

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
BERBANTU KARTU KUCINGAN TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS
IV SDN 01 JAGUNG PEKALONGAN**

Anisha Yuniar Pratiwi

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : anishayuniarpratiwi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika dan keaktifan siswa. Hal tersebut disebabkan kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan siswa karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami secara menyeluruh mengenai bagaimana proses pemecahan masalah matematika. Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, 2) Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang mengajak siswa ikut aktif dalam pembelajaran, 3) Pembelajaran yang cenderung membosankan karena siswa lebih banyak mendengarkan sehingga siswa sering sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak memperhatikan karena asik berbicara diluar materi pembelajaran dengan teman sebangkunya. 4) Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penelitian yang dilakukan memanfaatkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan. Dalam memecahkan masalah matematika, dilakukan dengan langkah-langkah 1) Memahami masalah 2) Merencanakan pemecahan 3) Melaksanakan rencana 4) Memeriksa Kembali.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian yaitu *True-Eksperimental Design* dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Jagung dan kelas IV SDN 01 Langensari Pekalongan Tahun Pelajaran 2017/2018. Sampel yang diambil adalah 45 siswa, 20 siswa kelas IV SDN 01 Jagung dan 25 siswa kelas IV SDN 01 Langensari. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (*pretest-posttest*) yang dilakukan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, wawancara terstruktur dan kegiatan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji banding kemampuan pemecahan masalah menunjukkan hasil $t_{hitung} = 2,2064$, dengan $t_{tabel} = 2,0210$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan pemecahan siswa di beri perlakuan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan lebih baik dari pada hasil kemampuan pemecahan siswa yang diberi metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan penelitian dan pembahasan, saran yang perlu disampaikan adalah dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar yaitu dengan mencoba menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan sebagai salah satu media dan metode alternatif guru dalam mengajar.

Kata Kunci: *Media Kartu Kucingan, model pembelajaran Make A Match, kemampuan pemecahan masalah.*

Abstract : *This research was motivated by the low ability of problem solving mathematics and student activeness. This is due to the lack of effective learning in optimizing the ability of students because in learning teachers only use lecture methods that cause students less active and less comprehensively the implementation of the learning process. The problems in this research are 1) the low of student learning result, 2) the lack of use of learning method which invites the students to participate actively in the learning, 3) The lesson tends to be boring because the students just listen, so the students are often busy with themselves and do not pay attention to the lesson and they will chit-chat with their deskmate. 4) The low motivation of students in learning. How to solve it a dialogue is 1) Working for better understanding 2) Hunting for the helpful idea 3) Carrying out the plan 4) Looking back.*

Quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with Pretest-Posttest Control Group Design design. The population of this study were all fourth grade students of SDN 01 Jagung and grade IV SDN 01 Langensari Pekalongan Lesson Year 2017/2018. Samples taken were 45 students, 20 students of grade IV SDN 01 Jagung and 25 students of grade IV SDN 01 Langensari. Data in this study were obtained through tests (pretest-posttest), structured interviews and observation activities. It can be concluded that the results of students problem solving abilities are treated with the learning model of Make A Match-assisted card "kucingan" better than the results of the students' ability to solve the conventional learning method. Based on research and discussion, the suggestions that would be given is in the process of learning should teachers use the media and learning methods that make students interesting to learn is to try to apply the model of learning Make A Match card assisted "kucingan" as one of the media and alternative methods of teachers in teaching.

Keywords Learning: *Media Card "Kucingan" , guided the Make A Match learning model of problem solving skills*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu di sekolah tidak akan berjalan secara maksimal jika tidak dituntun oleh seorang ahli dalam melaksanakannya. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi siswa dijalar pendidikan (Bektiarso, 2015: 7).

Kegiatan pembelajaran memiliki banyak kegiatan yang memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Termasuk kegiatan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah menurut Susanto

(2013: 195) yaitu kemampuan yang menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru. Pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya menjadi bekal dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa mampu untuk merencanakan cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Salah satu pembelajaran yang memiliki kegiatan pemecahan masalah adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak. Dalam mata pelajaran matematika, salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika. Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dengan mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan siswa terhadap prinsip, nilai, dan proses matematika (Susanto, 2013: 196).

