

KEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII MTS NURUL HUDA KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO

Farichatul Latifah¹, Intan Bigita Kusumawati², Siti Nuriyatin³

STKIP PGRI Sidoarjo

ABSTRAK

Kurangnya minat belajar siswa masih menjadi salah satu masalah yang dijumpai dalam kegiatan belajar mengajar, tidak terkecuali pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu sebagai seorang guru, tidak terkecuali guru matematika senantiasa dituntut untuk meningkatkan kemampuan mengajar, salah satunya adalah mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik, sehingga dapat mengurangi kebosanan dan minat siswa untuk belajar dapat bertambah.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTS Nurul Huda Kalanganyar Sedati-Sidoarjo. Efektivitas penggunaan model pembelajaran tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu kemudahan para guru dalam menggunakan model *make a match* dalam proses pembelajaran, aktivitas dan respon siswa selama kegiatan model pembelajaran tipe *make a match* dan hasil belajar siswasetelah pembelajaran tipe *make a match* selesai.

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *make a match* dan metode konvensional, Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media pembelajaran kelas eksperimen, kisi-kisi yang sesuai indikator pembelajaran dan aturan penskoran. Tahapan selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan metode *make a match*, setelah itu dilakukan *post test* dan kemudian dilakukan pengumpulan dan pengolahan data penelitian dengan membandingkannya dengan nilai ulangan siswa sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran materi bangun ruang sisi datar menggunakan metode *make a match* tergolong dalam kategori baik dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran termasuk dalam kategori aktif serta memberikan respon yang positif. Selain itu, dari aspek ketuntasan hasil belajar dengan presentase 85% dari semua siswa secara individu, termasuk dalam kategori tuntas.

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar, secara umum dapat dikatakan efektif.

ABSTRACT

Lack of interest in student learning is still one of the problems encountered in teaching and learning activities, including mathematics. Therefore, as a teachers,

including mathematics teacher, they are always required to improve their teaching abilities by managing learning using interesting learning methods. One of the interesting learning method which can be used in mathematics is make a match type.

The objective of this research was to determine the effectiveness of using make a match type on the flat-sided geometry for grade VIII of MTS Nurul Huda Sedati-Sidoarjo. The students were given flat-sided geometry by using make a match type and then they would be given post test. After that, the researcher would collect and process the data by comparing it with their previous test scores. In addition to the post test scores, the things observed by the researcher were the teacher's ability, the student's activities and responses during the learning process.

This study showed that the teacher's ability to manage mathematics learning using make a match method on flat-sided geometry belongs to the good category, the student's activities belongs to active category and their responses belongs to positive. The result of their post test showed that it was included in the complete category with a percentage of 85% of all students individually. So, it could be concluded that learning mathematics using the make a match methods on flat-sided geometry was effective.

Keywords: Make a Match Type, Flat-Sided Geometry, Mathematics, Grade VIII

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang (Nana, 1989). Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan proses belajar dan hasil belajar. Tanpa memahami hakikat proses belajar dan hasil belajar orang akan sulit untuk memahami dan melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. Semua proses belajar terjadi dalam dua macam hubungan, yaitu hubungan material dan hubungan sosial. Hubungan material ditandai dengan pertemuan anak dengan materi pelajaran, sedangkan hubungan sosial ditandai oleh adanya hubungan antar anak dengan guru dan hubungan antar sesama anak/siswa.

Dalam peraturan pemerintah No.19 tahun 2005 pasal 19 ayat (1) tentang standar pendidikan nasional, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, oleh karena itu sebagai guru, tidak terkecuali guru matematika senantiasa dituntut untuk meningkatkan

kemampuan mengajar, termasuk harus pandai mengelola pembelajaran yang menarik sehingga dapat menambah minat siswa untuk belajar.

Banyak materi dalam pembelajaran matematika yang dapat disampaikan dengan menggunakan beraneka ragam metode pembelajaran, salah satunya adalah metode *make a match*. Kelebihan dari pembelajaran *make a match* ini adalah sifatnya yang menyenangkan, sehingga siswa akan lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari pelajaran matematika dan mempermudah dalam mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan (Rusman, 2011).

