

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA GAME BISTIK (BILANGAN STIK)

Syifa Cinantya Naufalin¹⁾, Galih Istiningsih³⁾, Kun Hisnan Hajron³⁾, Puji Rahmawati⁴⁾,

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Magelang

¹syifa2002.23.@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 7 Nopember 2023

Revisi, 11 Desember 2023

Diterima, 4 Januari 2024

Publish, 15 Januari 2024

Kata Kunci :

Kemampuan Berhitung Perkalian
Model Pembelajaran *Make a Match*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas IV di SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media game bistik (bilangan stik). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Gondosuli 1 yang berjumlah 18 siswa. Objek penelitiannya adalah kemampuan berhitung operasi perkalian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media game bistik (bilangan stik). Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media game bistik (bilangan stik) dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IV di SD Negeri Gondosuli 1 mengalami peningkatan dalam berbagai aspek, seperti nilai tertinggi yang tetap stabil pada setiap tahap, nilai terendah yang meningkat dari 40 menjadi sekitar 53 hingga akhirnya mencapai 60, nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari 69 menjadi 73 dan kemudian 80. Selain itu, terjadi peningkatan presentase pencapaian KKM dari 11% menjadi 44% dan akhirnya mencapai 77%.

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Nama : Syifa Cinantya Naufalin

Afiliasi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Email : syifa2002.23.@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama sebagai investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dedikasi untuk mencapai tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Dengan pendidikan yang lebih baik, akan terjadi peningkatan dalam mutu dan kualitas sumber daya manusia di tengah era globalisasi ini. (Nurhabibah &

Alexon, 2017). Menurut Piaget seperti yang diungkapkan dalam (Heruman, 2013) dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, siswa membutuhkan bantuan dari media dan alat peraga yang dapat membantu mengklarifikasi konsep yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dipahami dengan lebih cepat dan lebih baik oleh siswa.

Pembelajaran matematika melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Untuk meningkatkan hasil belajar sesuai harapan, peran guru tidak cukup hanya memberikan informasi kepada siswa, tetapi siswa juga perlu aktif mencari informasi tambahan tentang materi yang dipelajari di sekolah, baik dari guru, teman, maupun sumber bacaan lainnya (Nisa, R., Musdi, E., & Jazwinarti, 2014). Menurut Irawati (Malapata, E. & Wijayaningsih, L., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berhitung adalah bagian penting dari perkembangan anak. Jika kegiatan berhitung dapat diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas yang menarik dengan menggunakan media yang menarik atau melalui permainan yang dapat meningkatkan minat belajar dalam berhitung.

Penguasaan kemampuan berhitung sangat penting bagi anak, bahkan pada usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari, manusia memerlukan kemampuan berhitung untuk berbagai keperluan. Menurut Naga (Romlah, 2016) kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk memahami matematika yang berkaitan dengan karakteristik dan keterkaitan antara bilangan-bilangan real, serta melibatkan operasi-operasi seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut Semiawan (Fatmawati, N. I. A., 2014) kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk melakukan tindakan matematika sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Standar NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) memberikan gambaran mendetail tentang proses dan materi matematika, dengan fokus pada siswa usia dini untuk memahami angka, sistem angka, dan operasi hitung, terutama penambahan dan pengurangan.

Selama ini, matematika dianggap sebagai salah satu materi pembelajaran yang menakutkan bagi peserta didik, sehingga banyak anak yang kurang tertarik untuk mempelajarinya. Menurut (Smith, S. S & Smith, S. S, 2009) perkalian adalah operasi yang

digunakan untuk menemukan hasil kali dari dua faktor yang diketahui. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran untuk operasi perkalian ini sangat diperlukan agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut (Anita Chaundhari, Brinzel Rodrigues, 2016) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. (Maulana, I. & Nasution, N., 2020). Dengan penggunaan media yang menarik, siswa tidak akan merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat dengan lebih baik memperoleh informasi dari media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Swan & Marshal (Wahyuningtyas, D. & L. I, 2016) media matematika merupakan objek yang dapat dipahami oleh siswa melalui penggunaan indera mereka, baik secara sadar maupun tidak, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir matematika siswa. Pentingnya peran media dalam proses pembelajaran matematika juga terlihat dalam penggunaan media papan perkalian. Menurut (Khamidin, A., 2017) media papan perkalian merupakan alat yang digunakan untuk mengajarkan konsep perkalian secara berulang, biasanya berbahan flannel. Melalui media pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian matematika. Media game bistik (bilangan stik) merupakan alat hitung perkalian berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat merangsang pemahaman dan minat siswa dalam belajar. Dan stik es krim digunakan sebagai alat hitung.

