dari tiap kelompok. Jika jawaban kelompok benar, maka akan mendapatkan Bintang. 6) Untuk mengambil juara disetiap kelompoknya, maka akan diberikan kuis dadakan berupa pertanyaan singkat mengenai volume bangun ruang kubus serta balok. Jika terdapat pasangan yang dapat menjawab pertanyaan sangat cepat dan benar maka akan menjadi juara dan akan mendapatkan reward. 7) Peneliti bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi dan pembelajaran menyangkut materi volume bangun ruang kubus serta balok.

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan atau observasi yaitu peneliti menganalisis keaktifan belajar siswa dari 15 indikator yang telah disusun dan didapatkan hasil sebagai berikut :

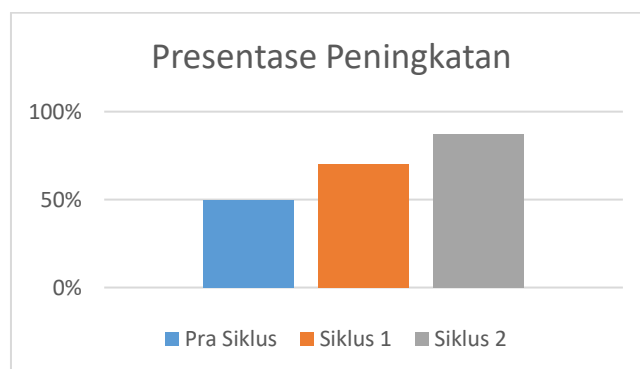


Gambar 6. Diagram indikator keaktifan belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2

Dari tabel serta diagramnya bisa diperhatikan jika rata-rata indikator keaktifan belajar siswa telah sangat naik dibandingkan siklus 1 yaitu menjadi 86,66 % (Very Good Category).

4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Setelah dilakukan tindakan siklus 2, peneliti mengamati peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V. Terdapat peningkatan dari beberapa indikator yang masih belum mencapai kriteria keberhasilan menjadi sudah mencapai kriteria keberhasilan $\geq 70\%$, diantaranya indikator 2, 3, 4, dan 7. Tetapi tetap ditemukan berbagai yang butuh direvisi misalnya peneliti harus dapat hafal setiap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 7. Diagram persentase peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa

Sehingga didapatkan hasil bahwa persentase peningkatan keaktifan belajar siswa meningkat yaitu dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan dengan rata-rata peningkatan yaitu pra siklus sebesar 30.33%, siklus 1 sebesar 84,6%, serta siklus 2 sebesar 91,066%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SD N Trangsang 1 untuk mata pelajaran matematika terjadi kenaikan sesudah diadakan siklus 1 serta siklus 2 yaitu dengan penerapan metode make a match melalui media kartu berpasangan serta bergambar. Hal tersebut mengikuti penelitian yang sudah diadakan dari (Simanungkalit, 2021) bahwa pembelajaran yang menerapkan metode cooperative learning khususnya menggunakan metode make a match bisa memberikan peluang bagi siswa untuk aktif dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Dari banyak indikator keaktifan belajar yang menjadi salah satu indikator penting yaitu siswa dikategorikan aktif jika adanya usaha yang dilakukannya memberikan respon secara aktif saat guru menjelaskan atau memberikan materi pelajaran dalam pembelajaran (Johannes et al., 2020). Pada siklus 1 indikator yang tergolong tinggi dibandingkan indikator lainnya yaitu indikator keaktifan belajar nomor 5, 9, 10, dan 15 yaitu sebesar 73%. Namun dari 15

indikator keaktifan belajar yang telah peneliti susun, terdapat 4 indikator yang belum memenuhi kriteria keberhasilan $\geq 70\%$ yaitu pada indikator 2,4,13, dan 14 yang dimana setelah dilakukan refleksi masih terdapat kekurangan pada tindakan siklus 1 yaitu siswa di SD N Trangsan 1 belum bisa beradaptasi pada metode – metode masa kini salah satunya metode make a match, hal tersebut disebabkan metode seperti ini termasuk hal yang masih baru untuk siswa. Namun partisipasi siswa sepanjang pembelajaran tindakan siklus 1 serta siklus 2 sangat tinggi, hal ini dibuktikan pada diagram keaktifan belajar siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan saat pra siklus (sebelum dilakukan tindakan) menggunakan metode make a match. Menurut Al-washliyah (Al-washliyah & Fungsi, 2017) terdapat berbagai aspek yang berdampak pada keaktifan belajar siswa diantaranya seperti 1) Pemberian motivasi dan dorongan untuk mengambil perhatian siswa selama pembelajaran. 2) Mengenalkan peserta didik dengan berbagai model dan metode pembelajaran untuk merangsang keaktifan belajar siswa. 3) Pemberian feedback pada saat siswa berani melakukan sesuatu dan pemberian reward sebagai suatu penghargaan untuk siswa jika berani menjawab maupun memengakan sebuah kuis dalam pembelajaran. 4) Pemberian tugas kepada siswa sebagai kontrol guru dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga bisa disimpulkan jika cara agar meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu melalui perancangan model dan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa makanya siswa ikut aktif langsung saat pembelajaran.

