

Penerapan Pembajaran *Make a Match* pada Materi Limit Fungsi untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika

Diki Mulyana¹, Ita Duhita Puri², Riri Amoni³

^{1,3}Universitas Wiralodra

²SMA Negeri 2 Indramayu

e-mail: diki.mulyana@unwir.ac.id¹

Abstract

The background of this research is the low interest in learning and student learning outcomes in mathematics and the learning model used by the teacher is less varied. The purpose of this study was to determine whether the application of making a match learning to the limit function material increases interest in learning and learning outcomes in mathematics. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted at SMA Negeri 2 Indramayu. The research instrument used was a questionnaire/questionnaire and a quiz test. The results of data processing interest in learning obtained an average cycle I of 60 and cycle II of 64 with a percentage increase in interest in learning of 6.67%. The increase in each indicator of learning interest is 8.3% which includes feelings of pleasure and attention of students, 4.54% of student interest, and 6.25% of student involvement in learning. The results of data processing students' mathematics learning outcomes obtained an average of 43 in the first cycle and 80 in the second cycle with a significant increase in mathematics learning outcomes of 86%. From these results, it can be concluded that the application of make a match learning to the limited function material can improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *make a match, interest in learning, mathematics learning outcomes*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar dan hasil belajar matematika siswa serta model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Negeri 2 Indramayu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuisisioner dan tes kuis. Hasil pengolahan data minat belajar diperoleh rerata siklus I sebesar 60 dan siklus II sebesar 64 dengan presentase peningkatan minat belajar sebesar 6,67%. Peningkatan pada masing-masing indikator minat belajar sebesar 8,3% yang meliputi perasaan senang dan perhatian siswa, 4,54% ketertarikan siswa dan 6,25% keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil pengolahan data hasil belajar matematika siswa diperoleh rerata siklus I sebesar 43 dan siklus II 80 dengan presentase peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan sebesar 86%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *make a match, minat belajar, hasil belajar matematika*

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang tidak disukai oleh banyak siswa karena merupakan pelajaran yang sulit, hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugianti (2021) bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Vilianti dkk (2018)

menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang sekolah. Dengan demikian tidak sedikit siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, kurangnya minat belajar matematika juga mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar matematika di Indonesia masih sangat rendah. Hal tersebut dengan melihat hasil skor PISA pada tahun 2018 dan tahun 2015 mengalami penurunan, ini dibuktikan dengan hasil tes PISA tahun 2015 Indonesia menempati posisi 64 dari 72 negara peserta Pisa (Kurniawan dkk., 2021). Sedangkan menurut Harususilo hasil tes PISA tahun 2015 Indonesia memperoleh skor 386 dari rata-rata skor setiap negara yaitu 487, sedangkan hasil tes PISA tahun 2018 memperoleh skor 379 dari skor rata-rata 489 (Anderha & Maskar, 2021). Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa diantaranya yaitu rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan rendahnya keterampilan guru dalam menguasai pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar matematika siswa (Nabillah & Abadi, 2019). Model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Bentuk pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa pada umumnya menggunakan metode ceramah (Lestari, 2017).

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Wibowo, 2016). Guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu upaya bagi guru agar mencapai hasil belajar siswa yang optimal adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Fauzia, 2021). Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu dalam meningkatkan keaktifan serta menumbuhkan minat siswa di dalam kelas (Saleh & Lubis, 2018). Faktor pendukung keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kartu. Sehingga diharapkan mampu membangkitkan semangat, minat serta meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa (Aliputri, 2018).

Kajian teoritik dalam penelitian ini adalah minat belajar, hasil belajar matematika dan pembelajaran *make a match*. Hilgard mengatakan bahwa minat merupakan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu. Semakin tinggi keinginan meraih harapan akan semakin kuat pula minat yang mendorong (Lestari, 2015). Hilgard dan

Bower mengatakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang (Sirait, 2016). Maka dengan hal ini minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan, perhatian, keinginan yang merupakan dorongan internal yang tidak tumbuh secara tiba-tiba melainkan tumbuh karena pengalaman kebiasaan belajar dan minat tersebut tumbuh tanpa adanya unsur paksaan dari siapapun. Minat belajar juga biasa ditandai dengan rasa antusias dan berani melewati suatu tantangan dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

Nasution mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu yang melakukan proses pembelajaran. Namun, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang melakukan proses pembelajaran (Lestari, 2015). Sedangkan Hakim mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Febriyanti & Seruni, 2014). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan puncak atau tujuan akhir dari kegiatan belajar baik perubahan dalam bentuk kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (tingkah laku) dalam hal kemampuan tentang bangun, bilangan, hubungan-hubungan konsep dan logika.

