



JSD Jurnal Sekolah Dasar

Journal Homepage: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD>
ISSN 2528-2883 (print), ISSN 2580-5509 (online)



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perkalian Berbantuan Media Pembelajaran PAPINKA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Amalia Lita Rohmana¹, Mila Muhimmatul Alwiyyah², Nunik Tri Ayuni Kumalasari³, Diana Ermawati⁴

¹²³⁴Universitas Muria Kudus

Correspondence: 202033267@std.umk.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 19, 2023

Revised May 30, 2023

Accepted Juny 28, 2023

Available online

September 25, 2023

A B S T R A K (Indonesia)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dunia pendidikan yang membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran agar lebih kreatif dan tidak membosankan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD 1 Dersalam yang berjumlah 26 siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match berbantuan media pembelajaran PAPINKA. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebelum diterapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match berbantuan media pembelajaran PAPINKA nilai rata-rata kelas pada ranah kognitif 46,3 persentase ketuntasan 15,3%,. Pada siklus I hasil belajar peserta didik yaitu rata-rata kelas pada ranah kognitif 77,6 dengan persentase ketuntasan 69%.

Keywords:

Student Result, Match

A B S T R A C T (English)

This research is motivated by the world of education which requires innovation in learning media to be more creative and not boring. This study aims to determine the increase in learning outcomes of students in class IV SD 1 Dersalam which totaled 26 students through the application of the Make A Match type cooperative learning model assisted by PAPINKA learning media. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Before applying the Cooperative learning model of the Make A Match type assisted by PAPINKA learning media, the class average score in the cognitive domain was 46.3, the percentage of completeness was 15.3%. In cycle I, the learning outcomes of students were the class average in the cognitive domain of 77.6 with a completeness percentage of 69%.

© 2023 JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Citation:

Amalia Lita Rohmana, Mila Muhimmatul Alwiyyah, Nunik Tri Ayuni Kumalasari, Diana Ermawati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perkalian Berbantuan Media Pembelajaran PAPINKA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match. *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), pp. 50-57. <https://doi.org/10.36805/25e58h20>



Published by LPPM Universitas Buana Perjuangan Karawang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling sering diajarkan di sekolah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Namun pada kenyataannya, siswa sering menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Pembelajaran matematika akhir-akhir ini terasa kaku dan membosankan. Adanya pandangan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan untuk dipelajari, sehingga guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang tidak kaku, dengan memperbanyak interaksi dengan siswa, hal ini bertujuan agar siswa dapat merasa nyaman dan rileks dalam belajar, dan materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa, lingkungan belajar seperti itu akan berdampak pada hasil yang diperoleh siswa. (Amalia et al., 2022) Hasil belajar dan motivasi belajar dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media seperti foto, gambar, atau model aktual untuk meningkatkan ingatan seseorang tentang topik yang dipelajari sangat berhasil, terutama jika media atau presentasi yang digunakan menarik secara visual. Oleh karena itu, agar siswa mudah mengingat fakta atau konsep yang dipelajari, sangat disarankan guru menggunakan media yang benar-benar sesuai dengan konsep yang sedang dibahas dan menarik perhatian siswa (Kurniawati, 2022)

Pandemi Corona virus yang terjadi di akhir tahun 2019 sampai akhir tahun 2022 menjadi penyebab sekolah-sekolah ataupun instansi lainnya untuk melakukan pembatasan kegiatan dengan melakukan kegiatan dari rumah. Akibatnya, proses pembelajaran berjalan kurang efektif karena siswa memiliki banyak waktu untuk bermain dari pada belajar. Mata pelajaran matematika merupakan satu mata pelajaran dari lima mata pelajaran pokok yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar (SD) (Mailani, 2015).

