

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA TENTANG FAKTOR
DAN KELIPATAN BILANGAN MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
DI KELAS IV SDN POLISI 5 KOTA BOGOR**

Linda Rachmawaty

SDN Polisi 5

Jl. Semboja I No. 7, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor

lindarachmawaty99@gmail.com

Abstrak: Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika tentang faktor dan kelipatan bilangan, melatar belakangi dilakukannya penelitian ini. Oleh karena itu guru perlu melakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang faktor dan kelipatan bilangan di kelas IV SDN Polisi 5 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester I Tahun pelajaran 2018/2019 (2) Untuk menggambarkan proses peningkatan hasil belajar peserta didik tentang faktor dan kelipatan bilangan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV SDN Polisi 5 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester I Tahun pelajaran 2018/2019. (3) Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik tentang faktor dan kelipatan bilangan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV SDN Polisi 5 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester I Tahun pelajaran 2018/2019.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik terutama pada materi faktor dan kelipatan bilangan. Sebelum menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada materi faktor dan kelipatan bilangan, dari 30 orang peserta didik, hanya 7 orang peserta didik (23,33%) yang mendapatkan nilai mencapai KKM. Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match*, terjadi peningkatan pada siklus I sebanyak 21 orang peserta didik (70%) berhasil mencapai KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi. Semua peserta didik yaitu sebanyak 30 orang (100%) berhasil mencapai nilai KKM.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang faktor dan kelipatan bilangan. Oleh karena itu peneliti menyarankan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* hendaknya disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Polisi 5 pada khususnya, dan di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Bogor pada umumnya.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Make a Match, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Matematika.*

1. PENDAHULUAN

Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut utamanya adalah keberhasilan peserta didik belajar pada suatu mata pelajaran maupun pendidikan pada umumnya (Krismanto, 2003).

Matematika sekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dalam pedoman penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dijelaskan bahwa tujuan pengajaran matematika di sekolah antara lain agar peserta didik memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,

serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Kondisi yang mewarnai pembelajaran matematika saat ini adalah seputar rendahnya mutu pendidikan matematika. Dilihat dari data di SDN Polisi 5 Bogor, terbukti pada nilai matematika yang lebih rendah daripada nilai mata pelajaran lain.

Mutu pendidikan dicerminkan oleh kompetensi lulusan yang dipengaruhi oleh kualitas proses dan isi pendidikan, mutu dipandang hasil tetapi dapat pula dilihat dari proses pembelajaran, mutu lulusan yang rendah dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti tidak dapat melanjutkan studi, tidak dapat menyelesaikan studinya pada jenjang lebih tinggi. Kurikulum 2013 yang menjadi acuan sekarang ini antara lain menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik hendaknya menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif, penataan materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta

didik. Pengajaran ini dimulai dari hal-hal konkret dilanjutkan ke hal yang abstrak. Pembelajaran diarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan, harapan tersebut tidak sejalan dengan situasi dan kondisi pembelajaran matematika di selama ini dalam belajar adalah pembelajaran secara konvensional dimana peserta didik hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh pendidik, urutan penyajian bahan dimulai dari abstrak ke konkret, yang bertentangan dengan perkembangan kognitif peserta didik yang masih ditingkat rendah.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam matematika. Prestasi matematika peserta didik baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi matematika peserta didik disebabkan oleh faktor peserta didik yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial dalam

matematika. Selain itu, belajar matematika peserta didik belum bermakna, sehingga pengertian peserta didik tentang konsep sangat lemah.

Menurut survey terhadap peserta didik atau konsultasi dengan pendidik, ternyata materi menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah pada khususnya merupakan salah satu materi matematika dipandang sukar. Pada materi konsep faktor dan kelipatan umumnya prestasi peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak memahami konsep faktor dan kelipatan secara benar, peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah mengenai materi faktor dan kelipatan.

