

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 7	NOMOR 1	EDISI April 2022	HALAMAN 1460 - 1582	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
: Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Penanggung Jawab : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Editor

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Associate Editor

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Editorial Board

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember Jawa Timur

Drs. Wayan Tamba, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reviwer

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram NTB

Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati Bali

Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram NTB

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate Maluku Utara

Dita Kurnia Sari, M.Pd UIN Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa Bali

Ari Khusumadewi, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Univ. Mathla'ul Anwar Banten
Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari Sulawesi Tenggara
Ginangjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok Sumatera Barat
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar Sulawesi Selatan
Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jawa Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI

Halaman

I Made Sonny Gunawan, dan Baiq Alda Sofya Farliyani

Pengaruh Teknik *Self Instruction* terhadap Kecanduan *Game Online* pada Siswa 1460 – 1466

Muhammad Amin

Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap SD Negeri 25 Mataram 1467 – 1480

Rohana

Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I C SDN 7 Mataram 1481 – 1490

Mohammad Syafrudin

Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh melalui Pendekatan Bermain Lompat Kanguru pada Siswa Kelas V SD Negeri 30 Cakranegara 1491 – 1501

Ni Made Sulastri

Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kurangnya Sikap Asertif Siswa 1502 – 1507

Hariadi Ahmad

Pengaruh Media Visual Terhadap Sikap Kemandirian Siswa SMA di Kabupaten Lombok Barat 1508 – 1514

Aluh Hartati

Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 18 Mataram 1515 – 1523

Baiq Fitriah

Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penulisan Bentuk Soal Pilihan Ganda Abad 21 Berbasis KKG Semester Dua Tahun Pelajaran 2019/2020 di SD Negeri 10 Ampenan Melalui Pendampingan Klasikal dan Individual 1524 – 1540

Baiq Karni Apriani

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas VI A Sdn 9 Ampenan ... 1541 – 1554

Ni Ketut Alit Suarti dan Farida Herna Astuti

Hubungan Antara Self Control dengan Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pringgarata 1555 – 1561

Khairul Huda dan Ahmad Zainul Irfan

Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Metode *Project Basic Learning* di Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas V SDN 3 Ketangga 1562 – 1569

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)

Volume 7 Nomor 1 Edisi April 2022

Bimbingan dan Konseling FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita>

P-ISSN: 2503 – 1708

E-ISSN: 2722 – 7340

Mustakim dan I Made Gunawan

Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Sikap Percaya Diri Siswa SMAN 1

Labuapi 1570 – 1576

M. Najamuddin

Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Keterampilan Komunikasi

Interpersonal Siswa 1577 – 1582

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH MAMPU MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS VI A SDN 9 AMPENAN

Oleh:

Baiq Karni Apriani

Guru Sekolah Dasar Negeri 9 Ampenan Dinas Pendidikan Kota Mataram Provinsi
Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: baiqkarni.setia@gmail.com

Abstrak. Pencapaian hasil belajar siswa kelas VI.A di SDN 9 Ampenan pada Mata Pelajaran Matematika masih berada di bawah KKM hal ini dikarenakan metode yang digunakan belum tepat sehingga siswa hanya pasif dalam pembelajaran. Kreatif siswa dalam proses pembelajaran kurang dikarenakan penyampaian guru bersifat monoton dan tanpa arah. Dari latar belakang diatas rumusan masalah yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match mampu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas VI A SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022?” Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mencakup tahap perencanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi dengan melibatkan siswa kelas VI A sebagai subyek dan seorang guru sebagai observer dan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan metode kooperatif tipe make a match yang merupakan metode yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas VI A SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2021/2022. Terbukti dari peningkatan yang terjadi pada tiap siklus rata-rata persentase pada siklus I sebesar 69,48% menjadi 81,37% pada siklus II, semua aspek siswa sangat meningkat. Penggunaan model pembelajaran Make a match dapat meningkatkan perpormansi guru. Pertemuan Pertama siklus I memperoleh nilai 78,00 kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 85,71, dikarenakan guru dalam pembelajaran sudah dan berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa.

Kata kunci: Kooperatif, meningkatkan, matematika

PENDAHULUAN

Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Bab I pasal 1 dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam pengertian di atas, perlu ditekankan bahwa pendidikan adalah usaha sadar, yang artinya pendidikan merupakan

tindakan yang rasional, disengaja, disiapkan, dan didasarkan atas tujuan yang jelas. Pendidikan juga bukan hanya sekedar mengajar atau menyampaikan materi tertentu kepada siswa, pendidikan juga harus membimbing dan melatih siswa.