Menurut Rukhmana (Yeti, H., 2018) *Make a Match* adalah metode pembelajaran di mana setiap siswa memegang kartu yang berisi soal atau jawaban, dan mereka harus bekerja sama dengan siswa lain

untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Metode ini dirancang untuk merangsang pemikiran siswa, meningkatkan semangat kerjasama, dan memotivasi mereka dalam belajar serta mengembangkan motivasi belajar pada anak model pembelajaran ini dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah (Herawati, O. D. P., Siroj, R & Basir, D., 2013). Model pembelajaran *Make a Match* memiliki keunggulan menurut Miftahul Huda (Winarni, 2019) yaitu a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, c) efektif dalam membantu siswa mengembangkan keberanian dalam melakukan presentasi, dan d) efektif dalam membantu siswa belajar menghargai disiplin waktu.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN Gondosuli 1 pada tanggal 10 Oktober 2022 diperoleh informasi siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Gondosuli 1, bahwa dalam aktivitas kegiatan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika ini relatif rendah. Salah satu materi pembelajaran yang masih kurang dipahami adalah perkalian dua bilangan. Dalam proses pembelajaran umumnya siswa kurangnya penguasaan materi, kurang menunjukkan keaktifan, siswa jarang bertanya apabila dilaksanakan diskusi kelompok siswa banyak bergurau/bercanda dalam satu kelompok atau dengan kelompok lain yang mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran, siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan 2 tahun pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga semangat anak untuk belajar tatap muka masih kurang.

Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan untuk itu, melalui penelitian ini, peneliti akan menelusuri Siswa kelas IV menghadapi tantangan dalam belajar matematika, terutama dalam materi perkalian yang terlihat dari skor rata-rata

ulangan dari siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM dan atau ketuntasan belajar yang ditentukan sekolah sebanyak 70 dari skor ideal 100, yang menunjukkan adanya tantangan dalam belajar matematika, khususnya dalam materi perkalian. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Game Bistik* (bilangan stik). Peneliti memilih media ini untuk digunakan di kelas tinggi karena dapat membantu siswa memahami konsep perkalian sejak mereka masih belajar di kelas rendah, baik dari segi konsep maupun cara menghitung yang benar.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi perkalian. Menurut penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Di Kelas III SD Negeri 6 Samudera Aceh Utara" yang dilakukan oleh Rizki Yatul Yusra, Drs. Fauzi, M.Pd, dan Drs. Said Darnius, M.Pd (2021), terjadi peningkatan hasil dalam pembelajaran perkalian selama siklus pembelajaran. Pada siklus I, persentase ketuntasan kelas mencapai 65% (11 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata 74. Pada siklus II, persentase ketuntasan kelas turun menjadi 56% (10 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata 71. Namun, pada siklus III, persentase ketuntasan kelas meningkat kembali menjadi 89% (16 siswa tuntas) dengan nilai rata-rata 82. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sudi Eni (2014) Siswa kelas II SD Negeri Bandungrejo 1 mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian bilangan hingga dua angka. Tingkat penguasaan materi siswa hanya mencapai 72,00%, yang berarti dari 38 siswa hanya 28 siswa yang berhasil memahami materi tersebut, sementara 10 siswa lainnya belum menguasainya. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan melalui penerapan model

pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perbaikan, nilai rata-rata adalah 69,72. Setelah diterapkan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73,68, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 81,58. Hal ini dibuktikan pada penelitian menurut penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Make a Match* Berbantuan Metode Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" oleh Oktviana Dwi A., Sri Budiyartarti, & Nur Samsiyah (2022), penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan metode jarimatika memiliki dampak positif terhadap keterampilan berhitung perkalian pada siswa kelas IV sekolah dasar jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang tidak menggunakan *Make A Match* berbantuan metode jarimatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode tersebut menghasilkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa metode tersebut.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ketiga peneliti sebelumnya, bahwa dalam penelitian tersebut menunjukkan kemampuan atau hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, untuk itu peneliti akan menelusuri tentang permasalahan yang ada pada siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Game Bistik (Bilangan Stik)” bagi siswa kelas IV SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan yang harapannya nanti dapat meningkatkan kemampuan berhitung serta pemahaman siswa mengenai materi perkalian.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menurut model yang Stephen Kemmis dan Robbin Mc. Taggart telah dikembangkan tampaknya masih memiliki kesamaan dengan model yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Hal ini disebabkan karena keduanya terdiri dari empat komponen yang sama dalam satu siklus atau putaran, sehingga belum ada perubahan yang terlihat. Keempat komponen tersebut mencakup perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). (Trianto, 2011).

Menurut pendapat (Arikunto, 2008) menyimpulkan penelitian tindakan kelas adalah sebuah proses pengamatan terhadap kegiatan belajar yang melibatkan tindakan yang direncanakan secara sengaja dan diimplementasikan di dalam sebuah kelas. Data survei dikumpulkan setelah tindakan dan observasi dilakukan, kemudian data tersebut dianalisis untuk menentukan apakah tujuan dan hasil penelitian telah tercapai. Analisis ini disebut refleksi. Jika tujuan penelitian belum tercapai, peneliti akan mengulangi siklus perencanaan atau diskusi untuk memvalidasi temuan penelitian. Siklus ini berlanjut sampai peneliti menyelesaikan masalah yang diteliti, meningkatkan proses atau tujuan pembelajaran, dan mencapai perubahan serta peningkatan kualitas pembelajaran. (Prihantoro, A & Hidayat, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Gondosuli 1 yang beralamatkan di Dusun Carikan, Desa Gondosuli, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang Jawa Tengah dengan subjek yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan di mana pembelajaran dilaksanakan dan diakhiri dengan tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Durasi satu pertemuan adalah 2 jam pembelajaran

atau setara dengan 2 kali pertemuan standar durasi 35 menit, sehingga total waktu yang dibutuhkan adalah 4 x 35 menit. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes tertulis. Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai kemampuan berhitung yang diajarkan pada materi perkalian dengan berbantuan media game bistik (bilangan stik). Peneliti menggunakan metode tes karena aspek yang diukur adalah kemampuan berhitung siswa dalam perkalian pada Siswa kelas IV SDN Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN Gondosuli 1, Muntilan, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan media Game Bistik (bilangan stik). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu atau dua pertemuan, dengan durasi masing-masing pertemuan adalah 2 jam pelajaran. Berikut adalah hasil dari penelitian tersebut.

Pra Tindakan

Pra tindakan telah dilaksanakan pada tanggal 26 November 2022, diikuti oleh 18 siswa dari Kelas IV SDN Gondosuli 1. Tahap pra tindakan ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal mengenai kemampuan berhitung siswa dalam materi perkalian dalam mata pelajaran matematika sebelum tindakan dilakukan. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini dikumpulkan melalui observasi dan pretest. Hasil refleksi dari peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung didominasi oleh peran guru. Siswa lebih banyak bersifat pasif, hanya

duduk mendengarkan guru saat menyampaikan materi. Saat menjelaskan materi perkalian, guru memberikan penjelasan singkat, contoh soal di papan tulis, dan kemudian menjelaskan cara pengerjaannya kepada siswa.

Terdapat variasi dalam kemampuan dan konsentrasi siswa saat mengerjakan tes pra tindakan. Beberapa siswa terlihat mencontek, bahkan ada yang mengganggu teman sekelasnya. Ada pula yang meminta bantuan kepada guru karena merasa kesulitan. Namun, ada juga siswa yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh. Setelah waktu yang ditentukan oleh guru habis, semua jawaban siswa dikumpulkan dan dioreksi oleh peneliti. Hasil tes menunjukkan data berupa nilai-nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 69, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 40 menurut hasil analisis deskriptif kuantitatif.