Saat siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah matematika secara tidak langsung siswa telah meningkatkan pemahaman dan penghayatan tentang prinsip, nilai, dan proses yang ada dalam matematika. Hal itu akan terjadi secara maksimal jika siswa mampu untuk menyelesaikan pemecahan masalah matematika yang dihadapinya. Adapun langkah-langkah dalam memecahkan masalah menurut Polya (1973: 33) yaitu (1) Memahami Masalah (2) Merencanakan Pemecahan (3) Melaksanakan Rencana (4) Memeriksa Kembali. Masalah matematika yang sulit dipecahkan oleh siswa yaitu saat siswa menyelesaikan pemecahan masalah matematika dengan materi pecahan. Melalui permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan beberapa solusi alternatif. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran maupun model pembelajaran.

Menurut Rosdiani (2012: 5) “Model pembelajaran suatu perencanaan atau satu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Isi yang terkandung dalam suatu model pembelajaran berupa suatu pedoman yang dibuat dan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sutirman (2013: 22) “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Di dalam model pembelajaran terdapat penjelasan kegiatan pembelajaran dimulai dari awal sampai akhir yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat di atas maka model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran dari awal sampai akhir yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru bersama siswa di dalam kelas.

Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa pada saat dikelas (Komsiyah, 2012: 21). Ciri-ciri model pembelajaran (Rosdiani, 2012: 8) yaitu 1) Berdasarkan pada teori belajar dari para ahli tertentu 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. 3) Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. 4) Memiliki bagian-bagian model meliputi langkah-langkah pembelajaran, prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem

pendukung. 5) Memili dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. 6) Membuat persiapan mengajar.

Model pembelajaran yang digunakan dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah setiap pembuatan rencana pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai secara maksimal. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran (Aqib, 2014:23). Ciri utama model pembelajaran ini yaitu siswa di minta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran yang dilakukan guru bersama siswa. Langkah langkah dalam model pembelajaran *Make A Match* meliputi (1) Menyiapkan kartu (2) Siswa mendapat satu kartu (3) Siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dimiliki (3) Mencari pasangan (4) Mencocokkan kartu.

Kelebihan dari model ini yaitu suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatannya juga terdapat kerja sama antar siswa yang terwujud secara dinamis sehingga muncul dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa. Namun model ini juga memiliki kekurangan yaitu diperlukan bimbingan dari guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran karena dalam pelaksanaannya akan menimbulkan suasana kelas yang gaduh yang dapat mengganggu kelas lain.

Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran antara lain adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Minatul (2012) yang di muat dalam jurnal penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”. Disimpulkan bahwa hipotesis yang terbukti adalah Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika materi mengenal lambang bilangan romawi kelas IV semester II SDN 03 Sumberejo Kabupaten Kendal tahun pelajaran 2012/2013. Hasil analisisnya harga t hitung = 4,72 dan t 0,05 = 1,699 pada taraf signifikan 5% yaitu $4,72 > 1,699$ karena t hitung $>$ t tabel jadi ada pengaruh. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Minatul dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *Make A Match* sebagai model yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada saat penelitian.

Perbedaannya yaitu dalam penelitian Minatul penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dilaksanakan tanpa menggunakan media tertentu sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan media kartu kucing yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan model *Make A Match* di kelas. Perbedaan yang lain yaitu dalam target penelitian yang dilakukan. Untuk penelitian Minatul target penelitiannya yaitu peningkatan hasil belajar Matematika di kelas IV sedangkan target penelitian yang saya lakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas IV.