Tujuan pendidikan secara tidak langsung meminta guru untuk berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menentukan pendekatan, model, dan teknik pada pembelajaran yang dilaksanakannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Seluruh komponen pembelajaran harus dirancang dengan baik oleh guru supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan

maksimal. Tujuan pendidikan secara umum telah diatur di dalam kurikulum. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Upaya-upaya inovatif telah banyak dilakukan sejalan dengan kesadaran pemerintah akan pentingnya pendidikan. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP tahun 2006 terdiri dari beberapa mata pelajaran dan salah satunya adalah matematika. Menurut Standar Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa standar kompetensi matematika adalah membekali siswa dengan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya. Ruang lingkup pelajaran matematika meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Keabstrakan matematika yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah dipelajari, dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika (Muhsetyo, 2007: 1.2). Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku SD-MI. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari, serta gurunya kebanyakan

tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, angker, *killer*, dan sebagainya. Anggapan ini menyebabkan mereka semakin takut untuk belajar matematika. Kondisi yang demikian mengakibatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika menjadi rendah dan merosot.

Pembelajaran di sekolah sampai saat ini masih banyak yang menerapkan pembelajaran konvensional dalam membelajarkan siswa, yang membuat siswa terpaku pada apa yang diberikan oleh guru, siswa tidak bisa mengembangkan atau menggali potensi yang terdapat dalam dirinya. Pembelajaran konvensional atau tradisional dapat dilihat dari kegiatan siswa selama berlangsungnya pembelajaran siswa melihat ke papan tulis penuh perhatian, mendengarkan guru dengan seksama, dan belajar hanya dari guru atau bahan ajar. Terlihat bahwa guru membuat siswanya belajar secara pasif, tidak sesuai dengan karakter siswa SD yang masih senang dengan bermain, pembelajaran berpusat pada guru, guru sebagai subjek dan siswa sebagai objek, dan guru cenderung menggunakan teknik ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga penanaman konsep dalam pembelajaran belum maksimal.

Kemampuan guru dalam mengolah dan menggunakan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan teknik pembelajaran, kebanyakan guru hanya menggunakan teknik pembelajaran yang berpusat pada guru saja yakni ceramah, pemberian tugas, pekerjaan rumah, dan *drill*. Padahal dalam proses pembelajaran tidak hanya bersifat klasikal dan individu saja, tetapi diperlukan juga pembelajaran yang bersifat kelompok. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah pada umumnya guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang monoton dan kurang

bervariasi. Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN 9 Ampenan Kota Mataram pada materi volume bangun ruang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas VI.A SDN 9 Ampenan, terlihat bahwa pembelajaran matematika masih bersifat klasikal, kurang variatif dalam penyampaian materi, dan media yang digunakan juga terbatas. Guru lebih sering menggunakan teknik ceramah dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan pendekatan, teknik, dan model pembelajaran yang inovatif dan realistik. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias pada pelajaran matematika, terlihat dari banyaknya siswa yang merasa bosan. Siswa lebih banyak yang mengobrol dengan temannya sendiri. Tidak sedikit juga siswa yang berpura-pura mendengarkan penjelasan guru, tetapi pikiran tidak berkonsentrasi pada pembelajaran. Hal itu terlihat saat siswa hanya terdiam, tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang baru dijelaskan. Minat siswa terhadap matematika rendah akibat kejenuhan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung di ruang kelas, mereka hanya dianggap sebagai objek pembelajaran yang pasif dan hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kenyataan tersebut didukung dengan pencapaian hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VI.A SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi volume bangun ruang masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 35 siswa hanya 18 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang belum tuntas. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata kelas 67,82. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan

pembelajaran tersebut perlu diadakan peningkatan hasil belajar siswa kelas VI.A sekolah dasar agar lebih menguasai pembelajaran matematika khususnya materi volume bangun ruang sebagai dasar pembelajaran untuk jenjang yang lebih tinggi, serta bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data hasil belajar matematika pada materi bangun ruang, kurangnya minat belajar terhadap matematika, dan karakteristik siswa yang cenderung masih suka bermain dengan teman-temannya, maka perlu diadakan perubahan agar pembelajaran monoton dan konvensional menjadi pembelajaran yang lebih menekankan pada kegiatan yang menyenangkan, tidak tertekan, dan menciptakan suasana kerjasama antar siswa guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal yang perlu mendapat perhatian yaitu bagaimana membuat pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menantang dan diminati bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama tim dalam kelompok kecil demi tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep dimana siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep yang sulit apabila mereka saling berdiskusi dengan temannya. Menurut Slavin dalam Isjoni (2010: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 5-6 siswa secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu teknik

make a match. Dalam model ini, siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, serta siswa diharapkan saling bekerja sama. Keunggulan model ini yaitu siswa akan belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, melalui bermain sambil belajar memasang kartu jawaban dan soal (Huda, 2011).

Menyikapi permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut, maka diperlukan adanya suatu metode atau model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, tidak memberikan tekanan pada siswa, dan menciptakan suasana kerjasama antar siswa guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal yang perlu mendapat perhatian yaitu bagaimana membuat mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menantang dan diminati bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe “*make a match*”. Dalam model ini, siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, serta siswa diharapkan saling bekerja sama. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Anak usia SD menurut Izzaty (2008: 104) termasuk ke dalam tahap masa kanak-kanak akhir. Masa ini berkisar antara anak berusia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yaitu pada usia 11-13 tahun. Seorang anak yang memasuki tahap masa kanak-kanak akhir sudah matang bersekolah dan siap untuk memasuki sekolah dasar. Desmita (2012: 35)

berpendapat bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Perkembangan intelektual pada anak usia 6-7 tahun sampai dengan usia 12-13 tahun dimulai ketika anak sudah dapat berpikir secara logis. Artinya, seorang anak dapat membuat keputusan tentang apa yang dihubungkannya secara logis.

Dari beberapa uraian di atas maka dapat diketahui bahwa kelas VI sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasi nyata dan merupakan kelas tinggi. Pada usia sekitar 11-12 tahun anak sudah mulai berpikir secara konkret. Artinya, apabila di dalam kesehariannya terdapat sebuah masalah yang menyangkut dirinya, anak dapat menganalisis sebab akibat masalah dapat terjadi dan mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, anak usia operasi nyata sudah dapat diajak berpikir secara rasional. Sehingga di dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah terkadang guru sebaiknya tidak menggunakan benda konkret. Siswa sesekali diajak untuk berpikir analisis memecahkan masalah yang berhubungan dengan pelajaran dan kehidupan di sekelilingnya.

Usia anak SD masih berada pada tahap bermain. Siswa akan senang melakukan kegiatan pembelajaran yang disertai dengan kegiatan bermain. Siswa yang mempunyai semangat untuk belajar maka akan berdampak pada tingginya prestasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena sesuai dengan tahapan anak usia SD yang senang bermain. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan didalamnya terdapat permainan. Melalui model pembelajaran tersebut didalamnya siswa

belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil yang dapat menjadikan siswa aktif sehingga akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari di sekolah. Proses belajar di dalam kelas terjadi antara siswa, guru, dan lingkungan. Dari proses belajar seseorang akan mendapatkan suatu perubahan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka –angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran sehingga hasil belajar adalah suatu puncak proses belajar. Hasil belajar kemudian terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa

Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur sejauh mana siswa mampu menguasai materi pelajaran yang telah diberikan. Seorang guru melakukan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, tes hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Azwar (2014: 14) mengatakan bahwa prosedur tes prestasi mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat membantu guru dalam memberikan hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya. Tes prestasi digunakan guru untuk mengetahui kemampuan siswa. Informasi yang dapat dipercaya dari hasil tes prestasi tentu bergantung pada sejauh mana tes yang digunakan memenuhi kriteria sebagai tes prestasi yang layak.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan setelah melakukan proses pembelajaran.

Hasil tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut akan meningkat apabila seseorang mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Dalam penelitian ini hasil belajar adalah hasil pencapaian/penguasaan materi setelah dipengaruhi faktor eksternal yaitu penerapan teknik kooperatif tipe make a match pada mata pelajaran matematika. Diharapkan dengan adanya teknik make a match, hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan mengetahui hasil tes siswa, maka dapat diketahui apakah penerapan teknik.

Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, kritis serta kemampuan kerja sama agar dapat memiliki kemampuan kerja sama agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (BSNP, 2006). Sedangkan pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2016).