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian membuat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran terhambat dan dapat menimbulkan beberapa masalah baru. Menurut (Ermawati et al., 2023) peran guru dalam pengelolaan kelas dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Terbatasnya media pembelajaran matematika yang ada di SD 1 Dersalam membuat guru kesulitan untuk menyalurkan materi ajar perkalian. Pembelajaran matematika sejak awal harus dibimbing oleh orang tua di rumah selain dari guru sekolah (Aspreliha et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu instruktur dengan menghubungkan imajinasi siswa dengan studi matematika.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar (Adi Nugraha et al., 2020). Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran; Hasil belajar nantinya dipandang sebagai peningkatan dari siswa itu sendiri (Sujarwo et al., 2023). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang berasal dari kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui model pembelajaran yang mengarah ke permainan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Komalasari dalam (Sulistyowati, 2018) Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match merupakan paradigma pembelajaran dimana siswa ditantang untuk menemukan solusi atau suatu pertanyaan atau konsep dengan menggunakan permainan kartu pair dalam batas waktu tertentu. Pada model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat mencari pasangan jawaban dari pertanyaan di kartu soal dengan berbantuan media pembelajaran papan pintar perkalian (PAPINKA).

Media pembelajaran yang digunakan untuk menjadi solusi yaitu media papan pintar perkalian (PAPINKA). Media pembelajaran PAPINKA adalah media pembelajaran berupa media papan yang dihiasi dengan proses perkalian angka desimal yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dalam pembelajaran matematika. Media PAPINKA memfasilitasi penemuan konsep dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran

matematika. Media PAPINKA memudahkan siswa untuk menemukan topik, khususnya materi perkalian, selama proses pembelajaran. Belajar dengan media papan pintar perkalian dapat membantu anak berpikir lebih cepat dan lebih memahami ide perkalian. Siswa lebih cenderung untuk berpartisipasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kinerja mereka pada materi perkalian.

Hasil observasi yang sudah peneliti lakukan di SD 1 Dersalam pada hari Senin 20 Maret 2023 ditemukan kesulitan pada pembelajaran Matematika materi Pecahan, siswa masih belum menguasai materi tersebut. Hal ini karena pembelajaran yang kurang menarik tidak adanya media pembelajaran dan alat peraga yang mendukung serta penjelasan dan pembelajaran yang masih konvensional.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniasari et al., 2019) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Make A Match berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jipang. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sulistyowati, 2018) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Pomah Klaten tahun ajaran 2017/2018 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada materi perkalian pecahan desimal mengalami peningkatan. Penelitian yang dilakukan oleh (Gosachi & Japa, 2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran Make A Match berbantuan Media Kartu Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Perkalian berbantuan Alat Peraga PAPINKA dengan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match”. Berdasarkan judul tersebut dirumuskan tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk menjelaskan peningkatan Hasil Belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media papan perkalian pada siswa kelas IV SD 1 Dersalam.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan studi yang dilakukan di kelas oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Susilowati Dwi, 2018) melalui PTK, pendidik dapat mengadaptasikan teori lain untuk kepentingan proses dan atau produk belajar yang lebih efektif, optimal, dan fungsional. Pelaksanaan PTK meliputi peningkatan kualitas pengajaran dan efektivitas pengajaran guru. Pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut: 1) tes, 2) observasi, 3) wawancara, 4) dokumentasi. Data dari penelitian dapat dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil setiap siklus dan membandingkannya dengan siklus sebelumnya. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif, metode kuantitatif dapat digunakan untuk menganalisis ketercapaian hasil belajar matematika melalui tes tertulis, sedangkan metode kualitatif dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan mengajar guru, dan catatan observasi dapat digunakan untuk memperoleh aktivitas siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 1 Dersalam Bae Kudus yang berjumlah 26 siswa tahun ajaran 2022/2023.

3. Hasil

Berikut merupakan penjelasan hasil dari penelitian mengenai hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Dersalam dibagi menjadi 3 yaitu: pra siklus, Siklus I, Siklus II. Berikut ini tabel hasil prasiklus yang diperoleh dari nilai hasil ulangan yang diberikan oleh guru kelas.

