

JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Disusun Oleh:

TYAS FEBRIYANTI, S.Pd

NIM. 1807563003

**PENDIDIKAN PROFESI GURU PRAJABATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
MEI 2019**

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
TEMA 7 MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
PADA SISWA KELAS II C
SDN BHAYANGKARA
Oleh: Tyas Febriyanti**

ABSTRAK

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka mengembangkan kreativitas berpikir siswa pada usia sekolah dasar dalam belajar bernalar secara kritis. Anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami Matematika yang bersifat abstrak. Mengajarkan matematika juga harus mengajarkan konsep matematika dengan menghubungkan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mampu aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret pada siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara Tahun Ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian menggunakan beberapa siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan tes. Instrumen pengumpulan data adalah soal tes, lembar angket dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara. peningkatan persentase yaitu pada siklus I dengan persentase 77% menjadi 80%. Selain itu, terdapat pula peningkatan perolehan rata-rata nilai tes siklus I sebesar 73,67 dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 81,83.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan yaitu penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika.

Kata Kunci : *Make a Match, Benda konkret, Motivasi, dan Prestasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan suasana pembelajaran siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan berbagai macam keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan peserta didik. Pendidikan juga sangat berperan penting dalam pembentukan generasi muda yang berintelektual, cakap, jujur, adil, dan mampu menghadapi persaingan global. Pembentukan generasi muda tersebut juga membutuhkan peran guru profesional untuk mengantar siswa pada karakter siswa yang diharapkan. Pembentukan karakter siswa yang demikian tidak lepas dari kurikulum yang digunakan. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting, karena matematika sangat penting diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Bagi siswa selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya, matematika juga dipergunakan untuk bekal bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan dengan berbagai permasalahan, baik permasalahan belajar maupun permasalahan lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa salah satunya adalah permasalahan yang berkaitan dengan matematika.

Namun demikian matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti, tidak disukai, tidak menarik, dan dianggap sulit oleh para siswa. Sebagian besar siswa jika ditanya mengenai matematika, pasti mereka menjawab bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit bahkan menyeramkan. Matematika memiliki karakteristik obyek yang bersifat abstrak, sifat abstrak inilah yang menyebabkan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Selama proses pembelajaran di kelas kerap muncul permasalahan sebagai akibat terjadinya kesenjangan antara harapan dan realita yang terjadi. Misalnya saja pembelajaran matematika di kelas tidak selamanya berjalan secara efektif, karena masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Namun masalah yang timbul tidak hanya berasal dari siswa, tetapi datang dari guru itu sendiri. Faktanya dalam proses pembelajaran di beberapa Sekolah Dasar, guru masih menggunakan metode ceramah, yaitu metode yang berpusat pada guru sehingga guru kurang menggali kemampuan siswa. Kondisi ini juga dialami di kelas II C SD Negeri Bhayangkara, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II C SD tersebut, dapat diperoleh data bahwa secara umum proses belajar mengajar masih berpusat kepada guru. Dalam proses mengajar guru tidak selalu menggunakan media yang seharusnya melibatkan siswa dalam penggunaannya. Hal ini menimbulkan siswa kurang memiliki

motivasi, kreativitas dan keaktifan dalam pembelajaran. Masalah lain yang kerap terjadi adalah siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, terutama pada pelajaran matematika. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian matematika siswa.

Nilai ulangan harian menunjukkan banyak siswa yang belum tuntas mencapai KKM sekolah yaitu 77. Banyak siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa dengan jumlah 23 atau 76,66% belum mencapai KKM, sedangkan hanya 7 atau sebesar 23,33% siswa yang mampu mencapai KKM. Hal ini menunjukkan prestasi belajar siswa yang masih rendah.

Pecahan merupakan salah satu pokok bahasan yang harus dikuasai siswa dalam pelajaran matematika. Apabila siswa tidak bisa melakukan operasi pecahan maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti materi selanjutnya. Materi pecahan merupakan salah satu yang dianggap sangat sulit bagi siswa, karena dalam materi tersebut menitikberatkan pada pengerjaan operasi hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Selain wawancara dengan guru, untuk menguatkan permasalahan maka peneliti melakukan survei langsung kedalam kelas. Peneliti melakukan tanya jawab dengan beberapa siswa, dan diperoleh hasil bahwa siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena sulit. Kesulitan belajar yang dialami siswa dalam pelajaran matematika terutama materi pecahan dikarenakan materi yang cukup sulit dan guru dalam pembelajaran belum menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman konsep, membuat aktif, dan menumbuhkan sikap terampil pada siswa. Pada aspek afektif siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Misalnya kurang berani dalam mengemukakan pendapat, malu bertanya saat mengalami kesulitan, siswa kurang tanggap dalam menjawab pertanyaan, kurangnya kerjasama dalam kelompok, dan kurang terlibat langsung dalam penggunaan media atau alat peraga. Pada aspek psikomotor siswa kurang terampil dalam penggunaan media dan khususnya kurang terampil dalam mengoperasikan pecahan.

