

## Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Menggunakan Model PBL, TGT dan Make a Match

Siti Bulkis<sup>1\*</sup>, Khairil Anwar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat

Email: [bulkis.siti19@gmail.com](mailto:bulkis.siti19@gmail.com)<sup>1\*</sup>

**Abstract:** Penelitian ini mengenai penggunaan kombinasi model Problem Based Learning, Teams Games Tournament dan Make a Match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Alalak tengah 4 pada kelas VB dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Latar belakang masalah penelitian ini adalah siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa serta menganalisis hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dari 69% hingga 100% dengan kriteria "sangat baik". Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 48% hingga 90% dengan kriteria "sangat aktif". Kemudian hasil belajar juga mengalami peningkatan pada ketiga aspek yaitu aspek kognitif dari 52% hingga 100%, aspek afektif dari 48% hingga 100% dan aspek psikomotorik dari 48% menjadi 95%. Penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu  $\geq 80\%$ . Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa kombinasi model Problem Based Learning, Teams Games Tournament dan Make a Match dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Keywords:** Hasil belajar, Make a Match, Problem Based Learning, Teams Games Tournament

### PENDAHULUAN

Matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu ketajaman berpikir secara logis dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi terutama dalam hal menghitung (Mulyawati dkk., 2019). Dalam Undang-Undang RI Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 37 dijelaskan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pada kurikulum 2013 matematika merupakan mata pelajaran pokok di sekolah dasar yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Rahmayani & Amalia, 2020).

Kondisi ideal yang menjadi tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut standar isi BNSP (dalam Anggraeni dkk., 2019) yaitu: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan

menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; serta (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Namun kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika saat ini belum terlaksana sesuai harapan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas VB SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin didapatkan informasi bahwa pada pembelajaran matematika terdapat masalah aktivitas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang guru sampaikan. Siswa masih kurang mendapatkan pemahaman konsep cara pengaplikasian, penalaran, pola dan sifat pada proses pembelajaran. Kurangnya dorongan pada siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang menyebabkan kemampuan memecahkan masalah siswa tidak berkembang pada saat pembelajaran. Pembelajaran yang kebanyakan masih terpaku pada buku pelajaran saja dan kurangnya dorongan untuk siswa agar terlibat aktif pada proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mengomunikasikan gagasan. Selain itu penggunaan model dan metode yang membosankan pada saat pembelajaran menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2022/2023 dimana 9 siswa dari 21 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase 43% dan 12 siswa dari 21 siswa mencapai nilai KKM dengan persentase 57% yang mana kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70.

Masalah tersebut sangat penting untuk diatasi karena jika tidak diatasi masalah tersebut akan menimbulkan dampak negatif dimana siswa akan menjadi pasif saat pembelajaran karena kurang tertarik dalam belajar yang berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa yang menjadi rendah. Agar permasalahan tidak berkelanjutan maka diperlukan solusi baru dalam pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif, mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi, kemampuan penalaran, memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan serta dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa peneliti memberikan solusi dengan menggunakan beberapa model pembelajaran yang dikombinasikan agar mampu mengembangkan

kemampuan yang diharapkan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kombinasi model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match*.

Model utama yang digunakan adalah *Problem Based Learning* karena model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terlibat aktif dan membuat siswa lebih mudah memperoleh pemahaman mengenai apa yang dilakukannya (Setyawati dkk., 2019). Model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika sehingga siswa dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep dengan baik dalam memecahkan masalah (Wahyuni dkk., 2020). Model ini juga dapat melatih kemampuan siswa dalam melakukan penalaran secara mandiri dan berkelompok yang membuat kemampuan penalaran yang siswa miliki lebih mudah untuk dikembangkan (Abidah dkk., 2021). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa agar lebih mudah untuk mengomunikasikan gagasan baik berupa kalimat, simbol, tabel, diagram atau lainnya dalam memperjelaskan permasalahan (Putri & Sundayana, 2021). Masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mempermudah siswa dalam belajar matematika (Novianti dkk., 2020). Penggunaan model ini dapat meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran. Minat yang tinggi akan menimbulkan rasa ingin tahu pada diri siswa terhadap sesuatu yang dipelajari dan membuat siswa merasa senang dalam belajar matematika (Silalahi dkk., 2021).