Materi Faktor dan Kelipatan dalam Pemecahan Masalah adalah salah satu materi yang diajarkan pada semester 1 di kelas IV. Materi ini adalah materi yang tentunya dikaitkan dengan materi-materi sebelumnya. Terkadang pendidik hanya menyampaikan materi secara verbal tentang faktor dan kelipatan. Peserta didik tanpa diberi kesempatan untuk mengetahui darimana hal itu diperoleh. Peserta didik mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal cerita

tentang kegunaan factor dan kelipatan dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Fakta yang terjadi di tempat peneliti mengajar yaitu di kelas IV di SDN Polisi 5 Kota Bogor, hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah khususnya tentang menentukan kelipatan dan faktor suatu bilangan, masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan tes hasil belajar pada kondisi awal menunjukkan peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 7 orang dari jumlah peserta didik seluruhnya ada 30 orang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ketuntasan secara klasika hasil belajar materi tersebut hanya sebesar 23,33 %. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, sementara peserta didik hanya menjadi pendengar yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik secara fisik ataupun mental. Guru jarang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep factor dan kelipatan secara mandiri. Peserta didik hanya disuruh menghafal suatu rumus yang sudah disajikan kepada peserta

didik, sehingga keaktifan dan keterampilan proses kurang terasah dengan baik. Kondisi tersebut tentu saja menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Sementara teori mengatakan bahwa melibatkan peserta didik dalam menemukan konsep dasar merupakan cara yang baik untuk memahami konsep matematika abstrak (Herbst, 2006: 314).

Agar proses pembelajaran menjadi bermakna, kontekstual dan tidak membosankan diperlukan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dapat melibatkan peserta didik secara aktif, dan peserta didik dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk mengkonstruksi pengetahuan yang baru, dan dapat menuntun peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga dapat menarik minat peserta didik dan menyenangkan.

Anak dapat membuat suatu model operasi hitung bilangan bulat secara spontan dari pengalamannya sehari-hari, instruksi secara eksplisit dan implisit dari sekolah, dan gambar yang terdapat pada buku matematika (Hasegawa, 1997: 158). Dalam hal ini, pembelajaran akan menjadi bermakna jika mengaitkan pengalaman kehidupan

nyata peserta didik dengan ide-ide atau konsep-konsep matematika dalam pembelajaran. Selain itu, pentingnya menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki peserta didik pada kehidupan sehari-hari atau bidang lain.

Sehubungan dengan hal tersebut perlu adanya suatu pembelajaran dengan pendekatan atau metode tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran *Make a Match* berbasis Kooperatif. *Make a Match* atau mencari pasangan adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap struktur tradisional. *Make a Match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap peserta

didik mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada peserta didik dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif, peserta didik lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal.

Metode ini menuntut para peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok. Para pendidik yang menerapkan model pembelajaran *Make a Match* umumnya membagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 2 hingga 3 peserta didik dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Para peserta diberi masalah yang sedang dipelajari dan didiskusikan dalam kelompok

2. METODOLOGI

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.
- 2) Menggambarkan proses peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* tentang Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.
- 3) Mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tentang Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor semester 1 tahun pelajaran 2018/2019.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Polisi 5 Bogor yang beralamat

di Jl. Semboja I No. 7 Kec. Bogor Tengah, Kota Bogor. Latar belakang diadakannya penelitian ini karena hasil belajar peserta didik pada materi Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah masih sangat rendah. Pelaksanaan penelitian pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 dari bulan Juli sampai dengan bulan Desember 2018.

C. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti, digunakan instrumen pengumpulan data melalui:

1) Tes Uji Kompetensi

Tes uji kompetensi digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan setelah pembelajaran berlangsung yaitu dengan menggunakan lembar soal dalam materi factor dan kelipatan bilangan. Tes berupa tes tertulis dengan jumlah soal 5 yang bentuk essay dan isian 10 soal pada siklus I serta pilihan ganda 10 soal pada siklus II. Perangkat uji kompetensi yang terdiri dari master soal, kunci jawaban dan pedoman penelitian di validasi oleh Kepala Sekolah dan guru senior SDN Polisi 5.

