



# JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH (MaM) BERBASIS 4C BERBANTUAN MEDIA KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

**Dian Meilani<sup>1</sup>, Ummu Aiman<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang

[dianmeilai99@gmail.com](mailto:dianmeilai99@gmail.com), [ummuaiman507@gmail.com](mailto:ummuaiman507@gmail.com)

### **Abstrak**

Rendahnya hasil belajar matematika merupakan salah satu masalah yang perlu diselesaikan pada peserta didik di sekolah dasar. Masalah tersebut dikarenakan tidak sesuai penggunaan model pembelajaran dengan materi, pembelajaran yang kurang menyenangkan, minimnya penggunaan media. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan model yang digunakan adalah *Kemmis dan Mc Taggart* yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, serta berlangsung sebanyak dua siklus. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas II MIN 2 Lembata berjumlah 33 orang yang terdiri dari 15 perempuan dan 18 laki-laki. Pengumpulan data menggunakan metode nontes berupa lembar observasi dan metode tes berupa tes objektif. Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan antar siklus sebesar 24,24%, dimana siklus I (72,72%) dan siklus II (96,96%).

**Kata Kunci:** MAM, 4C, Kartu Bilangan, Hasil Belajar

### **Abstract**

The low learning outcomes of mathematics is one of the problems that need to be solved for students in elementary school. The problem is due to the inappropriate use of the learning model with the material, learning that is less fun, the lack of media use. This study aims to determine the application of the 4C-based make a match learning model assisted by number card media in improving mathematic learning outcomes for students in elementary schools. This research is a classroom action research with the model used is Kemmis and Mc Taggart which consists of planning, implementation, observation and reflection, and lasts for two cycles. The research subjects were 33 students of class II MIN 2 Lembata consisting of 15 women and 18 men. Collecting data using a non-test method in the form of an observation sheet and a test method in the form of an objective test. The data were analyzed using qualitative descriptive to determine the increase in learning outcomes. The results showed an increase between cycles of 24.24%, where the first cycle (72.72%) and the second cycle (96.96%).

**Keywords:** MAM, 4C, Number Cards, Study Results

Copyright (c) 2021 Dian Meilani<sup>1</sup>, Ummu Aiman<sup>2</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [dianmeilani99@gmail.com](mailto:dianmeilani99@gmail.com)

HP : 082359574747

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

(TIMES NEW ROMAN 11, BOLD, SPASI 1, SPACING BEFORE 12 PT, AFTER 6 PT)

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari peserta didik bahkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika diarahkan pada pencapaian kompetensi, sehingga kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai. Menurut Permendikbud No. 21 tahun 2016 ruang lingkup materi matematika di sekolah dasar terdiri dari bilangan, geometri dan pengukuran serta statistik sederhana.

Berdasarkan ruang lingkup materi matematika didapati banyak kendala yang berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Meilani dkk, 2020). Beberapa kajian terdahulu yang memperkuat rendahnya hasil belajar matematika diantaranya Kusniati (2020) yang menyatakan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar, serta menurut Kusuma, dkk (2018) kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran sesuai zaman menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika.

Selain kajian terdahulu, fakta dilapangan terkait rendahnya hasil belajar matematika terlebih materi bilangan pada peserta didik kelas II MIN 2 Lembata diantaranya minimnya penggunaan model pembelajaran yang variatif sesuai tuntutan zaman, penggunaan media pembelajaran yang kurang sehingga peserta didik mudah bosan, peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Alternative yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C berbantuan kartu bilangan. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar melalui berbuat dan melakukan (Kusuma dan Khoirunnis, 2018). Sedangkan 4C merupakan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan terdiri dari *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, dan collaboration* (Meilani, 2020; Kivuja, 2015; Trilling dan Fedel, 2009). Serta media kartu bilangan merupakan alat perantara yang digunakan dalam permainan dengan menggunakan kertas yang dibentuk sesuai dengan keperluan terdiri dari kumpulan beberapa angka yang mengandung makna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kusniati, 2020).

Berdasarkan kajian factual dan empiris diatas perlunya dilakukan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *make a match* (MaM) berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik di sekolah dasar. Hipotesis tindakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik di sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan model yang digunakan adalah *Kemmis dan Mc Taggart* terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II MIN 2 Lembata berjumlah 33 orang yang terdiri dari 15 perempuan dan 18 laki-laki. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Pengumpulan data menggunakan metode

non tes berupa lembar observasi dan metode tes berupa tes objektif. Data dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan ini berlangsung sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus 1 ditahap perencanaan hal-hal yang dilakukan diantaranya Tim peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas untuk membicarakan persiapan tindakan dan waktu tindakan untuk siklus 1. Tim peneliti bersama guru menyusun RPP yang digunakan pada siklus 1 untuk materi bilangan Tim peneliti bersama guru menyusun lembar kerja kerja peserta didik (LKPD) yang mengacu sintaks model pembelajaran make a match berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan. Tim peneliti Bersama guru Menyusun instrument untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik.

Pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran make a match berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan mengacu pada RPP yang telah disusun dengan memperhatikan sintaks model pembelajaran make a match berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan menyeluruh tentang pembelajaran pada siklus. Pada tahap ini diperoleh aktivitas guru sebesar 75 dan aktivitas siswa sebesar 70. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 74,24 dengan presentase ketuntasan 72,72%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus ini belum mencapai KKM yakni 75 atau 80%, sehingga berlanjut ke siklus 2. Tahap refleksi dari observasi berupa perlunya penegasan terkait aturan dalam menerapkan model make a match, pembiasaan dan memotivasi peserta didik untuk berani bertanya.

Pada siklus ke 2 baik tahap perencanaan dan pelaksanaan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus 1. Pada tahap observasi di peroleh hasil aktivitas guru sebesar 83 dan aktivitas siswa sebesar 81 dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 81,51 dengan presentase ketuntasan 96,96%. Peningkatan masing-masing siklus terlihat pada diagram berikut.

Adapun data hasil observasi pendidik dan siswa tiap siklus disajikan dalam diagram berikut.



Diagram 3.1 Aktivitas Pendidik Tiap Siklus

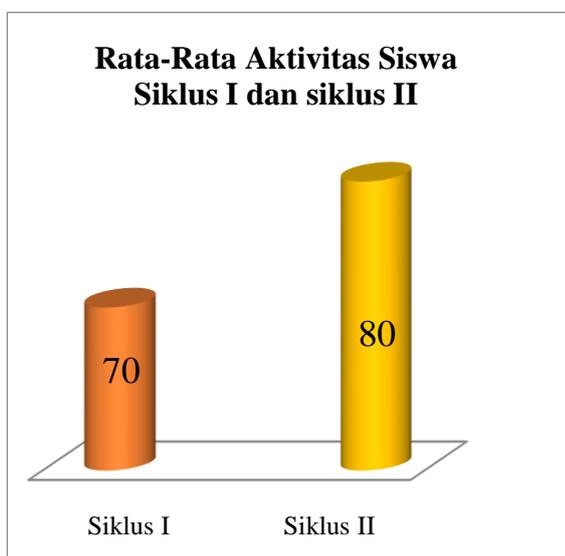
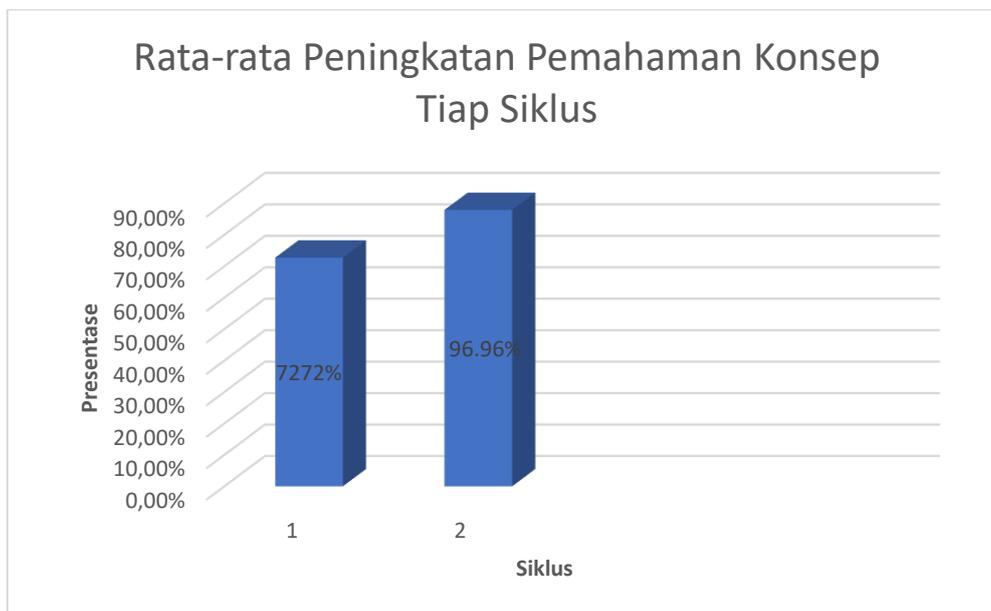


Diagram 3.2 Aktivitas Siswa Tiap Siklus

Pada diagram 3.1 berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa peningkatan terjadi dari siklus 1 ke siklus 2 pada aktivitas pendidik yaitu 75 menjadi 85. Sama halnya dengan aktivitas siswa pada diagram 3.2 terjadi peningkatan 70 menjadi 80. Nilai ini dikategorikan cukup menjadi baik (Birgili, 2015).