Model *Teams Games Tournament* dipilih karena dengan menggunakan permainan kuis akan membuat siswa berperan aktif dalam kelompoknya untuk memenangkan sebuah permainan yang dilakukan. karena mampu melibatkan siswa secara aktif untuk terlibat dalam pembelajaran (Teladaningsih dkk., 2019). Untuk memecahkan berbagai masalah yang diberikan berdasarkan data atau informasi yang mereka dapatkan dalam permainan membuat siswa tertantang dalam memahami konsep untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang ada (Royani & Kelana, 2022). Dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah model ini lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Selain itu model ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar matematika dengan adanya permainan kuis (Nursyifa dkk., 2018).

Penggunaan model *Make a Match* dipilih karena dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika (Zakiah dkk., 2019). Dalam penggunaan model ini siswa dituntut memahami konsep dengan baik untuk dapat menemukan pasangan kartu (Hilimi, 2021). Model ini lebih baik dari pada pembelajaran konvensional untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan penalaran dan

komunikasi matematis siswa (Yanti dkk., 2022). Model ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan yang menyenangkan (Silalahi dkk., 2022).

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi menyajikan data menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* pada kelas VB SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyanto (dalam Azizah, 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang terjadi di kelas. Menurut Niff (dalam Susilowati, 2018) secara umum penelitian tindakan kelas bertujuan dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi di kelas dan menemukan jawaban secara ilmiah mengapa solusi yang digunakan efektif untuk dilaksanakan oleh guru dikelas agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus atau lebih yang setiap siklus memiliki 4 tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Alalak Tengah 4 yang di kelasnya terdapat 21 orang jumlah siswa terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Faktor yang diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang di peroleh dari hasil pengamatan yang menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Selanjutnya pada hasil belajar aspek kognitif menggunakan data kuantitatif yang diperoleh melalui tes tertulis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif yang disajikan dalam bentuk kata-kata, tabel, grafik, dan interpretasi dengan persentase untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan yang dilaksanakan dalam penelitian. Indikator keberhasilan aktivitas guru dengan rentang 30-36 dengan interpretasi keaktifan guru berada pada kriteria “sangat baik”. Aktivitas siswa secara dianggap berhasil apabila persentase siswa sebesar  $\geq 80\%$  dengan kriteria “aktif dan sangat aktif”. Hasil belajar siswa dianggap mencapai keberhasilan jika  $\geq 80\%$  siswa mencapai nilai  $\geq 70$  sesuai dengan KKM di sekolah yang bersangkutan dilihat dari aspek kognitif. Kemudian  $\geq 80\%$

siswa telah mencapai kriteria “baik dan sangat baik” pada aspek afektif dan mencapai kriteria “terampil dan sangat terampil” pada aspek psikomotorik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data di setiap pertemuan siklus I dan II pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar matematika siswa kelas VB dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* akan disajikan perbandingan hasil penelitian di setiap pertemuan siklus I dan II.

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* telah mencapai skor 36 yang berada pada kriteria “sangat baik” pada siklus II Pertemuan 2. Hal tersebut menandakan bahwa aktivitas guru telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dalam penelitian tindakan kelas ini terjadi peningkatan pada aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari siklus I sampai pertemuan terakhir pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 1. Persentase aktivitas Guru

| No | Siklus    | Pertemuan   | Skor | Kriteria    |
|----|-----------|-------------|------|-------------|
| 1  | Siklus I  | Pertemuan 1 | 25   | Baik        |
| 2  |           | Pertemuan 2 | 29   | Baik        |
| 3  | Siklus II | Pertemuan 1 | 33   | Sangat Baik |
| 4  |           | Pertemuan 2 | 36   | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil data diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan yang dimulai dari siklus I pertemuan 1 yang memperoleh skor 25 dengan kriteria “baik” hingga di siklus II pertemuan 2 mencapai skor 36 dengan kriteria “sangat baik”. Peningkatan terjadi pada setiap pertemuan dikarenakan adanya kegiatan refleksi yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada setiap pertemuan agar dapat mencipatakan pembelajaran yang berkualitas dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada setiap pertemuannya guru selalu memperbaiki pembelajaran dengan memperhatikan aspek aktivitas guru yang tidak terlaksana dipertemuan sebelumnya agar aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik pada pertemuan yang akan dilaksanakan berikutnya. Berikut ini penjelasan mengenai setiap aspek aktivitas yang guru perbaiki di setiap pertemuannya.