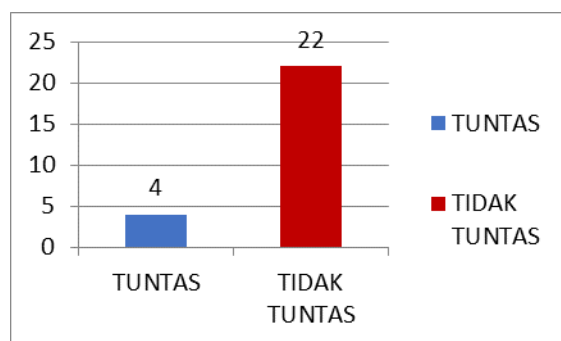
Prasiklus

Prasiklus diperoleh dari hasil observasi sebelumnya yang sudah dilaksanakan di Kelas 4 SD 1 Dersalam pada hari Senin 20 Maret 2023 dengan melakukan pengamatan dalam pembelajaran ditemukan bahwa Matematika adalah pembelajaran yang sulit bagi siswa. Hasil prasiklus didapatkan dari hasil nilai Harian, quiz dan ulangan yang sudah dilaksanakan dengan guru kelas terkait. Selanjutnya hasil tersebut diakumulasikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

TABEL 1. Hasil prasiklus

Prasiklus	Tuntas	Tidak tuntas	Rata – rata	Presentase
	4	22	46,3	15,3%

Berikut ini adalah hasil grafik siswa kelas IV dari hasil beberapa nilai ulangan untuk dijadikan hasil Pra siklus



Gambar 1. Grafik Prasiklus

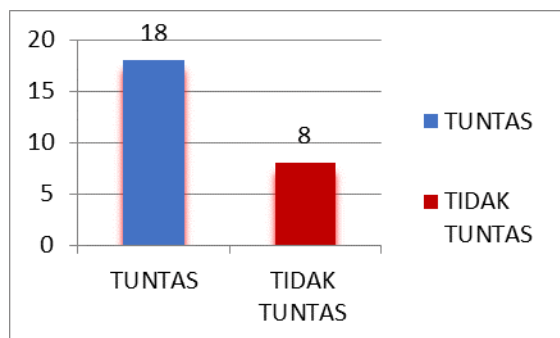
Berdasarkan hasil nilai ulangan tersebut diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan KKM 75 yang dicapai oleh 4 peserta didik dengan perolehan nilai rata – rata sebanyak 46,3 dengan presentase 15,3%. dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran saat itu belum berhasil, karena ketuntasan belajar Matematika belum mencapai indikator yang sesuai. Matematika mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman serta kemampuan penalaran siswa.

Siklus I

Hasil belajar diperoleh melalui ujian tertulis yang dilakukan setelah untuk mengetahui sampai mana pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang diajarkan. Berikut hasil belajar peserta didik aspek kognitif kelas IV 1 SD Dersalam.

TABEL 2. Hasil siklus I

	Tuntas	Tidak tuntas	Rata – rata	presentase
Siklus I	18	8	77,6	69%



Gambar 1. Grafik Siklus I

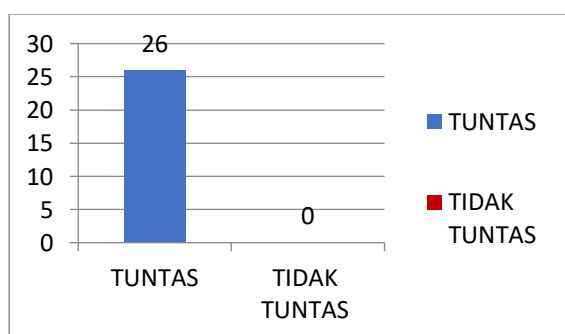
Berdasarkan hasil belajar peserta didik dengan KKM adalah 75 yang ketuntasan yang dicapai pada siklus I sebanyak 18 peserta didik dengan prosentase 69% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik mencapai 77,6. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung masih belum berhasil, sebab nilai hasil belajar peserta didik belum tuntas. Maka akan dilakukan perbaikan pada pembelajaran Matematika pada siklus II.

Siklus II

Hasil belajar pada siklus II diperoleh dari nilai dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Make a Match berbantuan media pembelajaran PAPINKA kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana hasil dan kemampuan siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setyawan et al., 2023) Mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan pengetahuan konseptualnya untuk memecahkan masalah dan mendeskripsikan serta menjelaskannya pada Siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Hasil pembelajaran Make A Match telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempa ilmu sesuai harapan. Model pembelajaran Make A Match merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya (Riyanto, 2021).