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari mulai sekolah dasar dengan tujuan membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Berdasarkan tujuan matematika bukan sekedar menghafal suatu konsep tetapi ditekankan pada penguasaan kemampuan pemecahan masalah dengan cakupan ruang lingkup a) bilangan, b) geometri dan pengukuran, c) pengelolaan data. (BNSP, 2006)

Model pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara mencari pasangan. Ngalimun (2014: 176) mengutarakan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran *make a match* sebagai berikut, guru mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan kartu pertanyaan, siswa yang benar mendapatkan nilai, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, langkah terakhir guru bersama siswa melakukan kesimpulan, evaluasi, dan refleksi. Model pembelajaran ini adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun, materi baru juga tetap bisa disampaikan melalui model ini. Sebelumnya siswa diberikan tugas untuk mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu (Zaini, 2011: 69).

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Huda (2013: 252) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah. 2) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan. 3) Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. 4) Guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan. 5) Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada

guru. 6) Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri. 7) Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. 8) Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak. 9) Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa. 10) Guru memanggil kelompok yang lain, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Keunggulan dari model pembelajaran ini yaitu siswa dapat mengenal suatu konsep dengan cara mencari pasangan (Lie, 2004: 55). Sedangkan menurut Huda (2013: 253) kelebihan *make a match* diuraikan sebagai berikut: a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik; b) model ini akan membuat siswa merasa senang karena terdapat unsur permainan; c) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran; d) melatih keberanian siswa untuk tampil. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika materi volume bangun ruang pada siswa kelas VI.A SDN 9 Ampenan. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat permainan kartu untuk mencari pasangan yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan usia siswa kelas VI SD yang masih senang bermain. Melalui kegiatan di dalam model tersebut, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang pada siswa kelas VI.A

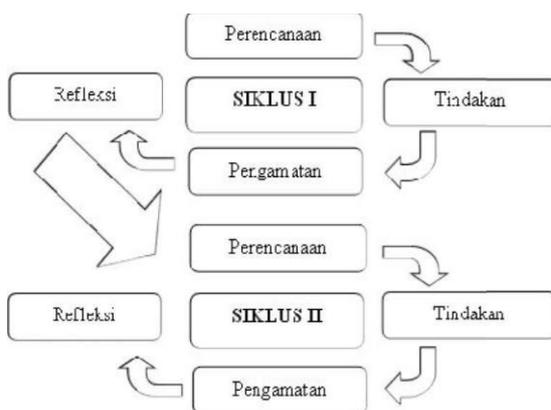
SDN 9 Ampenan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 9 Ampenan Kota Mataram yang terletak di Jalan Gotong Royong Ampenan Kota Mataram. Berdiri di atas tanah seluas 3339 m² menghadap ke arah selatan. SDN 9 Ampenan memiliki letak yang sangat strategis, karena berada di daerah lingkungan padat penduduk serta mudah dijangkau dari berbagai arah. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada bulan Agustus September tahun ajaran 2021/2022 selama 2 bulan.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas VI.A di SDN 9 Ampenan Kota Mataram. Jumlah siswa Kelas VI.A di Sekolah tersebut yaitu 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Faktor yang diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar, dalam pembelajaran matematika materi pokok bangun ruang pada semester I Kelas VI.A tahun pelajaran 2021/2022 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Penelitian ini direncanakan minimal dalam dua siklus dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap penting. Siklus I dibagi menjadi dua pertemuan, siklus II dibagi menjadi dua pertemuan. Adapun gambaran model untuk masing-masing tahap sebagai berikut (Arikunto, dkk 2008:16) :



Gambar Model siklus I dan siklus II

Perencanaan dikembangkan berdasarkan hasil observasi awal. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka peneliti mencari cara pemecahan masalah, kemudian menyusun perencanaan kegiatan belajarnya. Perencanaan ini persis seperti pembelajaran yang disusun oleh guru sehari-hari, hanya saja dalam pembelajaran ini guru merancang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Guru juga perlu menyiapkan hal lain seperti persiapan media, alat-alat pemantau perkembangan pengajaran seperti lembar observasi, tes, catatan harian, dan lain-lain. Pada langkah kedua, peneliti mengambil Kompetensi Dasar bangun ruang. Pada langkah ini guru melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan, yaitu kegiatan pembelajaran materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Bersamaan dengan tahap ini juga dilaksanakan kegiatan observasi atau pengamatan. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui lembar pengamatan aktivitas belajar untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Pada tahap ini dilakukan pula pengamatan performansi guru saat melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Guru bekerjasama dengan guru lain (observer) untuk mengamati performansi guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap observasi ini, dilakukan juga pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran. Pada langkah berikutnya peneliti melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil tes dan hasil observasi. Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis semua kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus, meliputi aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa, Hasil analisis dan refleksi ini digunakan untuk mengetahui apa yang