Aspek pertama yaitu menyampaikan materi guru mendapatkan skor 3 pada siklus I pertemuan pertama hingga kemudian pada siklus II pertemuan 2 guru mendapatkan skor 4 dikarenakan pada siklus II pertemuan 2 pertemuan guru telah melaksanakan setiap poin pada aspek pertama karena saat menyajikan materi guru

tidak hanya berdiam di satu sisi kelas, saat menyajikan materi guru menggunakan kalimat, intonasi yang jelas dan mudah dipahami serta melibatkan siswa dalam proses penyajian materi yang guru lakukan.

Aspek kedua yaitu membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen guru telah melaksanakan setiap poin pada aspek ini dengan baik sehingga sudah mendapatkan skor 4 pada siklus I pertemuan 1 hingga siklus II pertemuan 2 karena saat membagi siswa ke dalam beberapa kelompok guru mengarahkan dan membantu siswa untuk membentuk kelompok secara heterogen. Selain itu guru juga ikut serta dalam mengatur tempat duduk masing-masing kelompok agar saat pembentukan kelompok dengan mudah mendapatkan tempat kelompoknya masing-masing.

Aspek ketiga yaitu memberikan masalah nyata pada setiap kelompok mendapatkan skor 4 pada siklus I pertemuan 1 hingga siklus II pertemuan 2 karena selain memberikan permasalahan nyata untuk dikerjakan setiap kelompok guru juga menjelaskan permasalahan yang diberikan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait permasalahan yang telah diberikan guru.

Aspek keempat yaitu mengarahkan kelompok untuk menyelesaikan masalah hanya mendapatkan skor 2 pada siklus I pertemuan 1, meningkat pada siklus II pertemuan 2 dengan mendapatkan skor 3 hingga pertemuan 2 guru telah melaksanakan setiap poin pada aspek ini karena guru menanyakan kesulitan, mengarahkan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan memberikan arahan untuk saling membantu dalam sebuah kelompok serta memotivasi siswa yang kurang aktif agar terlibat dengan baik dalam menyelesaikan masalah.

Aspek kelima yaitu mengarahkan kelompok untuk mendiskusikan hasil kerja kelompok hanya mendapatkan skor 2 pada siklus I pertemuan 1, meningkat pada siklus, mengalami peningkatan dengan mendapatkan skor 3 pada siklus I pertemuan 2 dan mendapatkan skor 4 pada siklus II pertemuan 1 hingga pertemuan 2 dengan melaksanakan setiap poin pada aspek ini karena guru meminta kelompok untuk menjelaskan hasil diskusi, mengarahkan bagaimana mendiskusikan hasil kerja kelompok, dan memberikan kesempatan kepada siswa lain dalam mengemukakan pendapatnya serta memberikan tanggapan setelah kelompok menyajikan hasil diskusi.

Aspek keenam yaitu menguji pemahaman siswa melalui kuis pada siklus I pertemuan 1 mendapatkan skor 2, kemudian pertemuan 2 mendapatkan skor 3 dan mendapatkan skor 4 pada siklus II pertemuan 1 hingga pertemuan 2 karena guru mengarahkan siswa dalam mempersiapkan diri, menjelaskan langkah yang dilakukan

saat kegiatan dan menentukan waktu maksimal pengerjaan kuis serta mengarahkan siswa agar tetap kondusif saat kegiatan kuis berlangsung.

Aspek ketujuh yaitu memberikan penghargaan mendapatkan skor 3 pada siklus I pertemuan 1, kemudian mendapatkan skor 4 pada siklus II pertemuan 1 hingga pertemuan 2 karena guru menilai pengerjaan kuis dengan adil, menunjuk kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi serta memberikan motivasi kepada kelompok lain.

Aspek kedelapan yaitu memberikan kartu pertanyaan dan jawaban hanya mendapatkan skor 2 pada siklus I pertemuan 1, meningkat pada siklus II pertemuan 1 dengan skor 3 hingga pertemuan 2 dengan skor 4 karena selain memberikan kartu pertanyaan dan jawaban juga menjelaskan langkah kegiatan menemukan pasangan kartu yang cocok dan menanyakan kesiapan siswa untuk memulai mencari pasangan kartu serta mengarahkan siswa agar tetap kondusif selama kegiatan mencari pasangan kartu berlangsung.