2) Lembar Observasi

Lembar observasi disusun untuk memperoleh gambaran langsung tentang kondisi pelaksanaan penerapan model pembelajaran Make And Match di . Observasi tindakan dilakukan oleh guru lain yang bertindak sebagai observer. Lembar observasi disusun untuk mengamati peneliti dalam melaksanakan tindakan, kondisi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang dari berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan. Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kuantitatif yang berupa perhitungan dan teknik kualitatif yang berupa uraian. Setelah data terkumpul dan diperiksa, bila memenuhi persyaratan maka data tersebut ditabulasikan dalam tabel yang telah siap untuk pengolahan. Setelah

dicek kebenarannya kemudian dihitung persentasenya.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan ini, digunakan analisis deskripsi kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik, juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran serta aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika guru mengajar tentang Faktor dan kelipatan

untuk memecahkan masalah adalah rata-ratanya 59,57 sedangkan KKM yang ditentukan 70. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 8 orang (22,86%) sedangkan peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM 27 orang (77,14%). Padahal materi Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah bahasanya cukup banyak/luas, maka diputuskan untuk menggunakan model pembelajaran Make And Match pada mata pelajaran Matematika dalam materi factor dan kelipatan.

Data mengenai aktifitas peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa setengahnya (50%) peserta didik baik dalam mengikuti KBM, kurang setengahnya (30%) cukup mengikuti KBM dan kurang setengahnya (20%) peserta didik kurang semangat mengikuti KBM. Data mengenai aktifitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa kurang dari setengahnya (46,67%) guru baik memotivasi peserta didik dalam mengikuti KBM, kurang setengahnya (40%) guru cukup memotivasi peserta didik mengikuti KBM dan hanya sedikit (13,33%) guru kurang memotivasi peserta didik dalam mengikuti KBM.

Data perolehan nilai pada siklus I yaitu rata-rata nilai peserta didik 70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM ada 21 orang atau 70% dari nilai KKM dan peserta didik yang nilainya di bawah KKM ada 9 orang atau 30% dari KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I.

Data mengenai aktifitas peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh (86,67%) peserta didik termotivasi dalam mengikuti KBM dan hanya sebagian kecil (13,33%) peserta didik cukup termotivasi mengikuti KBM. Data mengenai aktifitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa 100% guru dapat motivasi peserta didik, bahan-bahan yang disajikan sesuai dengan rencana dan penerapan model pembelajaran *Make a Match* sesuai dengan yang direncanakan.

Data perolehan nilai pada siklus II sebagai berikut: rata-rata nilai peserta didik 80,66 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM ada 30 orang atau 100% dari nilai KKM

yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

B. Pembahasan

Dari hasil pembelajaran penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan jawaban soal-soal evaluasi yang diberikan, kemudian peneliti menggunakan jawaban-jawaban tersebut untuk mengetahui apakah pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil para siklus, siklus pertama, dan siklus kedua.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Para Siklus, Siklus Pertama, dan Siklus Kedua