Pada siklus 1 materi yang dibahas yaitu ciri-ciri serta jaring-jaring bangun ruang kubus serta balok. Untuk pemberlakuan metode make a match kartu berpasangan yang digunakan yaitu berisi soal serta jawaban dimana setiap kartu masih menggunakan tulisan saja belum menggunakan gambar – gambar. Berbeda dengan siklus 2 yang sudah mulai menerapkan gambar – gambar menyangkut materi volume bangun ruang kubus serta balok yang ternyata menjadikan tingkat keberhasilan menjadi meningkat. Berdasarkan informasi data hasil yang diperoleh pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 ditemukan kenaikan keaktifan belajar siswa kelas V SD N Trangsan 1 pada tiap siklusnya. Untuk pra siklus rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 49,93% kemudian pada tindakan siklus 1 mengalami kenaikan yang lumayan signifikan yaitu sebesar 69,33 % namun rata-rata tersebut belum memenuhi batas kriteria keberhasilan $\geq 70\%$ kemudian diberikan tindakan pada siklus 2 sehingga rata-rata keaktifan belajar naik menjadi 86,66%. Terdapat beberapa indikator yang terjadi peningkatan paling tinggi diantaranya indikator nomor 6 sebesar 94%, indikator nomor 11 sebesar 94%, indikator nomor 12 sebesar 91%, indikator nomor 13 sebesar 91%,

indikator nomor 14 sebesar 90%, dan indikator nomor 15 sebesar 98%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode make a match memperoleh berbagai keunggulan yaitu melatih kecepatan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dibuktikan pada saat siswa mempunyai tanggungjawab mencari pasangannya masing-masing sehingga hal tersebut dapat memacu peningkatan keaktifan belajar siswa. Karena pada metode make a match ini guru memberikan batasan waktu untuk siswa agar mencari pasangannya, dengan begitu siswa menjadi lebih terpacu dan tertantang untuk mencari pasangan kartu yang berisi soal maupun jawaban. Pembelajaran yang menerapkan metode make a match memaparkan hasil keaktifan belajar siswa yang baik daripada dengan pembelajaran yang tidak menerapkan pembelajaran make a match. Siswa sudah terlibat aktif dan paling semangat selama pembelajaran serta sanggup bekerja sama bersama teman lain (pasangannya) ketika penerapan metode make a match. Sejalan dengan pernyataan (Sitepu et al., 2021) bahwa metode pembelajaran make a match memperoleh berbagai keunggulan diantaranya 1) Menumbuhkan suasana kegembiraan dan menyenangkan selama pembelajaran. 2) Terwujudnya kerja sama antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. 3) Membantu menambah keaktifan belajar siswa sepanjang pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan bisa disimpulkan jika pemberlakuan metode make a match terbukti sanggup menambah keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran matematika siswa kelas V SD N Trangsan 1. Ditunjukkan dengan a) Pada pra siklus belum diterapkannya metode make a match keaktifan belajar siswa tetap paling rendah yaitu dengan rata-rata sebesar 49,93% artinya kategori sangat kurang dan saat dilakukan tindakan siklus 1 meningkat rata-rata sebesar 69,33% pada golongan cukup. Hal tersebut memaparkan jika setelah dilakukannya tindakan siklus 1 sudah banyak peningkatan keaktifan belajar namun rata-rata tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan $\geq 70\%$ sehingga dilakukan perbaikan dan evaluasi kemudian dilakukan tindakan siklus 2 sehingga presentase naik menjadi 86,66% dengan kategori sangat baik. Dari simpulan hasil penelitian tersebut peneliti sadar masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan baik oleh segi waktu, tenaga, serta pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti. Hal yang menjadi bahan evaluasi guru selama proses pembelajaran yaitu dalam penyusunan modul harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan sekolah, harus lebih mengembangkan

metode make a match sehingga bisa diberlakukan untuk mata pelajaran yang lainnya, serta mengeksplor lebih banyak metode – metode pembelajaran matematika sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-washliyah, U. M. N., & Fungsi, L. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Jigsaw Kelas Xi Sma Swasta Gema Buwana Percut Sei Tuan*. 2(1), 105–110.
- Fatahillah, A., Wati, Y. F., & Susanto. (2017). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Tahapan Newman beserta Bentuk Scaffolding yang Diberikan. *Kadikma*, 8(1), 40–51.
- Johannes, N. Y., Ritiauw, S. P., & Abidin, H. (2020). Implementasi Budaya Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter Di Sd Negeri 19 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 11–23. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol8issue1page11-23>
- Junianti, N. W. E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 2 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 91–97. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i3.357>
- Made, I., Gosachi, A., Gusti, I., & Japa, N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JP2*, 3(2), 152–163.
- Muhammad, O. ; Rizal, A., & Yogyakarta, U. N. (2019). Effort of Improving Mathematics Activeness Through Numbered Head Together Model. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 20.
- Murtafiah, W., & Firdaus, A. M. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Viii. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i1.86>
- Ndruru, T. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas VII SMP Negeri 1 Sidua Ori*. 8(01), 7245–7251.
- Pare, K., Wau, M. P., & Lawe, Y. U. (2021). *Jurnal Citra Pendidikan (JCP) PENGGUNAAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MULTIMEDIA BERBASIS BUDAYA OLABOLO KECAMATAN GOLEWA KABUPATEN NGADA Program Studi PGSD , STKIP Citra Bakti Ngada*. 1.
- Rahmayanti, I. D. S., & Koeswanti, H. D. (2017). Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Diwak. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(3), 209–218. <https://doi.org/10.30738/.v5i3.1060>
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388.

<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>

- Rizkika Walda Lubis. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a-Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.32696/jip.v3i2.1632>
- Simanungkalit, M. (2021). Penerapan Pembelajaran Aktif Kooperatif Melalui Metode Numbered Head Together (Nht) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa - Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i1.22635>
- Sitepu, J. M., Sitepu, M. S., & Pratiwi, D. (2021). Penerapan Metode Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Ngambakrejo Kecamatan Tanggunharjo *Seminar Nasional Teknologi ...*, 1(2012), 410–413. <https://ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/337>
- Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56–62.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>