Metode *make a match* ini menggunakan kartu yang berisi persoalan dan kartu yang berisi jawabannya. Tahapan yang dilakukan adalah setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya dengan mencari siswa yang memegang kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya (Supriyono, 2013). Metode pembelajaran *make a match* ini sangat menyenangkan untuk diterapkan, selain itu juga dapat melatih siswa agar lebih berani bertindak dan lebih mengenal siswa lain serta dapat melatih siswa untuk menghargai waktu dan kedisiplinan (Isjoni, 2009).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu teknik pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dengan melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah dan memahami isi materi. Kelebihan lain dari tipe pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal (Azizah, 2017).

Materi dalam pembelajaran matematika yang dapat diterapkan dengan metode *make a match* ini salah satunya adalah materi bangun ruang sisi datar, karena materi tersebut harus diperlihatkan secara nyata agar lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Alasan lain pemilihan materi tersebut adalah masih banyaknya siswa yang kesulitan untuk mengingat kembali tentang rumus bangun ruang sisi datar tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini kami meneliti kemampuan guru, aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang digunakan untuk meneliti efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTS adalah *One Shot-Case Study*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan suatu perlakuan tertentu kepada subjek yang diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Nurul Huda Sedati - Sidoarjo yang terletak di Jl. Raya Kalanganyar Barat No.53 Sedati – Sidoarjo pada periode semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas VIII-1. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah ¹lembar soal tes yang berisi 5 soal uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa, ²lembar observasi siswa yang berbentuk *checklist* (√) dari berbagai jenis kegiatan dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak” untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, ³lembar observasi guru yang berbentuk *checklist* (√) dari berbagai jenis kegiatan dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak” untuk mengamati kemampuan guru, dan ⁴lembar angket yang berisi *checklist* (√) respon siswa terhadap metode pembelajaran *make a match* dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak” untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Dokumentasi dan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui ¹teknik observasi baik terhadap siswa (Untuk mengetahui ranah afektif dan psikomotorik siswa saat proses pembelajaran) maupun kepada guru, yaitu kemampuannya dalam mengelola pembelajaran. Pengambilan data tersebut dilakukan oleh observer di masing-masing kelas dengan memberi tanda *checklist* (√) pada gejala yang muncul pada pilihan kolom yang ada. ²Metode tes yang diberikan setelah proses pembelajaran (*posttest*) dengan melakukan analisis (Uji

validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal) sebelumnya. Metode yang terakhir adalah ⁴angket yang berisi *checklist* (√) pada tiap pertanyaan respon siswa dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak” untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Dalam penelitian ini data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan berbagai rumus seperti;

1. Instrumen Lembar Observasi Siswa

$$S_i = \frac{X_i}{N} \times 100\%$$

Keterangan: S_i = persentase aktivitas siswa indikator ke-i

X_i = banyaknya aktivitas siswa indikator ke-i

N = jumlah aktivitas siswa secara keseluruhan

2. Instrumen Lembar Observasi Guru

$$\bar{x} = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} : persentase skor observasi tiap kegiatan

a : jumlah skor yang diperoleh tiap kegiatan

b : jumlah skor maksimal tiap kegiatan

Kriteria Hasil Persentase Skor Observasi

Rentang Skor	Kriteria
$66,68 \leq \bar{x} \leq 100$	Tinggi
$33,34 \leq \bar{x} \leq 66,67$	Sedang
$0 \leq \bar{x} \leq 33,33$	Rendah

\bar{x} = rata – rata persentase skor observasi guru

3. Hasil Belajar Siswa

Data ketuntasan hasil belajar siswa yang dianalisis adalah hasil tes evaluasi akhir dengan acuan ketuntasan belajar yang disusun berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa yang digunakan oleh MTS Nurul Huda, yaitu apabila memperoleh skor $\geq 65\%$ dan ketuntasan

klasikal tercapai apabila terdapat $\geq 75\%$ siswa telah tuntas belajar pada kelas tersebut. Kemudian dilakukan analisis menggunakan rumus:

a) Ketuntasan Belajar Individu

$$KBI = \frac{T}{Ti} \times 100\%$$

Keterangan : KBI = Ketuntasan belajar individu

T = Jumlah skor yang diperoleh

Ti = Jumlah skor total

b) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{T}{S} \times 100\%$$

Keterangan : KBK = Ketuntasan belajar klasikal

T = Jumlah siswa yang tuntas

S = Jumlah siswa seluruhnya

4. Respon Siswa

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A = Frekuensi jawaban tiap aspek