Selain menggunakan model pembelajaran yang efektif dan menarik, untuk membantu pelaksanaan model pembelajaran dapat digunakan pula media pembelajaran. Media digunakan siswa sebagai alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga

dipahami oleh siswa (Heruman, 2014:2). Menurut Daryanto (2013: 7) “media pembelajaran adalah suatu komponen integral dari sistem pembelajaran”. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran memiliki salah satu peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Aqib (2014: 50) “media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa)”. Media pembelajaran digunakan untuk memberikan sarana dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi pesan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala macam bentuk yang digunakan untuk alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa saat pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2014: 29) meliputi: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu kucingan. Kartu kucingan adalah salah satu kartu bentuk kartu remi dimana dalam menggunakannya menggunakan prinsip untuk menghabiskan kartu (Nugroho, 2014). Kartu kucingan berbentuk kartu berisi soal dan jawaban tentang materi pecahan. Langkah-langkah permainan kartu kucingan adalah sebagai berikut (1) Kartu dikocok agar kartu pasangan kartu yaitu kartu yang sesuai tersebut tercampur (2) Sembunyikan salah satu kartu agar dimungkinkan kartu tidak habis selama penggunaan (masih terdapat seorang pemain yang mendapat satu kartu yang tidak memiliki pasangan) (3) Kartu dibagikan kepada semua pemain secara rata (4) Peserta berusaha mencari pasangan kartu dari kartu yang dipegang (5) Pasangan kartu yang sesuai dijatuhkan ke meja permainan (6) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali dapat pasangan kartu dari kartu yang dibawa.

Penelitian menggunakan kartu kucingan pernah dilakukan oleh Nugroho (2014) yang dimuat dalam jurnal penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kartu Kucingan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 03 Getesan Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2013/2014”. Berdasarkan penelitian itu didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 60,93 lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu kucingan efektif digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada penggunaan media kartu kucingan dalam penelitian. Namun jika penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, hanya menggunakan media kartu kucingan dalam penelitiannya tanpa penggunaan model pembelajaran tertentu. Penelitian yang saya lakukan dengan penggunaan kartu kucingan untuk membantu melaksanakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas. Terdapat

pula perbedaan dari target penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho memiliki target penelitian yaitu hasil belajar siswa kelas VII sedangkan penelitian yang saya lakukan memiliki target untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan penelitian pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 01 Jagung Pekalongan dan SDN 01 Langensari Pekalongan. Lokasi SDN 01 Jagung dan SDN 01 Langensari terletak di Kecamatan Kesesi, Pekalongan. Dalam hal ini penulis mengambil objek penelitiannya yaitu semua siswa kelas IV SDN 01 Jagung yang terdiri dari 20 siswa dan kelas IV SDN 01 Langensari yang terdiri dari 25 siswa. Penelitian ini menggunakan *True Experimental Design* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (*pretest-posttest*) yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, wawancara terstruktur dan observasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk kelas eksperimen dilakukan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan sedangkan kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Jagung Pekalongan dan SDN 01 Langensari Pekalongan. Pada siswa kelas IV SDN 01 Jagung Pekalongan digunakan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah populasi yaitu 20 dan kelas IV SDN 01 Langensari Pekalongan digunakan sebagai kelas kontrol dengan jumlah populasi yaitu 25 siswa. Pengambilan sampel adalah seluruh siswa dengan menggunakan "*non probability sampling*". Penelitian yang dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keberhasilan penelitian membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pecahan.

Tabel 2 Data Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	88	100	90	98
Nilai terendah	50	70	46	58
Rata-rata	67,7	87,2	64,0	80,2
Siswa tidak tuntas	6	0	12	4

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat pada hasil *pretest* dari kedua kelas, nilai tertinggi selisihnya berbeda dengan nilai terendah. Nilai tertinggi 88 sedangkan nilai terendah 50 pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 90 nilai terendah yaitu 46. Nilai rata-rata kelas eksperimen

67,7 dan kelas kontrol 64,0 dan Saat *pretest* dikelas eksperimen siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 siswa sedangkan pada kelas kontrol siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa.

Setelah dilakukan *posttest* seperti dapat dilihat pada tabel diatas nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 70 dengan nilai rata-rata 87,2 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 98 dan nilai terendah yaitu 58 dengan nilai rata-rata 80,2 dan pada kelas eksperimen hasil *posttest* menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang tidak tuntas atau dalam hal ini dapat dikatakan bahwa seluruh siswa tuntas dalam memecahkan masalah matematika. Sedangkan pada kelas kontrol ada 4 siswa yang tidak tuntas dalam memecahkan masalah matematika.