**Diagram 3.3 Pehaman Konsep Peserta Didik Tiap Siklus**

Diagram 3.3 menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan sebesar 24,24% dimana siklus 1 sebesar 72,72% menjadi 96,96% pada siklus 2.

Dari penjabaran siklus dan diagram diatas meuktikan bahwa Pembelajaran menggunakan model make a match mampu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, siswa lebih aktif, kreatif dan menciptakan kondisi kelas yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Maryam,dkk (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran menyenangkan dikarenakan unsur permainan didalamnya sehingga peserta didik menjadi aktif dalam menerima materi. Unsur 4C yang diintegrasikan dengan model ini menumbuhkan 4 keterampilan yang dibutuhkan zaman dimana peserta didik yang aktif dikarenakan keterampilan *Critical Thinking and Problem Solving* yaitu peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan dapat menyelesaikan permasalahan mengenai materi yang diajarkan, *Creativity and Innovation* yaitu, peserta didik lebih kreatif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran matematika serta *Communication, dan Collaboration* dimana peserta didik terbiasa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sejawatnya. Hal ini sejalan dengan Meilani (2020) keterampilan 4C meningkatkan kualitas peserta didik tidak hanya kemampuan kognitif tetapi sejalan dengan keapuan afektif dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, dengan bantuan media kartu bilangan pembelajaran semakin menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman konsep peserta didik mengenai materi yang diajarkan (Suhendar, 2018). Media kartu adalah seluruh alat dan bahan untuk mencapai tujuan Pendidikan Secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media kartu bilangan termaksud dalam media grafis yaitu media gambar.media kartu bilangan berbentuk kartu yang memuat gambar bilangan atau angka satu atau lebih (Nurhaeni, 2019).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antar siklus sebesar 24,24%, dimana siklus I (72,72%) dan siklus II (96,96%). Hal ini meuktikan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik di sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kepala sekolah, beserta segenap civitas MIN II Lembata dan Kemenristekdikti yang telah membiayai penelitian ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula.

## DAFTAR PUSTAKA

- Birgili, Bengi. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem Based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*. Vol 2, No 2. Pp 71-80.v
- Kivunja, C. 2015. "Exploring the Pedagogical Meaning and Implications of the 4Cs " Super Skills " for the 21 st Century through Bruner's 5E Lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm". *Creative Education*, 2015, 6, 224-239. [9]Widiawati, L., Soetarno J., Sudiyanto. 2018. "Higher Order Thinking Skills as Effect of Problem Based Learning in the 21st Century Learning". *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, Vol. 5, No. 3, June (halaman 96-105).
- Kusniati, Tri. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Dengan Kartu Bilangan Siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya Tahun XVI, No. 29. Februari 2020
- Kusuma, Arie Purwa dan Ayunitis Khoirunnis. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar". *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1, Juni 2018 (halaman 1-6).
- Kusuma, Arie Purwa dan Ayunitis Khoirunnis. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar". *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1, Juni 2018 (halaman 1-6).
- Maryam, Sehyla., Nano Sukmana, Moch. Rasyid Ridha. 2019. Penggunaan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal*. Vol. 2, No. 2 November, 2019 (halaan156-162)
- Meilani, Dian., Ummu Aiman. 2020. Implementation of 21st-Century Learning on Psychomotor Learning Outcomes in Science Materials With Learning Motivation as Co-Variable. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 479 .Proceedings of the 5th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2020) (halaan 37-40)
- Meilani,D.,Dantes,N., & Tika, I. N. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C terhadap Hasil Belajar IPA dengan Kovariabel Sikap Ilmiah pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–5.
- Nurhaeni., Oyon Haki Pranata, Resa Respati. 2019. "Pengaruh Media Kartu Bilangan Terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat". *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah* Vol. 6, No. 1 (2019) (halaman58-67)
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016. Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI.
- Suhendar, Uki dan Arta Ekayanti. 2018. "Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 6 No. 1 Januari 2018 (halaman 16-18)
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco, CA: Jossey-Bass.