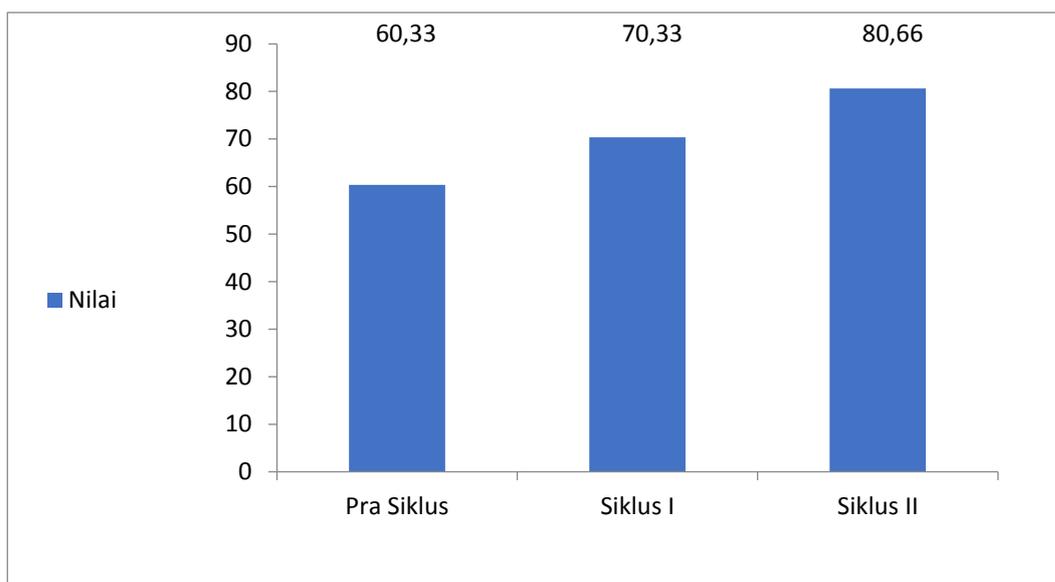
No.	Nama Peserta didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Rata-Rata	60,33	70,33	80,66
	Nilai Terendah	40	50	70
	Nilai Tertinggi	80	90	100
	Jumlah Peserta didik yang Sudah Tuntas	7	21	30
	Jumlah Peserta didik yang Belum Tuntas	23	9	0
	Prosentase Ketuntasan	23,33%	70%	100%

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Faktor dan kelipatan bilangan. Terlihat pada pelaksanaan siklus I dan II telah menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran Matematika. Pada pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, interaksi peserta didik dan guru di awal pelajaran diawali oleh guru dengan menjelaskan materi Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah dimaksudkan agar peserta didik dapat mengingat kembali. Kemudian guru mengarahkan dan menjelaskan bagaimana peserta didik belajar dengan baik. Saat proses pembelajaran berlangsung, guru mengelola secara interaktif, membimbing peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhir pelajaran, guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru mengevaluasi peserta didik dengan memberikan soal-soal yang relevan dengan konsep. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah ada peningkatan aktivitas peserta

didik dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yang tersaji Gambar 1 berikut.

bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* cocok untuk diterapkan pada materi Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah.

Selain peningkatan rata-rata nilai peserta didik, penerapan model



Gambar 1. Peningkatan Rata-Rata Nilai Peserta didik Tiap Siklus

Peningkatan rata-rata nilai peserta didik juga ditunjang oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi peserta didik setiap siklus seperti yang tergambar pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2, diperoleh bahwa nilai terendah pada pra siklus adalah 40 kemudian meningkat menjadi 50 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 70 pada siklus II. Selanjutnya nilai tertinggi pada pra siklus adalah 80 kemudian meningkat menjadi 90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 100 pada siklus II. Hal ini membuktikan