Aspek terakhir yaitu mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan mendapatkan skor 3 pada siklus I pertemuan 1, kemudian mendapatkan skor pada siklus I pertemuan 2 hingga siklus II pertemuan 2 karena guru mengarahkan dan meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. Kemudian guru menyimpulkan ulang materi dan kegiatan yang telah dilakukan serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami selama proses pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa muatan Matematika materi Menyajikan Data pada siswa kelas VB SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Persentase aktivitas Siswa

| No | Siklus    | Pertemuan   | Persentase |
|----|-----------|-------------|------------|
| 1  | Siklus I  | Pertemuan 1 | 48%        |
| 2  |           | Pertemuan 2 | 57%        |
| 3  | Siklus II | Pertemuan 1 | 71%        |
| 4  |           | Pertemuan 2 | 90%        |

Berdasarkan data diatas pada aktivitas siswa di setiap siklus pada pertemuannya mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi karena peneliti pada setiap pertemuannya selalu memperbaiki kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran agar kedepannya siswa dapat berpartisipasi dengan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan

menjadi optimal dan mampu meningkatkan aktivitas siswa berdasarkan apa yang telah ditetapkan.

Aspek menyimak guru saat menyajikan materi pada siklus I pertemuan 1 hanya 11 (52%) siswa yang dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 11(52%) siswa yang dengan kriteria “sangat aktif” dan 10 (48%) siswa dengan kriteria “aktif”. Peningkatan dapat dilihat pada setiap pertemuan yang dilakukan siswa tidak lagi asik berbicara saat guru menjelaskan dan mau terlibat saat guru menyajikan materi.

Aspek berdiskusi dengan kelompok dalam memecahkan masalah pada siklus I pertemuan 1 terdapat 5 (24%) siswa yang dengan kriteria “ sangat aktif” dan 8 (38%) siswa dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 8 (38%) siswa yang dengan kriteria “sangat aktif” dan 9 (43%) siswa dengan kriteria “aktif”. Peningkatan dapat dilihat pada setiap pertemuan yang dilakukan dimana siswa mulai terlibat aktif dan bekerjasama baik dengan kelompok saat menyelesaikan permasalahan.

Aspek menyajikan hasil diskusi pada siklus I pertemuan 1 terdapat 3 (14%) siswa yang dengan kriteria “ sangat aktif” dan 13 (62%) siswa dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 9 (43%) siswa yang dengan kriteria “sangat aktif” dan 12 (57%) siswa dengan kriteria “aktif”. Peningkatan dapat dilihat pada setiap pertemuan karena pada setiap menyajikan diskusi siswa mulai percaya diri dan menghargai anggota yang sedang menyajikan diskusi di depan kelas.

Aspek mengikuti kuis pada siklus I pertemuan 1 terdapat 2 (10%) siswa yang dengan kriteria “ sangat aktif” dan 8 (38%) siswa dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 10 (48%) siswa yang dengan kriteria “sangat aktif” dan 9 (43%) siswa dengan kriteria “aktif”. Peningkatan tersebut terjadi karena pada setiap pertemuan siswa menunjukkan aktivitas yang lebih baik dari pertemuan selanjutnya seperti mendengarkan arahan guru dengan baik dan mulai kondusif saat pelaksanaan kuis.

Aspek mencari pasangan kartu pada siklus I pertemuan 1 terdapat 2 (10%) siswa yang dengan kriteria “ sangat aktif” dan 10 (48%) siswa dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 11 (52%) siswa yang dengan kriteria “sangat aktif” dan 9 (43%) siswa dengan kriteria “aktif”. Hal tersebut terjadi karena siswa tetap kondusif pada saat mencari kartu pasangan dan menemukan pasangan kartu dengan baik.

Aspek menarik kesimpulan pada siklus I pertemuan 1 terdapat 1 (5%) siswa yang dengan kriteria “ sangat aktif” dan 10 (48%) siswa dengan kriteria “aktif”. Pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan dimana terdapat 8 (38 %) siswa yang

dengan kriteria “sangat aktif” dan 11 (52%) siswa dengan kriteria “aktif”. Peningkatan pada setiap pertemuan terjadi karena siswa mampu mengingat dan menyampaikan materi dan kegiatan yang telah dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Hasil belajar siswa pada kedua siklus di setiap pertemuan dapat dilihat berdasarkan ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap pertemuan. Sedangkan untuk aspek afektif dan psikomotorik dilihat berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diperoleh bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan pada siklus II pertemuan 2. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

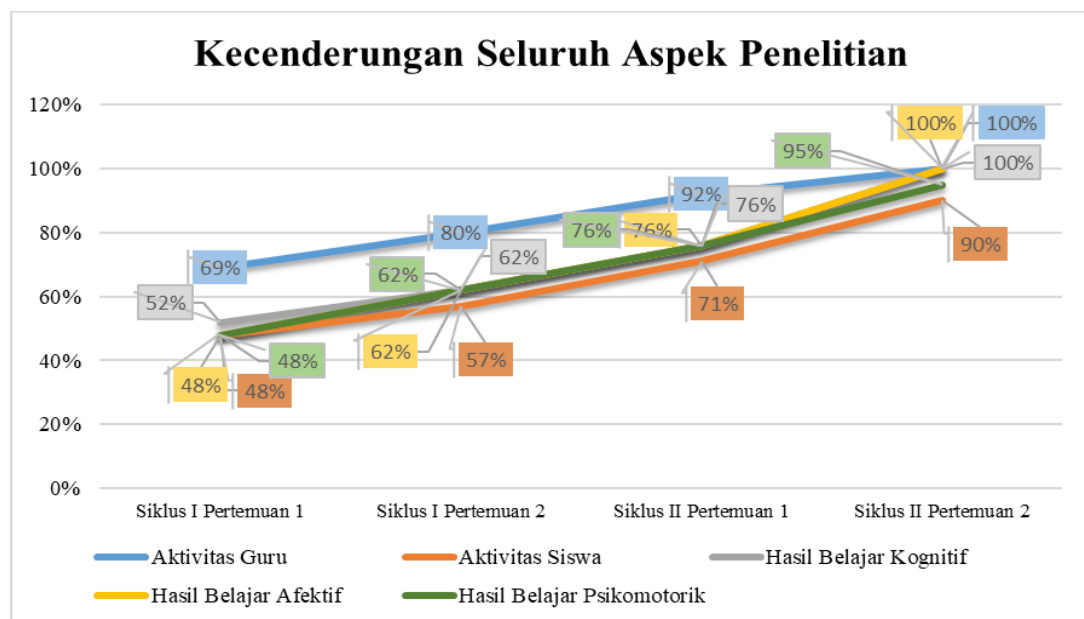
Tabel 3. Persentase Hasil Belajar

| Aspek        | Siklus I<br>Pertemuan1 | Siklus I<br>Pertemuan 2 | Siklus II<br>Pertemuan 1 | Siklus II<br>Pertemuan 2 |
|--------------|------------------------|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Kognitif     | 52%                    | 62%                     | 76%                      | 100%                     |
| Afektif      | 48%                    | 62%                     | 76%                      | 100%                     |
| Psikomotorik | 48%                    | 62%                     | 76%                      | 95%                      |

Berdasarkan hal tersebut terjadi peningkatan pada ketiga aspek tersebut dalam hasil belajar. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan kualitas pembelajaran yang lebih baik di setiap pertemuannya karena peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa yang berdampak baik pada peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 hanya terdapat 11 (52%) siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu  $\geq 70$ . Hal tersebut tidak mencapai indikator yang ditentukan hingga pada siklus II pertemuan 2 hasil belajar pada aspek kognitif dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan karena seluruh siswa yang terdiri dari 21 (100%) siswa dengan kriteria “tuntas” pada aspek ini. Pada aspek afektif hanya 10 (48%) siswa dengan kriteria “baik dan sangat baik” di siklus I Pertemuan 1. Kemudian mengalami peningkatan hingga siklus II pertemuan 2 sebanyak 21 (100%) siswa berada pada kriteria “baik dan sangat baik”. Aspek psikomotorik pada siklus I pertemuan 1 juga hanya 10 (48%) siswa dengan kriteria “terampil dan sangat terampil”. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 dimana sebanyak 20 (95%) siswa berada pada kriteria “terampil dan sangat terampil”

Berikut ini adalah gambaran kecenderungan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar yang disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Kecenderungan Seluruh Aspek Penelitian

Berdasarkan grafik tersebut dapat terlihat bahwa setiap aspek yang diteliti pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan secara konstan. Peningkatan pada setiap pertemuan terjadi dikarenakan guru memperbaiki kekurangan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya sehingga pada siklus II pertemuan 2 seluruh aspek secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Jadi dapat diketahui bahwa aktivitas guru berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu aktivitas siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena itulah setiap aspek saling berhubungan antara satu sama lain. Semakin baik aktivitas guru maka semakin baik juga aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan “jika menggunakan kombinasi model Problem Based Learning, Teams Games Tournament dan Make a Match pada muatan matematika materi menyajikan data di kelas VB SDN Alalak Tengah 4 Banjarmasin maka aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat dapat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* telah berhasil mencapai kriteria sangat baik. Secara keseluruhan semua aspek aktivitas yang ditentukan pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan model ini telah berhasil dilaksanakan oleh guru. Setiap pertemuannya pelaksanaan mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan 1 guru mendapatkan skor 25 yang berada pada kriteria baik kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan mendapatkan skor 29 yang berada pada kriteria baik, selanjutnya mencapai indikator yang diharapkan pada siklus II pertemuan 1 dengan

skor 33 yang sudah berada pada kriteria sangat baik dan kembali meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 36. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa aktivitas guru di setiap pertemuannya harus mengalami perbaikan sehingga proses pembelajarannya terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

Peningkatan aktivitas guru terjadi karena dengan menggunakan kombinasi *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* terdapat kegiatan berkelompok yang membuat siswa lebih aktif, mudah memahami materi dan penggunaan media serta metode yang menarik akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wuarlela, 2020: 263) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran sangat penting dalam memilih metode dan media yang bervariasi untuk membantu kebutuhan siswa dalam belajar sehingga dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa.

Guru selalu berusaha untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran pada setiap pertemuan agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif karena guru berperan dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran yang dilaksanakan. Aktivitas guru yang baik akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena itulah penting bagi guru untuk memperbaiki kualitas diri dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Susilawaty & Anwar, 2019) yang menjelaskan bahwa aktivitas dan peran guru dengan segala kompetensinya menentukan kualitas pembelajaran. Pemilihan strategi Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Suriansyah (dalam Suhaimi & Nasidawati, 2020) yang mengemukakan bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru yang berperan sebagai pengelola pembelajaran. Jadi kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat akan menarik minat siswa untuk belajar dengan baik dan menciptakan lingkungan kelas yang kondusif.

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas siswa pada pertemuan di siklus I dan II dalam kegiatan pembelajaran dengan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament*, dan *Make a Match* diketahui bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mencapai kriteria “Aktif dan Sangat Aktif”.

Peningkatan pada aktivitas siswa di karenakan pemilihan model dan strategi yang dilakukan guru dalam memperbaiki aktivitas siswa pada setiap pertemuannya membuat aktivitas siswa semakin meningkat pada setiap pertemuan. Dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa guru mendorong siswa agar

terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (dalam Winarti, 2021) yang menjelaskan bawa pembelajaran akan lebih mudah diterima siswa ketika siswa melakukan aktivitas belajar sendiri. Jadi meningkatnya aktivitas siswa juga karena model pembelajaran yang guru gunakan dapat memaksimalkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Suriansyah (dalam Sari dkk., 2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi suatu model pembelajaran bergantung pada guru.

Peningkatan aktivitas siswa juga karena adanya hubungan dan interaksi yang baik antara guru dan siswa yang sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa antusias untuk terlibat pada saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoinim (dalam Prastitasari dkk., 2022) yang menjelaskan bahwa guru dapat menggali pengetahuan dan pengalaman siswa secara maksimal serta membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan bagi siswa apabila guru dapat membangun interaksi yang baik dengan siswa dan selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh minat siswa yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seperti kegiatan permainan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar terutama matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat (Maswar, 2019) yang menyatakan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa guru dapat menggunakan berbagai macam permainan karena pembelajaran yang dilakukan dengan hati yang senang akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan II di setiap pertemuan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan pada setiap aspek yang diteliti. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar di setiap aspek baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu  $\geq 80\%$  siswa mencapai nilai ketuntasan  $\geq 70$ . Kemudian dalam aspek afektif kombinasi model tersebut dapat meningkatkan kerjasama, percaya diri dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya pada aspek psikomotorik kombinasi ketiga model itu dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyajikan hasil diskusi dan bermain kuis.

Peningkatan hasil belajar siswa pada ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik terjadi karena keaktifan siswa pada saat pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ariana, 2022) yang mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat apabila siswa terlibat aktif dan langsung dalam pembelajaran. Selain itu peningkatan hasil belajar juga terjadi karena guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Winarti, 2021) yang mengemukakan bahwa guru yang kurang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar bergantung pada guru, karena itulah dalam pembelajaran terutama matematika guru dituntut untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan hasil belajar juga terjadi karena guru adanya tindakan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan melakukan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prastitasari dkk., 2022) yang menjelaskan bahwa peningkatan kualitas dan prestasi matematika siswa berkaitan erat dengan setiap aktivitas pembelajaran dimana guru melakukan evaluasi dan refleksi untuk kegiatan perbaikan.

Aktivitas guru mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka guru selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* agar dapat meningkatkan aktivitas siswa baik dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan maupun aktivitas individu dan kelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match*.

Penelitian relevan lainnya oleh. (Rahima dkk., 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based* dan *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya (Mustika 2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* pada saat pembelajaran memberikan peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan teori tersebut yang juga didukung dengan hasil penelitian relevan yang telah dilakukan terdahulu, maka hasil penelitian ini dapat diterima yaitu dengan

kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match*, aktivitas guru dalam pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran akan menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Make a Match* pada siswa kelas VB di SDN Alalak tengah 4 Banjarmasin muatan matematika materi menyajikan data dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika materi menyajikan data terlaksana dengan sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi menyajikan data telah mencapai kriteria sangat aktif dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi menyajikan data meningkat pada setiap pertemuannya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu menyelesaikan penelitian yang telah dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, N., Hakim, L. El, & Antari, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model *Problem Based Learning* pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(1), 58–66.
- Anggraeni, A. A., Verylana, P., & Ibnu, F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218.
- Ariana, I. G. G. (2022). Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Pasca Pandemi dengan Model Pembelajaran CLIS pada Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 87–94.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Hilimi, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat di Kelas VI SDN 6 Tolinggula. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*,

2(8), 81–89.

- Maswar. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28–43.
- Mulyawati, Tantowie, T. A., & Fuadi, D. N. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 221–240.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
- Noviantii, E., Yuanita, P., & Maimunah. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1(1), 65–73.
- Nursyifa, L., Haerudin, & Ardiyanti, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 178–186.
- Prastitasari, H., Fitria, M., Annisa, M., & Prihandoko, Y. (2022). Peningkatan Prestasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Pbl , Sr , Dan Qod. 11(December), 1792–1804.
- Prastitasari, H., Jumaidi, Marhamah, E., Purwanti, R., & Sari, R. (2022). Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Materi Geometri. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 276–288.
- Puspitasari, N., & Hardjono, N. (2019). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas 4 Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 32–46.
- Putri, I. N. P., & Sundayana, R. (2021). Perbandingan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa antara Problem Based Learning dan Inquiry Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 157–168.
- Rahima, L., Fauzi, Z. A., & Asniwati. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan PPKn Materi Keberagaman Karakteristik Individu Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT) dan Make a Match Pada Kelas IV SDN Pekauman 3 B. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 187–194.
- Sari, R., Jannah, F., & Rahmi, N. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Ground Peat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(01), 47–62.
- Silalahi, A. N., Azhari, C. L., & Ramadhani. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP AL-Bukhori Muslim. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 502–510.
- Silalahi, T. M., Dabukke, B. I., & Sihite, W. M. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas III SDN 066652 Bakti Luhur. *Journal of Dedactic Matgematics*, 3(2), 78–84.
- Suhaimi, & Nasidawati. (2020). Kata kunci: Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Based

- Learning, Numbered Head Together dan Course Review Hoary Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C SDN Handil Bakti Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 74–86.
- Susilawaty, & Anwar, K. (2019). Implementasi Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC), Scramble dan Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 179–186.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Edonomika*, 02(01), 36–46.
- Wahyuni, T., Makmur, A., & Rhamayanti, Y. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII-1 SMP Muhammadiyah 29 Padangsidempuan. *PeTeKa*, 3(2), 170–179.
- Winarti, S. (2021). Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pucangsewu Kabupaten Pacitan. *Jurnal Edukasi: Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(2), 193–206.
- Wuarlela, M. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 261–272.
- Yanti, R., Mukhtar, & Napitupulu, E. E. (2022). Perbedaan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Number Head Together. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1908–1921.
- Zakiah, I. R., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. *ABSIS: Mathematics Education Journal*, 1(2), 40–48.