Adapun terdapat tabel yang menunjukkan nilai-nilai yang diperoleh siswa pada tahap pra tindakan disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Tahap Pra Tindakan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 55	2	11%
2.	56 – 60	5	27%
3.	61 – 65	4	22%
4.	66 – 70	4	22%
5.	71 – 75	1	5%
6.	76 – 80	0	0%
7.	81 – 85	0	0%
8.	86 – 90	1	5%

9.	91 – 100	1	5%
Total		18	

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 3 siswa (16%) yang telah memenuhi KKM yaitu pada nilai > 70 . Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 70 atau lebih tinggi. Sementara itu, sebanyak 15 siswa (83%), yang belum mencapai KKM yaitu pada nilai < 70 . Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi yang mendapatkan nilai dibawah 70 atau dibawah KKM sekolah.

Jadi, data tersebut, dapat diamati tingkat pencapaian siswa dalam menguasai kemampuan berhitung perkalian masih kurang, ada 83% siswa yang belum tuntas atau masih dibawah KKM < 70 . Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan guna meningkatkan kemampuan berhitung perkalian kelas IV SD Negeri Gondosuli 1 Muntilan.

Siklus 1

Informasi yang diperoleh dari tahap pra tindakan ini digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan tindakan pada siklus pertama, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian. Siklus I ini dilakukan tes akhir terdiri 40 butir soal pilihan ganda. Hasil evaluasi siklus I, menunjukkan nilai rata-rata 73, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53. Berikut ini adalah tabel yang menampilkan nilai sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Kemampuan Behitung perkalian Tahap Siklus 1

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 55	2	11%
2.	56 – 60	3	16%
3.	61 – 65	3	16%

4.	66 – 70	2	11%
5.	71 – 75	3	16%
6.	76 – 80	2	11%
7.	81 – 85	1	5%
8.	86 – 90	1	5%
9.	91 – 100	1	5%
Total		18	

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 70 terdapat 8 siswa (44%). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas. Sedangkan yang belum memenuhi KKM < 70 terdapat 10 siswa (55%). Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi yang mendapatkan nilai 70 ke bawah

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai antara nilai siswa pada tahap pra tindakan sebelum tindakan diberlakukan dan nilai siswa pada siklus 1. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata antara kedua tahap tersebut dari 69 sampe 73. Begitu pula presentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal meningkat dari 11% menjadi 44% pada siklus 1.

Siklus II

Siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I. Tujuan dari pelaksanaan siklus II adalah untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh oleh siswa memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sekitar 80% dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 70 . Seperti hal siklus I dan siklus II. Soal tes berupa pilihan ganda yang diberikan yaitu 40 butir soal. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata 80, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Adapun nilai tes tertulis pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. . Distribusi Frekuensi Nilai Pencapaian Kemampuan Berhitung perkalian Tahap Siklus II

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	≤ 55	1	5%
2.	56 – 60	1	5%
3.	61 – 65	1	5%
4.	66 – 70	1	5%
5.	71 – 75	2	11%
6.	76 – 80	3	16%
7.	81 – 85	2	11%
8.	86 – 90	3	16%
9.	91 – 100	4	22%
Total		18	

Data di atas dapat dilihat bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu pada nilai > 70 terdapat 14 siswa (77%). Sebanyak 4 siswa (22%) telah mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan (nilai 70 ke atas), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM (nilai < 70) berjumlah 4 siswa (22%). Hal ini terlihat dari distribusi frekuensi nilai siswa.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata meningkat menjadi 80, sementara nilai terendah mencapai 55. Informasi tentang nilai tertinggi tidak dijelaskan apakah mengalami perubahan, tetapi nilai tersebut masih tetap pada 100, hanya kualitas bertambah. Pada siklus II tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori gagal.

Persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus II naik menjadi 77%,

melampaui target peneliti yang menginginkan persentase pencapaian KKM $\geq 75\%$. Oleh karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus III karena target pencapaian telah tercapai.