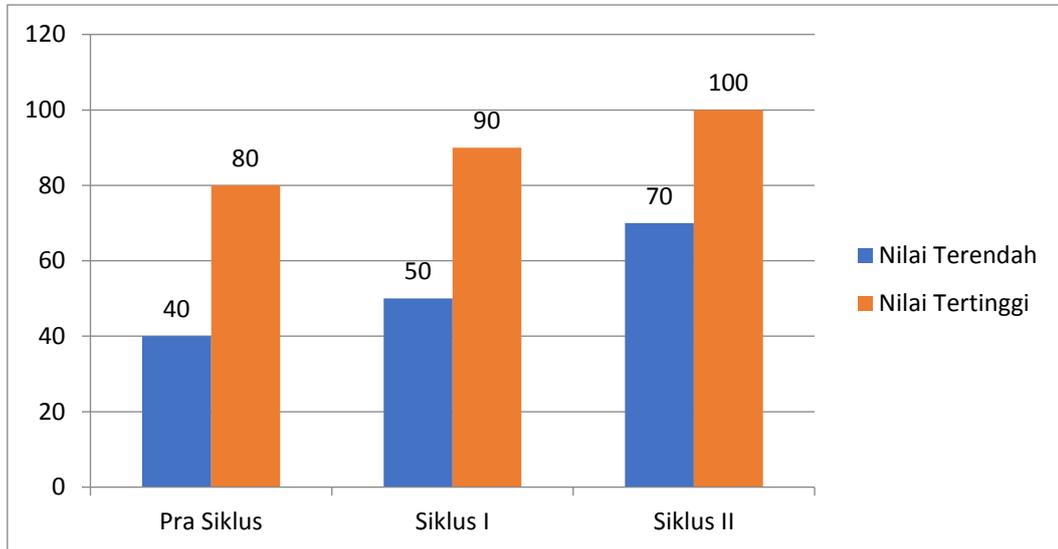
pembelajaran *Make a Match* juga dapat meningkatkan prosentase ketuntasan belajar peserta didik seperti yang tersaji pada Gambar 3.

Dari Gambar 3, diperoleh bahwa pada pra siklus hanya 23,33% atau 7 peserta didik yang nilainya di atas KKM yang ditetapkan, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70% atau 21 peserta didik yang nilainya di atas KKM selanjutnya pada siklus II

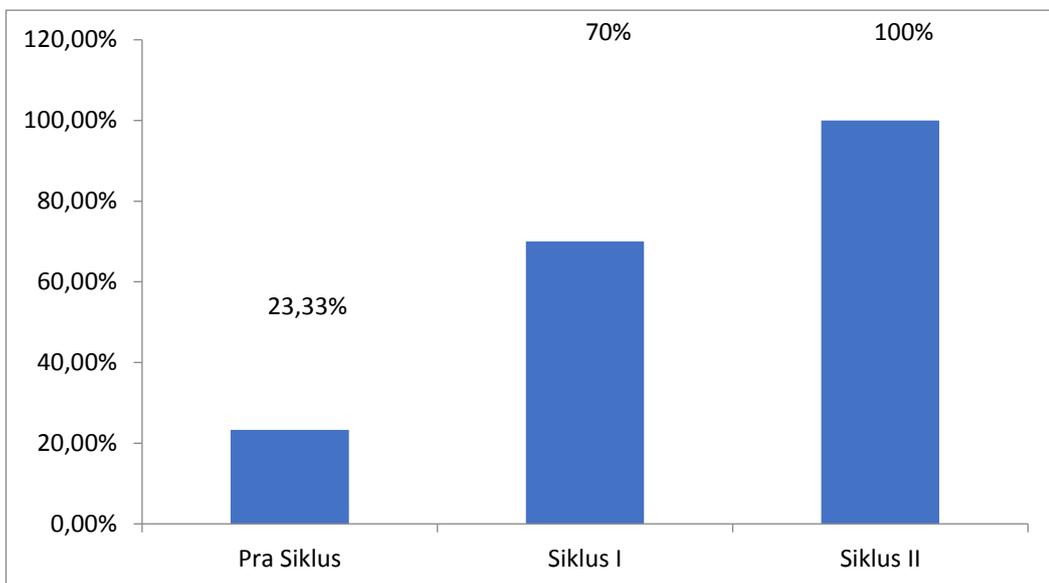
menjadi 100% atau 30 peserta didik yang nilainya di atas KKM.