Dari permasalahan yang muncul harus dicari pemecahan masalahnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mengatasi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam mengoperasikan pecahan diperlukan suatu media yang konkret yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan nantinya dapat terampil dalam mengoperasikan pecahan. Untuk dapat terampil dalam mengoperasikan pecahan, siswa harus melewati fase mulai dari penanaman konsep, pemahaman materi, dan barulah siswa sampai pada fase terampil dalam mengoperasikan pecahan.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas II C SD Negeri Bhayangkara. Penelitian perlu dilakukan yaitu untuk mengatasi rendahnya

motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada bulan April pada semester II tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan di kelas II C SD Negeri Bhayangkara. Jumlah siswa di kelas II C adalah 30 orang, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa tes tertulis yang berupa soal menjodohkan dan uraian yang dilakukan di setiap akhir siklus, sedangkan teknik non tes yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Tahapan atau alur pelaksanaan PTK dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah PTK menurut, Kemmis & Mc. Tegart (Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2008: 16) yang difokuskan pada kegiatan pokok, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II C SD Negeri Bhayangkara pada tanggal 26 Februari sampai 5 Maret 2019. Proses pengambilan data ini dilaksanakan dengan menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dan beberapa tahap siklus yang dimulai dari pra penelitian tindakan, siklus pertama, dan siklus kedua, tiap siklus terdapat empat jam pelajaran dengan alokasi waktu 70 menit pada tiap pertemuan dan terdapat *post-test* diakhir siklus. Proses belajar mengajar dilakukan oleh peneliti sebagai guru, dan melibatkan teman sejawat sebanyak dua orang sebagai observer, sedangkan guru bertindak sebagai pembimbing saat melakukan kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat kegiatan refleksi.

Penerapan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti yang bertindak sebagai guru menyiapkan sejumlah perangkat yang dibutuhkan, antara lain RPP, materi ajar, soal evaluasi, soal latihan, lembar kegiatan kelompok, lembar angket, dan lembar pengamatan siswa. Peneliti juga melibatkan satu orang observer yang bertugas untuk mengamati semua aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan guru bertindak sebagai pembimbing jalannya proses pembelajaran.

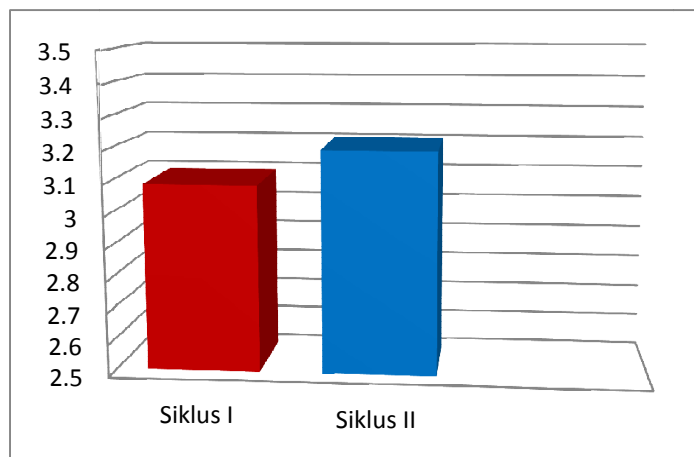
1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai siklus II ditunjukkan dengan aspek nilai. Nilai tersebut diperoleh dari skala sikap yang diberikan guru pada tiap individu. Tabel 4.9 dan gambar 4.7 berikut ini menunjukkan perkembangan sikap semangat kebangsaan siswa dari siklus I sampai II:

Tabel 4. 1 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	30	30
Nilai maksimal	40	40
Jumlah keseluruhan	927	962
Rata-rata	3,09	3,20
Kriteria	Baik	Baik

Berikut ini merupakan gambar histogram yang terdiri dari rata-rata kelas motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil angket disajikan pada gambar 4.7 di bawah ini:



Gambar 4. 1 Diagram Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4.9 dan gambar 4.7 di atas, siklus I memperoleh jumlah keseluruhan 927 dengan rata-rata sebesar 3,09 dengan kriteria baik. Siklus II memperoleh jumlah keseluruhan 962 dengan rata-rata sebesar 3,20 dengan kriteria baik. Terjadi peningkatan rata-rata dari siklus I dan II sebesar 0,11. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Make a Match* dan media benda konkret ini dalam langkah-langkah pembelajarannya, siswa diberikan kesempatan untuk mengklarifikasi nilai yang dianggap baik dan sesuai dengan hati nurani masing-masing siswa, sehingga motivasi belajar dan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Peningkatan motivasi belajar dilihat dari perolehan persentase skor angket menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Tidak ada kendala yang berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran maupun terhadap siswa. Dengan demikian, disimpulkan bahwa secara umum penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret pada siklus II lebih baik dan dapat dikatakan berhasil daripada tindakan pada siklus I.