Berdasarkan perhitungan awal yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas IV SDN 01 Jagung Pekalongan berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,184 < 0,190$ pada kelas eksperimen, begitu juga pada kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,133 < 0,173$. Setelah diuji dengan uji normalitas kemudian kedua kelas diuji dengan uji homogenitas, untuk mengetahui keadaan awal kedua kelas tersebut berada pada keadaan homogen (sama) atau tidak. Berdasarkan perhitungan didapat bahwa $F_{hitung} = 1,49$ $F_{tabel} = 2,04$, dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua kelas tersebut berada pada keadaan homogen (sama).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan. Pada tahap akhir dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh pada kelas eksperimen $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,134 < 0,190$ dan kelas kontrol $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,105 < 0,173$ dengan $n_1 = 20$, dan $n_2 = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ maka disimpulkan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal. Sebelum pada tahap analisis akhir diuji kembali dengan homogenitas akhir dengan menggunakan *posttest* didapat bahwa $F_{hitung} = 1,24$ $F_{tabel} = 2,04$ dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua kelas tersebut berada dalam keadaan homogen (sama).

Berdasarkan hasil perhitungan untuk uji banding kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan dengan kelas kontrol dengan model konvensional. Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata 87,2 sedangkan pada *posttest* siswa kelas kontrol memperoleh rata-rata 80,2. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil dengan metode pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya penghitungan dilakukan dengan menggunakan uji dua sampel separated atau uji banding. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,206 > 2,021$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika materi pecahan pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika juga dapat diketahui melalui ketuntasan setiap siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* atau sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan dilaksanakan, hasil *pretest* dari 20 siswa kelas eksperimen menunjukkan hanya 14 siswa yang tuntas dan ada 6 siswa yang tidak

tuntas. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan, hasil *posttest* menunjukkan ketuntasan individu semua siswa tuntas dalam menyelesaikan pemecahan masalah yang dihadapi. Sehingga memberikan hasil ketuntasan klasikal yang sesuai dengan harapan karena semua siswa telah tuntas dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menunjukkan hasil saat *pretest* dari 25 siswa ada 13 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang tidak tuntas. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional menunjukkan hasil ketuntasan individu 21 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas sehingga memberikan ketuntasan klasikal $< 85\%$ sehingga dikategorikan tidak tuntas. Hal itu memberikan bukti bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan dalam pemecahan masalah matematika siswa lebih baik daripada penggunaan model pembelajaran konvensional.

Hal itu juga membuktikan bahwa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan memberikan kemudahan siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pecahan yang diberikan oleh guru yang akan berdampak pada hasil yang sesuai dengan harapan. Bukan hanya memberikan kemudahan bagi siswa untuk memecahkan masalah matematika yang dihadapi, namun juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menemukan pasangan kartu yang dibawa yang secara tidak langsung meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang ditunjukkan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SDN 01 Jagung Pekalongan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diharapkan guru atau peneliti lain dapat mencoba menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu kartu kucingan dari pembelajaran inovatif lainnya untuk diterapkan pada pokok bahasan dan mata pelajaran yang lain, dengan harapan siswa mempunyai kesiapan, kedisiplinan, rasa tanggung jawab, rasa keingintahuan yang tinggi, dapat memecahkan masalah, serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, serta guru atau peneliti lain mampu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta guru mampu membimbing, mengarahkan dan mengontrol siswa saat pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dan semoga dapat berguna bagi pembaca serta bisa menjadi salah satu referensi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas bersama dengan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2014. *Model - model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: YramaWidya
- Bektiarso, Singgih. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: PRESSIndo
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Sukses Offset
- Nugroho, Matheus Rahwantyo. 2014. *Pengaruh Media Permainan Kartu Kucingan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 03 Getasan Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2013/ 2014*. Universitas Kristen Satya Wacana. [Http:// Repository. Uksw.Edu/ Bitstream/ 123456789/4969/1/T1_202010019 Judul.Pdf](http://Repository.Uksw.Edu/Bitstream/123456789/4969/1/T1_202010019_Judul.Pdf). (Diakses pada Tanggal 9 Oktober 2017 Pukul 20.00 WIB)
- Polya. 1973. *How to Solve it*. United States of America: Princeton University Press
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rosdiani. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta