



Global Journal Education Science and Technology (GJST)

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjst>

Volume 1, Nomor 3 November 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH

Nurul Faiza Fahnur¹, Syamsurijal Basri², Asriani³

¹Universitas Negeri Makassar / nurulfaiza276@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar / rijal@unm.ac.id

³UPT SPF SD Negeri Labuang Baji I / asrianisunardi@gmail.com

Artikel info

Received: 02-09-2024

Revised: 02-10-2024

Accepted: 01-11-2024

Published, 25-11-2024

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran kooperatif serupa dengan pendekatan make a match, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan motivasi matematika siswa kelas 1 transisi dari lingkungan taman kanak-kanak ke sekolah dasar. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas I UPT SPF SD Negeri Labuang Baji I yang berjumlah 23 orang, 11 orang diantaranya laki-laki dan 12 orang perempuan, dijadikan sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, ada tiga metode yang digunakan untuk mengumpulkan data: 1) tes, 2) observasi, dan 3) dokumentasi. Analisis data deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk analisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti metode make-a-match dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar matematika. Berdasarkan temuan penelitian, terjadi peningkatan di setiap siklus—mulai dari prasiklus yang hanya sebesar 31%, hingga siklus I yang meningkat sebesar 65%. Siklus II memerlukan tindakan tambahan karena hasil yang diperoleh masih kurang dari penanda pencapaian tindakan. Derajat motivasi belajar siswa meningkat sebesar 83% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe build a match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keywords:

Motivasi belajar, model pembelajaran kooperatif, *make a match*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Kemajuan suatu negara atau bangsa sangat ditentukan oleh pelaksanaan pendidikan (proses pendidikan) di negara tersebut. Oleh karena itu, pendidikan yang sesuai dengan minat siswa hendaknya dilengkapi dengan pengajaran yang dapat membantu mereka mencapai potensi maksimalnya. Minat merupakan sumber motivasi belajar, motivasi merupakan suatu kebutuhan, melalui motivasi seseorang akan ter dorong untuk melakukan tindakan yang diinginkannya.

Motivasi suatu kekuatan, dorongan, keinginan, manifestasi stres, atau mekanisme yang rumit yang dikenal sebagai motivasi inilah yang mengawali dan menopang kelanjutan tindakan yang harus diambil untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran dan motivasi mempunyai keterkaitan yang erat dan keduanya mempunyai dampak satu sama lain. Pembelajaran dapat muncul dari latihan atau penguatan yang didorong oleh keinginan untuk mencapai suatu tujuan. Belajar pada umumnya merupakan perubahan perilaku yang bertahan lama.

Motivasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Namun masih disayangkan dilapangan Siswa yang tidak termotivasi belajar masih ada, khususnya dalam bidang matematika. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menakutkan untuk siswa di indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, prestasi belajar matematika siswa indonesia masih tergolong sangat rendah (Ratnasari, 2017). Jika siswa berupaya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman matematikanya, maka peserta didik tersebut tergolong mempunyai motivasi yang tinggi untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Keinginan seorang siswa untuk belajar matematika dimotivasi ketika mereka didorong, baik secara sadar atau tidak, dengan tujuan memperoleh informasi, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai setelah terlibat dalam kegiatan matematika.

Oleh karena itu, guru memainkan peran penting dalam menginspirasi siswa untuk belajar matematika dengan menciptakan dan mengumpulkan sumber daya pengajaran yang relevan. Sebagai mana tercantum dalam peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 28 ayat 3 butir (a) mengemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran salah satunya meliputi kompetensi perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Untuk memotivasi siswa, guru harus mampu merencanakan dan mengatur pembelajaran yang menarik minat mereka. Berdasarkan temuan dari observasi yang dikumpulkan di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji I pada kelas 1 diperoleh hasil yang menunjukkan rendahnya motivasi siswa, khususnya di bidang matematika. Ruang kelas yang kurang kondusif menunjukkan hal ini, karena banyak anak terlihat lebih sibuk dengan kegiatan pribadinya, seperti bermain sendiri, mengganggu teman sekelas, dan mondor-mandir di kelas sambil mencoba belajar.

Memasuki jenjang di sekolah dasar, mereka harus menghadapi lingkungan belajar yang lebih menantang dan harus mulai mempelajari materi yang khususnya berkaitan dengan matematika. Landasan untuk memperoleh kemampuan bernalar secara mandiri dan koheren adalah ilmu matematika secara umum. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan sesuai dengan minat.