Pembahasan

Dari hasil tes pra tindakan pada awalnya, diperoleh data kondisi awal siswa kelas IV yang terdiri dari 18 siswa. Hasilnya menunjukkan nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 40, dan nilai rata-rata sebesar 69. Siswa yang sudah memenuhi ketuntasan KKM sebanyak 3 siswa atau 16% dan belum berhasil memenuhi persyaratan sebanyak 15 siswa atau 83%. Dari data awal, menggambarkan bahwa kemampuan berhitung pada perkalian siswa masih kurang. Dengan begitu, diperlukan perbaikan yang harus dilakukan segera dan dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian yang rendah tersebut.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada tahap awal pembelajaran, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kelompok kecil. Model pembelajaran ini mengharuskan setiap siswa untuk memegang kartu soal atau jawaban, dan mereka harus berkolaborasi dengan siswa lain untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir, menumbuhkan semangat kerjasama dan memberikan semangat dalam belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Rukhmana (Yeti, H., 2018).

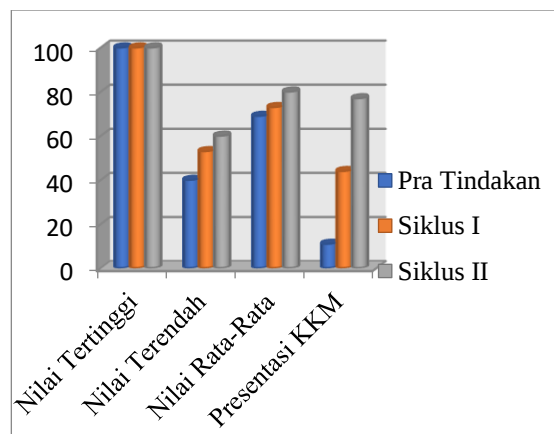
Penelitian siklus I membahas mengenai operasi hitung perkalian dua angka. Penelitian tersebut melibatkan tindakan berupa pembentukan kelompok yang heterogen berdasarkan hasil pre-test. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Slavin (Solihatin, Etin dan Raharjo, 2007). Pandangannya adalah bahwa pembagian kelompok yang heterogen

bertujuan untuk mendorong anggota kelompok bekerja sama dan berbagi pengetahuan. Kerjasama ini berdampak pada peningkatan nilai rata-rata kemampuan berhitung perkalian siswa dari 69 pada tahap pra tindakan/pra siklus menjadi 73. Sedangkan dalam kategori kemampuan berhitung perkalian siswa pada siklus I, siswa yang masuk dalam kategori gagal 2 siswa, kategori kurang 11 siswa, kategori cukup 5 siswa, kategori baik 0 siswa, dan kategori sangat baik 2 siswa.

Meskipun demikian, penelitian dianggap belum berhasil karena tingkat keberhasilannya belum mencapai 75%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti gangguan saat pembagian kelompok di mana salah satu siswa menolak untuk bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru pada pertemuan pertama, serta beberapa siswa berbicara sendiri saat pembagian kelompok. Selain itu, pembelajaran mengalami pemborosan waktu karena tidak adanya batasan waktu yang jelas selama diskusi. Untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatancatatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya.

Pada siklus II, tindakan yang dilakukan tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match berbantuan media game bistik* (bilangan stik) dengan materi perkalian bilangan dua angka berurutan serta model pembelajaran sedikit dimodifikasi. Modifikasi tersebut menggunakan permainan kompetitif dalam proses pembelajaran. Permainan kompetitif berupa pemberian *game bistik* (bilangan stik). Teori (Andang Ismail, 2009) bahwa bermain sambil belajar adalah strategi untuk mengajarkan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran tanpa merasa terbebani. Aturan permainan juga dirancang agar proses pembelajaran berjalan lancar.

Selanjutnya, peneliti menjelaskan perubahan yang terjadi dari tahap pra tindakan, siklus I, hingga siklus II.



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat Peningkatan nilai terjadi pada tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Nilai tertinggi tetap stabil pada setiap tahap, sementara nilai terendah mengalami peningkatan dari sekitar 40 menjadi sekitar 53, dan akhirnya mencapai 60. Nilai rata-rata juga mengalami peningkatan dari awalnya 69, menjadi 73 kemudian 80. Sedangkan peningkatan presentasi pencapaian KKM awalnya 16%, menjadi 44% dan terakhir 77%.