B = Banyak responden

Adapun prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu:

1. **Tahap Persiapan**, meliputi pemilihan populasi dan sampel penelitian, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode pembelajaran *make a match* dan RPP dengan model pembelajaran konvensional, membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media pembelajaran untuk kelas eksperimen dan membuat kisi-kisi yang sesuai dengan indikator pembelajaran dan aturan penskorannya serta melakukan uji coba instrumen penelitian.
2. **Tahap Pelaksanaan**, membagi LKS kepada siswa, melakukan pembelajaran dengan metode *make a match*, memberikan soal tes dan angket, dan pengumpulan serta pengolahan data penelitian.

3. **Tahap Akhir**, meliputi pengumpulan data kuantitatif, pengolahan dan analisis data yang diperoleh serta membuat laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
I	Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa terlebih dahulu.	4	2,71	B
	Guru mengecek kehadiran siswa dan meminta setiap siswa untuk menyiapkan perlengkapan yang di perlukan.	2		
	Guru menanamkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses belajar.	2		
	Guru mengingatkan pembelajaran siswa di pertemuan sebelumnya tentang luas permukaan dan volume kubus dan balok.	3		
	Guru memotivasi siswa tentang pentingnya mempelajari materi luas permukaan dan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.	2		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi yang akan dipelajari.	3		
	Untuk mendorong rasa ingin tahu siswa, guru memberikan ilustrasi tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume kubus dan balok.	3		
	Guru membentuk kelompok untuk berdiskusi. Tiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa.	3		
II	Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi satu bagian soal dan bagian lainnya jawaban.	4	3,66	B
	Siswa diberi petunjuk cara melakukam tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i> .	4		
	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.	4		
	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang di pegang.	4		
	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda, demikian seterusnya.	4		

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
	Setelah permainan selesai guru membagikan soal kepada siswa.	4		
	Setiap siswa mengerjakan soal yang telah diberikan.	4		
	Secara bergantian perwakilan siswa mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.	2		
III	Guru meminta seluruh siswa yang tidak presentasi untuk mengevaluasi hasil pekerjaan siswa yang presentasi apabila ada kesalahan.	2	2,4	B
	Guru meminta setiap siswa memberi nilai hasil pekerjaan setiap siswa yang maju dari 1 – 5.	2		
	Guru mengoreksi jawaban dari semua siswa. Apabila ada kesalahan guru membenarkan jawaban yang salah kepada siswa.	3		
	Guru memberikan hadiah/reward kepada kelompok yang paling aktif.	3		
	Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan penguatan kepada siswa.	2		
VI	Guru meminta siswa mengisi angket tentang respons pembelajaran hari ini.	4	3	B
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari hari ini.	2		
	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan agar siswa tetap belajar di rumah.	3		
	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.	3		
Rata-rata keseluruhan			2,94	B

Keterangan :

Nil = Nilai

RK = Rata-rata tiap kategori

Kat = Kategori

B = Baik

Berdasarkan Tabel di atas, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 2,94. Yang mendekati skor tertinggi yaitu 4, sehingga dapat dikatakan bahwa

kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* termasuk dalam kategori baik.

Aktivitas Siswa

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
I	Siswa menjawab salam dan berdoa terlebih dahulu.	4	2,43	B
	Siswa mendengarkan guru saat mengecek kehadiran siswa dan setiap siswa menyiapkan perlengkapan yang di perlukan.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat menanamkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses belajar.	2		
	Siswa mengingat pembelajaran di pertemuan sebelumnya tentang luas permukaan dan volume kubus dan balok.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat memotivasi tentang pentingnya mempelajari materi luas permukaan dan volume kubus dan balok dalam kehidupan sehari-hari.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi yang akan dipelajari.	3		
	Siswa mendengarkan saat guru mendorong rasa ingin tahu siswa, guru memberikan ilustrasi tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume kubus dan balok.	2		
	Siswa membentuk kelompok untuk berdiskusi. Tiap kelompok terdiri dari 4 – 5 siswa.	3		
II	Siswa mendapatkan beberapa kartu yang berisi satu bagian soal dan bagian lainnya jawaban.	4	3,66	B
	Siswa diberi petunjuk cara melakukam tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i> .	4		
	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.	4		
	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal yang cocok dari kartu yang di pegang.	4		

No	Aspek yang diamati	Nil	RK	Kat
	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda, demikian seterusnya.	4		
	Setelah permainan selesai guru membagikan soal kepada siswa.	4		
	Setiap siswa mengerjakan soal yang telah diberikan.	4		
	Secara bergantian perwakilan siswa mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas.	2		
III	Seluruh siswa yang tidak presentasi untuk mengevaluasi hasil pekerjaan siswa lain yang presentasi apabila ada kesalahan.	2	2,4	B
	Setiap siswa memberi nilai hasil pekerjaan setiap siswa yang maju dari 1 – 5.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat guru mengoreksi jawaban dari semua siswa. Apabila ada kesalahan guru membenarkan jawaban yang salah kepada siswa.	3		
	Siswa mendapatkan hadiah/reward kepada kelompok yang paling aktif.	3		
	Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan penguatan kepada siswa.	2		
VI	Siswa mengisi angket tentang respons pembelajaran hari ini.	4	3	B
	Siswa diminta untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajarinya hari ini.	2		
	Siswa mendengarkan guru saat guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar di rumah.	3		
	Siswa mendengarkan guru saat guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.	3		
Rata-rata keseluruhan			2,87	B

Keterangan :

Nil = Nilai

RK = Rata-rata tiap kategori

Kat = Kategori

B = Baik

Berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari seluruh kategori aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,87 yang mendekati nilai tertinggi yaitu 4, sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa tergolong dalam kategori aktif.

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Hasil Respons Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran

Tujuan	No	Pertanyaan	Respon Siswa (%)	
			Ya	Tidak
Ketertarikan siswa	1	Pembelajaran menggunakan kartu merupakan sesuatu yang menyenangkan.	100%	0%
	2	Saya lebih suka belajar dengan permainan kartu.	100%	0%
Kemenarikan	3	Desain permainan kartu sangat menarik.	100%	0%
	4	Cara bermain dalam permainan kartu sangat menarik.	100%	0%
Kejelasan	5	Petunjuk cara bermain dalam permainan kartu mudah dipahami	100%	0%
	6	Bahasa yang digunakan dalam permainan kartu mudah dipahami.	100%	0%
Semangat untuk belajar matematika	7	Saya senang mendapatkan soal atau jawaban yang terdapat dalam permainan kartu.	91,66%	8,33%
	8	Belajar matematika dengan menggunakan permainan kartu sangat menyenangkan.	100%	0%
Belajar matematika	9	Permainan katu dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar.	91,66%	8,33%
	10	Permainan kartu membuat saya tertarik untuk belajar matematika	45,83%	54,16%

Tujuan	No	Pertanyaan	Respon Siswa (%)	
			Ya	Tidak
Rata-rata			92,91%	7,08%

Berdasarkan Tabel di atas, secara keseluruhan diperoleh hasil, yaitu presentase rata-rata respons positif siswa sebesar 92,91% yang lebih besar dari presentase rata-rata respon negatif siswa yang hanya 7,08%. Perolehan respon positif siswa yang mendekati skor tertinggi yaitu 100 % yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* adalah positif.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Tes Belajar Siswa Kelas VIII – 1 MTs Nurul Huda

No	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar	Keterangan
1	Amelia	100	Tuntas
2	Ardabilly	100	Tuntas
3	Bagas	95	Tuntas
4	Bilbina	100	Tuntas
5	Elsa	90	Tuntas
6	Ely	95	Tuntas
7	Emma	95	Tuntas
8	Farel	95	Tuntas
9	Farina	100	Tuntas
10	Fennisa	95	Tuntas
11	Hadziqa	100	Tuntas
12	Kevin	95	Tuntas
13	Andhika	100	Tuntas
14	Jauhar	100	Tuntas
15	Mia	95	Tuntas
16	Zelvy	75	Tuntas
17	Lutfi	100	Tuntas
18	Raihan	100	Tuntas
19	Vio	100	Tuntas
20	Nabil	100	Tuntas
21	Nasywa	45	Tidak Tuntas
22	Silvi	45	Tidak Tuntas
23	Sultan	50	Tidak Tuntas
24	Zahra	55	Tidak Tuntas

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{20}{24} \times 100\%$$

= 85%

Berdasarkan Tabel di atas diperoleh data presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 85% yang mendekati skor tertinggi yaitu 100%, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar berada dalam kategori tuntas.

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan oleh pengamat, ketercapaian efektivitas penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Daftar efektivitas metode *make a match* dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar dirangkum sebagai berikut ;

Pencapaian Efektivitas Metode *Make A Match*

No	Aspek yang diamati	simpulan
1	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Baik
2	Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Aktif
3	Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Positif
4	Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran matematika menggunakan metode <i>make a match</i>	Tuntas

PEMBAHASAN

Pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. selama penelitian berlangsung pada awalnya siswa

mengeluh saat guru memberi tahu bahwa jam ini pembelajaran matematika, tetapi setelah guru menjelaskan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa berubah menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran matematika. Tahapan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas yaitu dimulai dengan pembentukan kelompok kecil, membacakan langkah-langkah permainan, pembagian kartu, mencaai kartu yang cocok, dan pengoreksian jawaban.

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok kecil dan setiap kelompok beranggotakan 6 siswa, kemudian guru membagikan kartu kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk menemukan pasangannya. Setelah bertemu dengan pasangannya, siswa menunjukkan hasil diskusinya kepada guru. Setelah semua kelompok menunjukkan hasil ke guru, guru mengacak kartu untuk di bagikan ke siswa, harapannya siswa mendapat kartu yang berbeda.

Kegiatan selanjutnya yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru untuk menentukan hasil belajar. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket dan mengumpulkan tes hasil belajar.

Kelemahan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat kelemahan penelitian hal ini ditunjukkan kepada peneliti melakukan penilaian sebuah masalah berbentuk respons siswa, siswa tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan untuk belajar matematika sangat kurang. Sedangkan untuk hasil observasi siswa dan guru peneliti memiliki kekurangan observer untuk menilai lembar observasi siswa dan guru.

Berdasarkan dua hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kelemahan penelitian ini yaitu pada observernya yang kurang. Menurut Astuti, idrus, dan yennita (2018) bahwa Peneliti dibantu oleh 2 observer yang bertugas untuk memberikan penilaian atas keterlaksanaan tiap tahapan pembelajaran model *Discovery Learning*. Hal ini disadari oleh peneliti ketika memilih observer yang

seharusnya dua orang, tetapi peneliti hanya bisa mendapatkan satu orang observer untuk menilai lembar observasi siswa dan guru.

Fitria (2017) mengemukakan bahwa Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus dimana dalam tiap siklus meliputi dua kali pertemuan pada kurikulum IPA dengan kompetensi dasar untuk materi sifat-sifat benda. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti hanya mendapatkan satu kali pertemuan dikarenakan waktu penelitian mendekati waktu UAS dan setelah UAS siswa libur tengah semester, hal ini disesali oleh peneliti yang hanya mendapatkan satu kali pertemuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar, bisa dikatakan efektif jika dilihat dari empat aspek, yaitu :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-1 tergolong dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,04. Dengan nilai rata-rata tiap kategori kegiatan awal 2,71%, kegiatan inti I 3,66%, kegiatan inti II 2,4%, kegiatan akhir 3%.
2. Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-1 termasuk dalam kategori aktif dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,96. Dengan nilai rata-rata tiap kategori kegiatan awal 2,43%, kegiatan inti I 3,66%, kegiatan inti II 2,4%, kegiatan akhir 3%.
3. Respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-1 adalah

positif dengan presentase respons positif sebesar 92,91% dan respons negatif sebesar 7,08%.

4. Berdasarkan dari hasil belajar siswa secara klasikal setelah menggunakan pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII-1 termasuk dalam kategori tuntas dengan presentase ketuntasan sebesar 85% dari semua siswa secara individu.



Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azizah, N. (2017). *Penerapan metode pembelajaran make a match dalam meningkatkan hasil belajar matematika untuk materi bangun datar pada siswa kelas 1 (satu) MI Baitul Halim khusus yatim piatu Palembang*. (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- Isjoni, H. (2009). *Pembelajaran kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana, S. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Supriyono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