Menurut Rusman (2018, hal. 223) model pembelajaran tipe make a match merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran “make a match” yang sering disebut dengan “menciptakan berpasangan”. Lorna Curran menciptakan model

pembelajaran ini pada tahun 1994. Model pembelajaran kooperatif yang kreatif, imajinatif, dan aktif adalah model make a match. Agar siswa dapat memahami suatu subjek dengan cara yang menyenangkan, sederhana, dan bertahan lama, maka subjek tersebut harus menarik dan menyenangkan.

Pada model pembelajaran make a match, siswa mencocokkan kartu tanya jawab yang telah disiapkan guru. Tanya jawabnya bisa dalam bentuk soal atau kartu soal. Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe make a match adalah sebagai berikut: Siswa didorong untuk bermain sambil belajar, yang (1) menumbuhkan karakter aktif, imajinatif, dan kreatif dalam diri mereka, dan (2) memberikan kesempatan kepada mereka untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Atribut siswa yang gemar bermain sangat erat kaitannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

Selain menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif tipe make a match akan meningkatkan motivasi siswa terhadap matematika. Siswa akan termotivasi untuk berusaha meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pembelajaran matematika melalui kegiatan yang menyenangkan. Hasilnya, siswa dapat belajar menyesuaikan diri dengan pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif make-a-match. Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa UPT SPF SD Negeri Labuang Baji I, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (Class Action Research) dilaksanakan oleh pendidik dalam upaya menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan standar pengajaran. PTK ini menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas John Elliot dan Dave Ebbutt, yang dimulai dengan perencanaan dan dilanjutkan melalui tindakan, observasi, dan refleksi, digunakan dalam penelitian ini.

Prosedur wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan dan pengolahan data. Sebelum melakukan tindakan, instrumen wawancara dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan dan hambatan terkait pembelajaran, serta jenis kegiatan pembelajaran. Keenam indikator unsur internal dan eksternal yang menyusun indikator motivasi belajar teori Hamzah B. Uno menjadi landasan dalam pengembangan lembar observasi. Dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data untuk dianalisis dan diteliti untuk mengetahui sejauh mana suatu tindakan tertentu dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Deskripsi pra siklus

Kegiatan pembelajaran sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa, guru masih menggunakan metode ceramah adalah salah satu cara

pengajaran tradisional yang paling lama digunakan dalam proses belajar mengajar (wirabumi, 2020) dan menggunakan media pembelajaran konvensional yang tersedia di kelas dan juga meminta siswa untuk belajar melalui buku masing-masing yang telah disediakan. Karena metode dan media yang digunakan masih konvensional sehingga siswa tidak tertarik dalam pembelajaran dan cenderung lebih memilih untuk bermain dibandingkan belajar.

Pada Pra Siklus Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pra siklus dilakukan dengan model dan teknik yang sering digunakan oleh pendidik. Pada titik ini, peneliti telah menilai kondisi subjek dan berbicara dengan guru kelas untuk mengumpulkan informasi tentang masalah dan hambatan belajar. Temuan dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa lingkungan kelas kurang mendukung, terbukti dengan banyaknya siswa yang lebih tertarik bermain, berlari, dan berbagi cerita satu sama lain di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kondisi ini didasari siswa berada pada tahap penyesuaian antara suasana belajar yang santai di TK dengan situasi belajar di sekolah dasar yang menuntut mereka untuk lebih serius dan berpikir logis. Dapat disimpulkan bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar, terutama ketika pelajaran matematika mengharuskan mereka mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Tabel 1. Tabel Motivasi belajar matematika prasiklus dalam persentase

Kategori	Jumlah Siswa	Percentase
Tinggi	7	31%
Sedang	4	17%
Rendah	12	52%

Berdasarkan hasil penelitian, hanya terdapat 7 anak atau 31% siswa kelas 1 yang memiliki motivasi belajar kuat, 4 siswa atau 17% pada kelompok sedang, dan 12 siswa atau 52% menunjukkan semangat belajar rendah. Berdasarkan temuan dapat dikatakan bahwa inovasi pembelajaran diperlukan karena motivasi belajar subjek penelitian agak rendah. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match pada siklus I dan II penelitiannya dengan harapan agar semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika terus meningkat.