Dengan demikian, model pembelajaran *make a match* menjadi sangat penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pendekatan model tersebut menekankan tanggung jawab kelompok dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas bersama. Implementasi model *make a match* menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan yang mereka hadapi. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, dengan sebagian besar siswa terlibat secara antusias. Mereka terlihat aktif saat mencari pasangan kartu yang sesuai..

Dengan menerapkan model ini, siswa yang sebelumnya belajar secara mandiri tanpa adanya elemen kompetisi atau penghargaan, kini diberi pengalaman belajar yang berbeda dengan adanya

kompetisi dan penghargaan yang menjadi motivasi bagi keberhasilan mereka. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam, tidak monoton. Selain itu, rasa percaya diri siswa meningkat karena mereka didorong untuk menyampaikan ide dan pendapat mereka. Motivasi siswa juga meningkat karena adanya iklim persaingan yang muncul melalui penerapan model pembelajaran make a match ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada materi perkalian siswa kelas IV SD Negeri Gondosuli 1 dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media game bistik (bilangan stik). Peningkatan kemampuan berhitung ini terlihat dari nilai tertinggi yang tetap stabil pada setiap tahap, sedangkan nilai terendah mengalami peningkatan dari sekitar 40 menjadi sekitar 53, dan akhirnya mencapai 60. Selain itu, nilai rata-rata juga mengalami peningkatan dari 69 awalnya menjadi 73 dan kemudian 80. Terjadi juga peningkatan presentase pencapaian KKM dari 16% menjadi 44%, dan akhirnya mencapai 77%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung perkalian siswa kelas IV SD Negeri Gondosuli 1 telah berhasil mencapai persentase 75% siswa yang mendapatkan nilai > 70 . Data yang dihasilkan pada siklus II menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai keberhasilannya, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, S. M. (2016). Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung Melalui Media Puzzle Pada Anak. 390–392

Andang Ismail. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ardianingtyas, O. D., Budyartati, S., & ... (2022). Dampak model pembelajaran Make a Match dengan bantuan metode jarimatika terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa kelas IV sekolah dasar. *Prosiding Konferensi ...*, Volume 3, halaman 371–376.

Eni, S. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami perkalian dan pembagian melalui model pembelajaran. *Journal Articiel*.

Fatmawati, N. I. A. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan . *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 315-326.

Heruman. (2013). *Metode Pengajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Penerbit Rosdakarya.

Herawati, O. D. P., Siroj, R. & Basir, D. . (2013). Dampak Penggunaan Metode Problem Posing Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4

Khamidin, A. (2017). Penerapan Media Papan Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. *Seminar Nasional PGSD*, 1328-1339.

Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283.

- Maulana, I., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Rak Telur Rainbow. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512–519.
- Nisa, R., Musdi, E., & Jazwinarti. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang 49 Panjang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 23–28.
- Nurhabibah, & Alexon. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika (PTK Siswa Kelas IVA SD Negeri 81 Kota Bengkulu). Volume 2, halaman 44–52.
- Prihantoro, A & Hidayat . (2019). Melakukan Tindakan Kelas . Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman , 49-60.
- Rahayu, I., Syarifah, S., & Trimo, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match. *Jurnal Holistika*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.9-13>
- Romlah . (2016). Peningkatkan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa . *Jurnal Ilmiah Potensial* , 72-77.
- Smith, S.S. & Smith, S.S. (2009). Motor Skills Development in Early Childhood (Volume 2)
- Solihatin, Etin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Anaisis Model* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuningtyas, D.. & L. I. (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Menggunakan Media Wayangatika . *Pancaran* , 51-60.
- Winarni, T. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Angka. 2(2)
- Yeti, H. (2018). Application of the Cooperative Learning Model "Make a Match" to Enhance Learning Motivation in Early Childhood Education (Ages 7-8) at Way Dadisukarama Elementary School, Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1-190.
- Yusra, R. Y., Fauzi, & Darnius, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Behitung Perkalian Siswa Di Kelas III Sd Negeri 6 Samudera Ach Utara. *Junal Ilmiah Mahasiswa*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>