sudah dicapai dan yang belum dicapai dalam proses pembelajaran, serta apa yang akan diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang, apabila: Hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata kelas sekurang-kurangnya 70 dengan persentase tuntas klasikal 80%. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Tes hasil belajar merupakan soal evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap hasil dari proses pembelajaran. Tes hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Lembar Observasi merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match.

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini berasal dari guru, siswa, serta dokumen di SDN 9 Ampenan Kota Mataram. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: Teknik tes, digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan pada tes formatif siswa pada siklus I dan II. Observasi, digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa, dan performansi guru dalam proses

pembelajaran. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data yang meliputi hasil tes formatif siswa, angket minat belajar siswa, aktivitas belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Pratindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan *pre test* untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan model *make a match*. Materi yang diujikan adalah keseluruhan materi pokok mengenai bangun ruang berupa tes berbentuk uraian sejumlah 10 soal. Hasil rangkuman *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Data Hasil Pre Test

NO	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi siswa	Jumlah Nilai	Persentase
1	Tuntas	≥80	5	410	11,76
2	Tidak Tuntas	<80	30	1670	88,24
Jumlah			34	1990	100
Rata-rata			58,52		

Pada Tabel tentang hasil *pre test* materi bangun ruang di SDN 9 Ampenan menunjukkan hasil belajar yang dicapai siswa sebelum pelaksanaan tindakan belum memuaskan. Nilai rata-rata kelas belum mencapai 70 sebagai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ketuntasan belajar klasikalnya belum mencapai 80%. Siswa yang memenuhi nilai KKM sejumlah 4 siswa, artinya ketuntasan belajar klasikal yang dicapai sebesar 4%. (Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 4.1). Rendahnya hasil pre-tes ini dikarenakan siswa belum mendapatkan penjelasan dari guru tentang materi bangun ruang. Nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar pada hasil *pre test* yang belum memuaskan dapat diupayakan meningkat melalui pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* pada materi Volume bangun ruang.

Tindakan Siklus I

Data hasil belajar siswa dari pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh melalui tes formatif I yang diberikan pada akhir pertemuan siklus I. Data hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi siswa	Jumlah Nilai	Persentase
1	Tuntas	≥80	17	1485	52,94
2	Tidak Tuntas	<80	18	925	47,05
	Jumlah		35	2410	100
Rata-rata		70,88			

Pada Tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus I belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh SDN 9 Ampenan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa masih di bawah 80, yaitu hanya sebesar 70,88. Ketuntasan belajar siswa juga belum mencapai 80%. Siswa yang telah mencapai nilai KKM hanya sejumlah 17 siswa dari 34 siswa. Rata-rata ketuntasan belajar klasikal siklus I hanya mencapai 52,94%. Pada pertemuan 1 dan 2 termasuk dalam kriteria tinggi, karena berada pada tingkat keaktifan antara 50% - 74%. Rata-rata aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I termasuk dalam kriteria tinggi yaitu sebesar 69,10% tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu > 70%.

Pengamatan terhadap performansi guru dilakukan terhadap performansi guru selama proses pelaksanaan tindakan pembelajaran. Observasi dilakukan menggunakan APKG 1 untuk menilai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan APKG 2 untuk menilai pelaksanaan pembelajaran. Skor perolehan pada tiap aspek yang diamati pada masing-masing lembar APKG 1 dan 2 tergantung pada jumlah deskriptor yang tampak. Selanjutnya jumlah skor perolehan pada masing-masing APKG 1 dan 2 dihitung dan disesuaikan dengan tabel 3.3 sehingga dapat diperoleh nilai akhir hasil

observasi performansi guru pada tiap pertemuan tindakan pembelajaran. Hasil data observasi performansi guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Data Hasil Observasi Performansi

Pertemuan	APKG	skor perolehan	konversi nilai	nilai akhir	rata-rata
1	1	17.57	73.19	74.035	78.0025
	2	20.97	74.88		
2	1	20.03	83.47	81.97	
	2	22.53	80.47		

Pada Tabel menunjukkan konversi nilai pada pertemuan 1 telah memenuhi persyaratan dengan nilai akhir 74,035 yaitu sesuai dengan indikator keberhasilan dengan mendapat nilai B. Hasil yang cukup memuaskan juga diperoleh pada pertemuan 2. Konversi nilai pada pertemuan 2 sebesar 81,97 termasuk dalam nilai B. Rata-rata nilai performansi guru pada siklus I sebesar 78,0. Jika diklasifikasikan, nilai 78,0 termasuk dalam nilai B.

Pelaksanaan siklus I belum dapat dikatakan berhasil sepenuhnya. Ada beberapa indikator pada masing-masing aspek penelitian belum tercapai. Kekurangan-kekurangan tersebut harus diperbaiki, baik pada perencanaan maupun pelaksanaan. Maka dari itu perlu diadakan siklus II. Penilaian performansi guru pada siklus I ini berada pada kriteria baik sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki kembali seperti manajemen waktu, pengelolaan kelas, dan kemampuan guru untuk menggali kemampuan bertanya siswa. Model make a match merupakan model baru bagi guru dan siswa, sehingga pelaksanaan pada siklus pertama ini guru masih belum dapat mengelola waktu sesuai dengan alokasi waktu yang ada pada RPP. Model

pembelajaran make a match memang model pembelajaran yang baru bagi siswa, sehingga siswa belum dapat tenang ketika model ini diterapkan. Banyak siswa yang gaduh karena bertanya-tanya kepada guru mengenai langkah-langkah model *make a match*, apa saja yang harus mereka lakukan. Pada siklus I hanya beberapa siswa yang berani bertanya ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan aktivitas belajar. Peningkatan memang terjadi dari pertemuan satu ke pertemuan dua. Namun ada beberapa hal yang perlu dibenahi. Ada beberapa indikator pencapaian yang belum maksimal dicapai oleh siswa. Terutama pada kegiatan selama proses pembelajaran dan keberanian untuk bertanya. Sebanyak 16 siswa masih malu untuk bertanya kepada guru. Mereka lebih memilih diam meskipun sebenarnya mereka belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu masih ada 7 siswa yang suka melamun di kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *make a match*. Siswa yang pandai masih belum mau untuk mengajari teman sekelompoknya. Selain pemantapan materi oleh guru, siswa juga perlu dihibau untuk lebih memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan, dan mau untuk berdiskusi antara sesama siswa.

Deskripsi data pada hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan pelaksanaan pembelajaran belum memuaskan. Peneliti perlu melakukan perbaikan agar pembelajaran

pada siklus selanjutnya dapat lebih memuaskan. Perbaikan yang dilakukan antara lain: Perbaikan RPP berupa penyesuaian alokasi waktu dalam setiap tahap pembelajaran. Perbaikan pada sikap keterbukaan guru dalam memancing siswa agar mau bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa. Penjelasan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* agar siswa dapat berdiskusi dan mengajarkan siswa yang kemampuannya rendah.

Tindakan Siklus II

Setelah dilakukan pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II diperoleh data hasil belajar siswa berupa hasil perolehan nilai dari tes formatif II yang dilaksanakan di akhir siklus II. Paparan hasil belajar siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Jumlah	Persentase
			Siswa	Nilai	(%)
1	Tuntas	≥ 80	28		82,35
2	Tidak Tuntas	< 65	7	390	17,64
Jumlah			35	2895	100
Rata-rata				85,14	

Pada Tabel menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 85,14 telah memenuhi KKM. Ketuntasan belajar klasikalnya pun dapat dikatakan berhasil karena rata-rata tuntas belajar klasikal siklus II mencapai 82,14% telah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 80% siswa tuntas. Aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 mencapai 80,64% dan pertemuan 2 mencapai 82,11%. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II mencapai 81,37% termasuk pada kriteria aktivitas sangat tinggi. Selain hasil pengamatan aktivitas siswa, data observasi juga dilakukan terhadap performansi guru selama proses pembelajaran.

Pada tabel menunjukkan performansi guru pada proses pembelajaran siklus II sangat baik dan

memenuhi persyaratan dengan rata-rata nilai akhir 85,71. APKG 1 dan 2 pada tiap pertemuan di siklus II juga telah memenuhi persyaratan, baik skor perolehan maupun setelah dikonversi ke nilai. Adapun nilai akhir pertemuan 1 mencapai 84,95 dan pertemuan 2 mencapai nilai 86,47. Data hasil performansi guru berupa hasil APKG 1 dan 2 pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Data Hasil Observasi Performansi

Pertemuan	APKG	skor perolehan	konversi nilai	nilai akhir	rata-rata
1	1	20,36	84,86	84,955	85,715
	2	23,81	85,05		
2	1	20,66	86,11	86,475	
	2	24,31	86,84		

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada siklus II, pembelajaran yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas telah memenuhi KKM yaitu minimal 70 untuk mata pelajaran Matematika materi VIolume bangun ruang. Hasil belajar pada pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II juga menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Peningkatan yang dicapai pada siklus II juga cukup tinggi. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II menjadi 82,35%, sedangkan pada siklus I hanya 70,88%. Artinya pada siklus II ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan sebesar 11,47%.

Aktivitas belajar siswa pada siklus II masih berada pada kriteria aktivitas yang sangat tinggi. Aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 69,48% meningkat pada siklus II menjadi 81,37%. Dengan kriteria aktivitas yang sangat tinggi, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menjadi bukti keberhasilan

penelitian dari aspek aktivitas belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan tindakan pada siklus II, pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena seluruh aspek yang diteliti telah memenuhi indikator keberhasilan. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas telah melampaui standar minimal yang ditetapkan sebagai KKM dengan ketuntasan belajar klasikal lebih dari 80%. Hasil observasi berupa pengamatan terhadap aktivitas siswa juga mencapai kualifikasi aktivitas yang tinggi dan perolehan nilai performansi guru dalam pembelajaran telah melampaui nilai 71. Dengan demikian pembelajaran selesai dilaksanakan dengan kualifikasi memuaskan.

PEMBAHASAN

Menyikapi permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut, maka diperlukan adanya suatu metode atau model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, tidak memberikan tekanan pada siswa, dan menciptakan suasana kerjasama antar siswa guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal yang perlu mendapat perhatian yaitu bagaimana membuat mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menantang dan diminati bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe “*make a match*”. Dalam model ini, siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, serta siswa diharapkan saling bekerja sama. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu disebabkan oleh latihan, pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan sebuah nilai yang disebut sebagai hasil belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka dibutuhkan proses belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan bisa dilakukan jika guru memilih model pembelajaran yang tepat. Karena dengan model yang tepat peserta akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran, dapat meningkatkan aktivitasnya karena langkah-langkah dalam pembelajaran *make a match* diawali dengan pembagian kelompok di dalamnya terdapat aktivitas memasang kartu soal dan mencari pasangan pada kartu jawaban. Pembelajaran mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam penyelesaian tugas secara bersama. Pembelajaran berpusat pada siswa, guru sebagai fasilitator. Hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar dapat meningkat karena melalui aktivitas siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu konsep yang dituangkan dalam soal (evaluasi). Penelitian ini akan meneliti tentang penggunaan teknik *make a match* pada materi volume bangun ruang pada siswa kelas VI.A SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Make a match* pada materi VI volume bangun ruang, terbukti bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Keberhasilan tersebut dilihat dari tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

peneliti baik dari performansi guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari hasil perolehan *pre test*, tes formatif siklus I dan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan. Nilai rata-rata siswa pada saat *pre tes* hanya sebesar 58,52 meningkat menjadi 70,88 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,14 pada siklus II. Hasil belajar pada saat *pre tes* dan siklus I yang awalnya belum memenuhi indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan telah terpenuhi pada siklus II. Hal ini membuktikan pernyataan Benyamin S. Bloom dalam Rifa'i (2009: 86) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Dengan penerapan model pembelajaran *Make a match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Make a match* juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD menjadikan siswa tidak takut pada pelajaran matematika. Minat belajar siswa yang tergolong sedang pada pratindakan menjadi tinggi pada pascatindakan. ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar yang dapat dilihat dari adanya semangat, perhatian, ketekunan, dan pengorbanan yang diberikan untuk kegiatan belajar. Minat seseorang terhadap sesuatu bukan semata-mata merupakan bawaan sejak lahir, melainkan lebih banyak didapat dari pengalaman orang tersebut. Jika pengalaman siswa terhadap suatu kegiatan selalu menimbulkan hasil yang sesuai dengan harapannya, maka minat siswa terhadap kegiatan tersebut akan meningkat.

Meningkatnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika menjadikan aktivitas belajar siswa ikut meningkat. Terlihat dari perolehan hasil lembar pengamatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 69,48% menjadi 81,37% pada siklus II. Pada siklus II semua aspek aktivitas siswa yang diamati meningkat dari siklus I dari kriteria tinggi meningkat menjadi sangat tinggi. Rousseau dalam Sadirman (2011: 96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri. Bekerja sendiri dalam artian berusaha membuat diri sendiri dari yang tidak bisa agar menjadi bisa dengan melakukan sesuatu bersama teman sekelompoknya.

Penggunaan model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan performansi guru. Pertemuan pertama siklus I memperoleh nilai 78,00 dengan kriteria B kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 85,71 dengan kriteria AB. Hal tersebut dikarenakan guru dalam pembelajaran sudah berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang dapat menjadikan siswa lebih memahami materi. Namun dalam pengkondisian kelas guru masih belum dapat mengkondisikan siswa dengan kondusif dan belum memanfaatkan waktu secara efisien, sehingga masih dibantu oleh guru mitra dalam pengkondisian siswanya. Guru mitra di sini bertugas sebagai penilai untuk menentukan tingkat keberhasilan performansi guru selama pembelajaran dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan sesuai APKG. Seperti yang diungkapkan Sanjaya dalam Ismail (2009), bahwa kinerja atau performansi guru berkaitan dengan tugas perencanaan, pengelolaan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode cooperative tipe *make a match* pada pembelajaran Matematika dilakukan dengan tahapan yaitu membagi kelompok, membagi kartu soal dan jawaban, mengerjakan soal, serta ditutup dengan presentasi. Penerapan metode dilakukan setelah dilakukan pra tindakan yaitu melihat hasil ulangan mid semester I. Terdapat dua siklus yang diimplementasikan dalam penggunaan metode ini untuk membuktikan manfaatnya dalam pembelajaran matematika kelas VI. Penggunaan metode cooperative tipe *make a match* dalam pembelajaran Matematika tentang volume bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan siswa kelas VI.A SD Negeri 9 Ampenan.

Guru dapat menggunakan metode cooperative tipe *make a match* sebagai metode dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Guru sebaiknya melakukan penelitian tindakan kelas agar dapat meningkatkan layanan profesional kepada peserta didik. Guru sebaiknya memperbaiki kinerja dalam proses pembelajaran. Guru perlu meningkatkan rasa percaya diri khususnya dalam mengajar siswa. Siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa dapat menguasai materi dalam suasana yang menyenangkan dengan metode cooperative tipe *make a match*. Siswa dapat meningkatkan kepercayaan dirinya saat tampil presentasi. Sekolah menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mempunyai potensi tinggi di bidang matematika. Meningkatkan peran serta guru dan siswa dalam pembelajaran Matematika. Diperlukan adanya sharing dengan rekan guru tentang metode yang pernah diterapkan di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2014). *Tes Prestasi, Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BSNP. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati dan Jessica Festy Maharani. 2020. *Pengaruh Dukungan Psikologis Awal pada Remaja dalam Pencegahan Covid 19*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 5 No 2 Edisi Oktober 2020. Hal 1091 – 1106. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
- Hariadi Ahmad, dan Yolana Oktaviani. 2019. *Pengaruh Teknik Self Instruction Terhadap Harga Diri Siswa Kelas Kelas XI di SMK Negeri 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 4 No 2 Edisi Oktober 2019. Hal 806 – 815. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad. 2021. *Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 2 Edisi Oktober 2021. Hal 1354 – 1364. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran & Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Izzaty. Rita Eka (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lie, Anita (2004). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Muhsetyo, G dkk. (2016). *Pembelajaran Matematika SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suharsini Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLSB, dan TK*. Bandung : CV Yrama Widya
- Zaini, Hisyam. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman
5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.
Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.
Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.
Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.
Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.
Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.
Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

JURNAL REALITA	VOLUME 7	NOMOR 1	EDISI April 2022	HALAMAN 1460 - 1582	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