Deskripsi siklus I

Dari hasil penelitian pada pra siklus menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran matematika, sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Kelebihan dan kekurangan pelaksanaan siklus I ditentukan oleh temuan observasi. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut: 1) siswa mulai menyatakan minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make-a-match; 2) siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari topik tersebut; dan 3) lingkungan kelas sudah mulai mendukung. Kekurangannya adalah sebagai berikut: 1) semangat belajar siswa masih kurang dari indikator ketercapaian tindakan yang ditetapkan; dan 2) siswa terus kesulitan memahami cara kerja model pembelajaran yang diterapkan. Tabel berikut menampilkan temuan hasil observasi motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Tabel Motivasi Belajar Matematika Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Percentase
Tinggi	15	65%
Sedang	6	26%
Rendah	2	9%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari jumlah partisipan penelitian, 23 siswa mendapatkan temuan observasi. Dari jumlah tersebut, 15 siswa (65%) mempunyai tingkat motivasi belajar tinggi, 6 siswa (26%), tingkat sedang, dan 2 siswa (9%), tingkat rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa dari prasiklus yang hanya 31% siswa yang menunjukkan motivasi tinggi, menjadi 65% pada siklus I. Berdasarkan hasil persentase observasi siklus I, sebanyak 35% siswa masih masuk dalam kelompok motivasi sedang dan rendah, hal ini menunjukkan bahwa mereka belum memenuhi penanda ketercapaian tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk menjaga tumbuhnya motivasi belajar siswa pada kelas matematika, peneliti akan melaksanakan siklus II dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif make-a-match.

Deskripsi Siklus II

Peneliti memodifikasi model pembelajaran kooperatif make a match berdasarkan temuan refleksi siklus I sebelum dilaksanakan kembali pada siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan sepanjang siklus II, peneliti menemukan adanya perbaikan pada siklus I, antara lain: 1) meningkatnya minat dan semangat belajar matematika siswa; dan 2) tingginya tingkat kegembiraan dalam mengikuti pembelajaran. Berikut tabel hasil observasi motivasi belajar siswa dalam bentuk persentase:

Tabel 3. Tabel Motivasi Belajar Matematika Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Percentase
Tinggi	19	83%
Sedang	4	7%
Rendah	0	0%

Dari hanya 31% pada pra-siklus dan 65% pada siklus pertama, dapat disimpulkan dari tabel di atas bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa yang luar biasa sebesar 83%. Hasil tindakan siklus II dapat dinyatakan efektif. Karena sebagian besar siswa telah mencapai motivasi belajar tingkat tinggi, maka penelitian tindakan kelas sudah cukup untuk dilanjutkan ke siklus II.

Pembahasan

Dorongan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran itulah yang memotivasi mereka. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi dapat memberikan pengaruh yang sangat besar dalam mengeluarkan energi yang luar biasa, apalagi siswa yang tadinya tidak fokus belajar menjadi serius dalam belajar. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh stimulus sehingga dapat menimbulkan keinginan untuk melakukan tindakan. Motivasi merupakan dorongan yang diterima siswa dari dalam diri agar tergerak membentuk pola keterlibatan dengan lingkungan sekitar. Meskipun instruktur tidak dapat memaksa siswa untuk termotivasi secara intrinsik, mereka dapat berkonsentrasi merancang pembelajaran yang akan mendorong siswa untuk termotivasi oleh faktor eksternal dan internal.

Teknik pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengorganisasikan isi yang dipelajari diperlukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar. Menumbuhkan

motivasi belajar siswa merupakan tujuan dari belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar dapat memudahkan penyampaian bahan ajar dan memungkinkan siswa berkolaborasi satu sama lain.

Dalam penelitian ini paradigma pembelajaran kooperatif tipe make a match digunakan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar matematika. Siswa diajak mempelajari konsep melalui permainan kartu berpasangan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match, yang mengharuskan siswa mampu menemukan pasangan-pasangan yang cocok dengan kartu-kartu terbitan yang telah ada pada tempatnya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan motivasi siswa kelas 1 untuk belajar matematika pada saat mereka sedang menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar baru antara tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

PENUTUP

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 1. Penegasan tersebut didukung oleh temuan penelitian yang menunjukkan tingkat keterlaksanaan setiap siklus yang dilakukan peneliti, dengan siklus II sebesar 83%, siklus I sebesar 31%, siklus II sebesar 65%, dan pra siklus sebesar 31%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika*. International Journal of Elementary Education, 3(2), 218-225.
- Arnista, S., Saputra, H. J., & Azizah, m. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika*. MIMBAR PGSD Undiksha, 7(3).
- Lestari, E.T. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Ratnasari, I.W. 2017. *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5 (2), 289-293.
- Rahman, T. 2018. *Aplikasi Model-model pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Rahmayanti, I. D. S., & Koeswanti, H. D. 2017. *Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Kelas Iv Sd Negeri Diwak*. UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 5 (3), 209-18.
- Sari, M. G., & Harni, H. 2021. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Journal of Basic Education Studies, 4(1), 120-142.
- Trygu. 2020. *Motivasi Dalam Belajar Matematika*. Guepedia.