Table 3. Hasil siklus II

	Tuntas	Tidak tuntas	Rata – rata	Presentase
Siklus II	26	0	93	100 %



Gambar 3. Grafik ketuntasan siklus II

Berdasarkan hasil belajar peserta didik tersebut diketahui ketuntasan yang dicapai pada siklus II sebanyak 26 peserta didik dengan prosentase 100% dengan nilai rata-rata kelas yang

diperoleh peserta didik mencapai 93 Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berhasil karena sudah sesuai indikator yang diharapkan.

4. Pembahasan

1. Perencanaan

Penelitian ini dilakukan dengan menyiapkan bahan ajar, soal siklus I, soal siklus II dan media Pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun siklus I dan siklus II sesuai materi yang akan diajarkan yaitu materi perkalian. Pada tahap ini siswa dijelaskan cara menggunakan media alat Peraga PAPINKA. Model pembelajaran kooperatif Make A Match mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Harefa, 2020).

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match. Guru mengajak siswa untuk mencari jawaban pada setiap pertanyaan menggunakan kartu pasangan yang dikolaborasikan dengan media PAPINKA. Tujuan penggunaan Model Make A Match dengan media PAPINKA ini adalah untuk memudahkan pemahaman peserta didik supaya semangat belajar Matematika. Melalui pembelajaran Make A Match dengan media PAPINKA diharapkan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik dan meningkatkan semangat siswa guna mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Dengan demikian, pendekatan "Make a Match" dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mempertahankan informasi dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam pembelajaran (Dika Nurhayati et al., 2022).

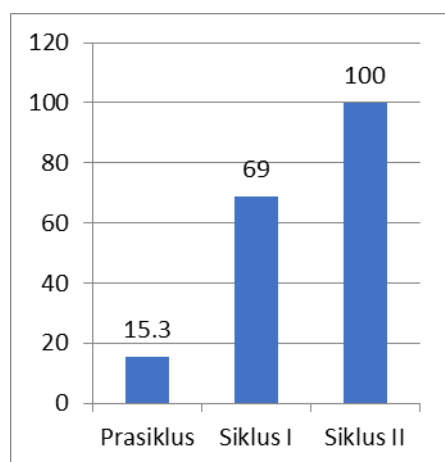
3. Pengamatan

Pengamatan dapat dilakukan dengan melihat antusias siswa dalam penggunaan model Make A Match dengan media PAPINKA saat pembelajaran dan praktek berlangsung. Berdasarkan hasil pra siklus, siklus I, siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. hasil ketuntasan tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II

	Tuntas	Tidak tuntas	Rata-rata	
Prasiklus	4	22	46,3	15,3%
Siklus I	18	8	77,6	69%
Siklus II	26	0	93	100%

Dari hasil di atas, menunjukkan kenaikan dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II yang mempunyai arti adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model Make A Match dengan bantuan media PAPINKA. Hasil kenaikan prosentase pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. *Presentase hasil dari semua siklus*

5. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus satu yang semula rata-rata nya 77,6 menjadi 93 pada siklus II, hal ini berarti ada kenaikan rata-rata sebesar 15,4. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31% dari siklus I ke siklus II, dengan presentase siklus I 69% dan siklus II 100%.

REFERENCES

- Adi Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2148–2155. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.685>
- Aspreliha, I., Damariswara, R., & Rohmah, D. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembagian Desimal Melalui Media Sipinter Kelas IV SDN Burengan 2 Kota Kediri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1092–1104.
- Dika Nurhayati, Setyawati, D., & Maharbid, D. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model Make A Match Pada Peserta Didik. *Educational Journal of Bhayangkara*, 2(2), 79–94. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i2.1734>
- Ermawati, D., Ayu, D., Amaruddin, W., Ayu, L., & Ika, C. C. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Desimal Melalui Strategi Later U Pada Siswa Kelas 5 SD N 3 PIJI. 2(3), 400–404.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18.
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Kurniawati, L. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 113–119. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.52>
- Mailani, E. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani Unimed*, 4(1), 1–14.
- Riyanto, B. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Berbagai Bentuk Pecahan Melalui Make A Match Di Upt Sd Negeri 12 Gresik. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 51–57.

- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd Dengan Menggunakan Model Pbl Berbantu Media Papan Madu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 260–270.
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo 1 Tria. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Sulistyowati, T. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 39–42. <https://doi.org/10.51517/nd.v4i2.136>.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 02.