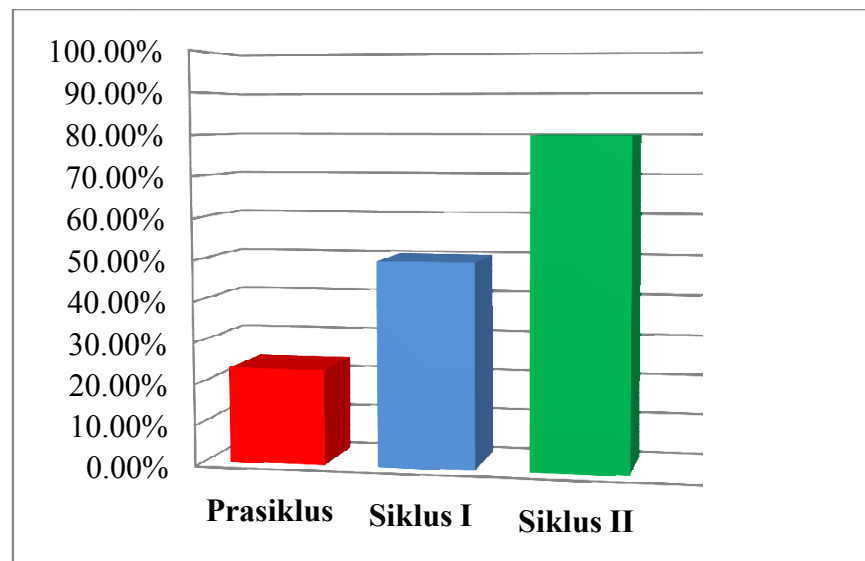
2. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II dilihat dari hasil evaluasi mata pelajaran Matematika pada materi pecahan yang tiap siklusnya menunjukkan peningkatan. Berikut ini tabel 4.10 dan gambar 4.8 tentang prestasi belajar siswa siklus I dan siklus II:

Tabel 4. 2 Hasil Prestasi Belajar Siswa

	Pretest	Siklus I	Siklus II
KKM	77	77	77
Jumlah Siswa	30	30	30
Jumlah Siswa tidak tuntas	23	15	6
Jumlah Siswa tuntas	7	15	24
Rata-rata	59,33	73,67	81,83
Ketuntasan Klasikal	23,33%	50%	80%

Berikut ini merupakan gambar histogram yang terdiri dari rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dan II. Hasil prestasi belajar siswa disajikan pada gambar 4.8 di bawah ini:



Gambar 4. 2 Diagram Prestasi Belajar siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil yang diperoleh dari tabel 4.10 dan gambar 4.8 di atas, menunjukkan siklus I diperoleh data dari 30 siswa dengan KKM sebesar 77 siswa tuntas belajar 15 siswa dan tidak tuntas 15 siswa dengan rata-rata sebesar 73,67, dari data tersebut diperoleh ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus II, diperoleh data dari 30 siswa dengan KKM sebesar 77 siswa tuntas belajar 24 siswa dan tidak tuntas 6 siswa dengan rata-rata sebesar

81,83, dari data tersebut diperoleh ketuntasan klasikal 80%.

Peningkatan prestasi belajar siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara dapat dilihat nilai rata-rata siklus I dan siklus II. Dengan demikian, menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya. Selain itu, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret pada siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika materi pecahan. Hal ini, dapat dilihat dari hasil evaluasi disetiap akhir siklus. Dari hasil pengamatan terhadap angket motivasi belajar terdapat peningkatan persentase yaitu pada siklus I dengan persentase 77% menjadi 80%. Selain itu, terdapat pula peningkatan perolehan rata-rata nilai tes siklus I sebesar 73,67 dan rata-rata nilai tes siklus II sebesar 81,83.

Data di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih baik daripada siklus I. Tidak ada kendala yang berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran maupun terhadap siswa. Selain itu, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar siswa. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media benda konkret dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas II C SD Negeri Bhayangkara.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan maka untuk perbaikan penelitian di masa yang akan datang terdapat saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, yaitu guru dapat menerapkan model *Make a Match* dengan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika sehingga pembelajaran dapat lebih berkesan, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa melalui proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Purwanto, N. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, A. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.