Data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pada siklus I

pada siklus I maka pada siklus II didapat 86,67% atau 26 peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran dan 13,33% atau 4 peserta didik yang cukup



Gambar 3. Peningkatan Nilai Tertendah dan Tertinggi Tiap Siklus



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

terdapat 50% atau 15 peserta didik yang aktif, 30% atau 9 peserta didik cukup aktif, dan 20% atau 6 peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi

aktif pada saat pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Dengan banyaknya peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran

menunjukkan bahwa guru saat menerangkan materi dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sudah berhasil melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Data aktivitas guru menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum sudah baik, namun ada beberapa komponen penilaian dari observer yang masih kurang yaitu kurang memotivasi peserta didik dan kurang mengarahkan peserta didik pada saat mengerjakan latihan soal sehingga semangat peserta didik pada siklus I secara umum masih kurang. Kekurangan-kekurangan pada siklus I ini kemudian diperbaiki pada siklus II dan aktivitas guru pada siklus II ini secara umum sudah baik.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, peserta didik dalam belajar menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu pula pembelajaran dengan menerapkan model pembelajar *Make a Match* menjadi lebih efektif. Akibatnya informasi yang diterima peserta didik akan diingat lebih lama.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* karena dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, peserta didik merasa tidak belajar karena pembelajarannya menyenangkan bagi mereka. Hal tersebut membuat pelajaran menjadi melekat lebih lama dan baik secara langsung maupun tidak langsung, membuat peserta didik menjadi paham materi tentang factor dan kelipatan.

4. SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Polisi 5 Kota Bogor pada peserta didik kelas IV Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 bahwa hasil belajar peserta didik sesudah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari uraian pada bab sebelumnya, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang Faktor dan kelipatan untuk memecahkan masalah di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor

semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.

- b) Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh sebaliknya merasa senang sehingga aktivitas belajar mereka meningkat. Hal ini terbukti pada siklus I ada 50% atau 15 peserta didik yang aktif, 30% atau 9 peserta didik yang cukup aktif dan 20% atau 6 peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran. Setelah guru memperbaiki hasil refleksi pada siklus I maka pada siklus II didapat 86,67% atau 26 peserta didik aktif pada saat pembelajaran dan 13,33% atau 4 peserta tidak yang cukup aktif pada saat pembelajaran serta 0,00% atau tidak ada peserta didik yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik.
- c) Hasil belajar mata pelajaran Matematika khususnya materi tentang Faktor dan kelipatan

untuk memecahkan masalah di kelas IV SDN Polisi 5 Kota Bogor sebelum menerapkan model pembelajaran *Make a Match* mempunyai nilai rata-rata 60,33. Pada saat pembelajaran diubah menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 70,33 pada siklus I dan 80,66 pada siklus II.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mujiono, (2002), Belajar dan Pembelajaran, Jakarta, Rineka Cipta
- Jauhar M. (2010), Implementasi Paikem, Jakarta, Prestasi Pusaka
- Musfiquon (2010), Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta, Prestasi Pusaka
- Muslihuddin (2010), Kiat Sukses Melakukan Penelitian Tindakan dan Sekolah, Bandung, Rizqi Press
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Standar Nasional Pendidikan, Jakarta, Depdiknas
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, Standar Isi, Jakarta, Depdiknas
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006, Standar Kompetensi Lulusan, Jakarta, Depdiknas

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007, Standar Proses, Jakarta, Depdiknas
- Yatim Riyanto (2014), Paradigma Baru pembelajaran, Yogyakarta, Prenada Media Group
- Slameto, (2010), Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta, Rineka Cipta
- Undang-Undang Nomor Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta, Depdiknas
- Chairul Anwar, (2017), Buku Terlengkap Teori-teori Pendidikan Klasik hingga Kontemporer, Yogyakarta, IRCiSoD
- Miftahul Huda, (2016), Cooperative Learning, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, (2014), Pembelajaran Efektif, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik, (2004), Proses Belajar Mengajar, Jakarta, PT Bumi Aksara
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2015), Matematika Buku Guru, Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- E. Mulyana, (2009), Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru Dan Kepala Sekolah, Jakarta, Bumi Aksara
- Rusman, (2010), Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta, Raja Grafindo Persada