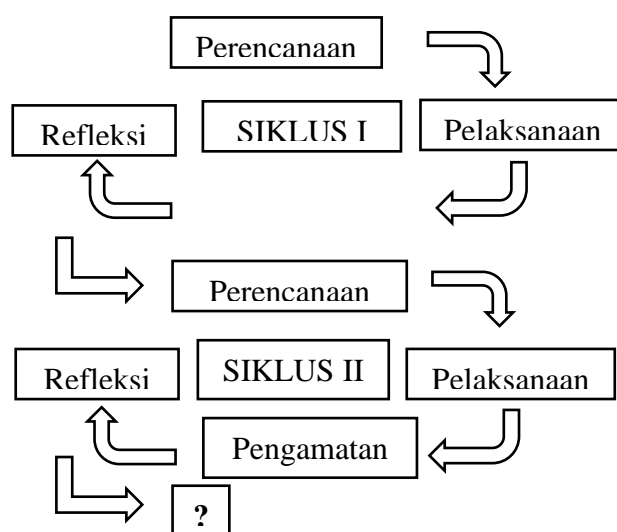
Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran ini akan menunjukkan keterampilan-keterampilan yang sudah dikuasai oleh siswa (Aliputri, 2018). Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mandiri dalam menemukan suatu konsep atau gagasan. Tujuannya adalah untuk melatih siswa supaya lebih cermat dan memiliki pemahaman yang lebih kuat terhadap suatu materi pelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir secara cepat dan berinteraksi social (Zakiah & Kusmanto, 2017). Kelebihan model pembelajaran ini adalah mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, terciptanya kerja sama antar siswa dan sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi. Model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan seperti memerlukan bimbingan yang intensif dari guru, kemungkinan siswa bermain-main selama pembelajaran, guru perlu mempersiapkan alat dan bahan serta dapat menimbulkan keramaian yang tidak terkendali didalam kelas (Zakiah & Kusmanto, 2017). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu permainan. Setiap siswa akan mendapatkan kartu yang berisi soal atau jawaban. Kemudian masing-masing siswa

akan mencari pasangannya dengan ketentuan waktu yang terbatas. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi A (Sukayati, 2008) menyatakan bahwa pengertian PTK dibentuk dari tiga kata yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal. Tindakan adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan suatu tujuan tertentu. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Arikunto mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas terdapat empat tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Duduk, 2019). Adapun alur tindakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Tindakan Kelas

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan orientasi lapangan untuk memperoleh informasi atau permasalahan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan selanjutnya membuat perencanaan pembelajaran, lembar observasi, kartu permainan, lembar tes kuis dan lembar kuisisioner/angket. Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti sudah lama mengabdikan di sekolah yang akan diteliti sehingga peneliti mengetahui seluk beluk permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini. Kegiatan dirancang dengan

penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. tahapan langkah disusun dalam 3 (tiga) siklus penelitian. Setiap siklus terbagi kedalam empat tahap tindakan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), serta tahap analisis dan refleksi (*reflecting*). Karena keterbatasan yang dimiliki peneliti yang tidak mampu untuk meneliti banyak sampel maka penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Indramayu. Untuk mendapatkan informasi atau data dalam penelitian ini, maka diperlukan alat pengumpul data atau instrumen. Alat atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuisisioner/angket dan lembar tes kuis. Lembar kuisisioner/angket digunakan untuk mengukur peningkatan minat belajar. Soal lembar tes kuis digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika.

Analisis pengolahan data minat belajar dilihat dari rerata hasil lembar kuisisioner yang diisi setelah selesai pembelajaran pada setiap siklus. Penskoran yang digunakan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi yaitu; sangat setuju (SS), Setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Safitri dkk., 2020). Peningkatan hasil belajar matematika siswa diukur dari hasil skor kuis yang diberikan pada setiap siklus, untuk menjawab soal kuis siswa diharapkan dapat menyelesaikan dengan tahapan-tahapan yang lengkap, benar dan sesuai. Siswa yang mampu mengerjakan setiap persoalan dengan lengkap (rinci) maka akan diberi skor yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang langsung menulis jawabannya. Adapun analisis pengolahan data hasil belajar matematika siswa dilihat dari rerata hasil lembar kuis yang dikerjakan pada setiap siklus. Siklus dikatakan berhasil, jika terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II, begitu seterusnya. Analisis pengolahan data menggunakan *software Microsoft Excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari data – data hasil lembar tes kuis dan lembar kuisisioner/angket yang diberikan pada setiap siklus. Lembar tes kuis yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa sedangkan hasil dari lembar kuisisioner/angket siswa bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

a. Data Hasil Minat Belajar

Data hasil minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil kuisisioner/angket yang diisi siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil rerata lembar tes kuisisioner/angket yang didapatkan dari siklus I adalah 60. Sedangkan hasil rerata lembar tes kuisisioner/angket yang didapatkan dari siklus II adalah 64. Peningkatan minat belajar berdasarkan hasil rerata siklus I dengan siklus II adalah sebesar 6,67%. Hasil rekapitulasi perbandingan minat belajar siswa siklus I dan siklus II dilihat dari masing-masing indikator minat belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Data Hasil Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Presentase
1	Perasaan Senang	12	13	8,3%
2	Perhatian	22	23	4,54%
3	Ketertarikan	16	17	6,25%
4	Keterlibatan Siswa	12	13	8,3%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada masing-masing indikator minat belajar. Indikator perasaan senang siswa mengalami peningkatan sebesar 8,3%. Indikator perhatian siswa mengalami peningkatan sebesar 4,54%. Indikator ketertarikan dalam diri siswa mengalami peningkatan sebesar 6,25%. Sedangkan indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 8,3%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Data Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil lembar tes kuis yang dikerjakan siswa setelah pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi. Adapun hasil rerata lembar tes kuis yang didapatkan dari siklus I adalah 43. Sedangkan hasil rerata lembar tes kuis yang didapatkan dari siklus II adalah 80. Peningkatan hasil belajar matematika berdasarkan hasil rerata siklus I dengan siklus II adalah sebesar 86%. Rekapitulasi hasil belajar matematika siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Matematika Siklus I

No	Indikator	Hasil Analisis
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	20

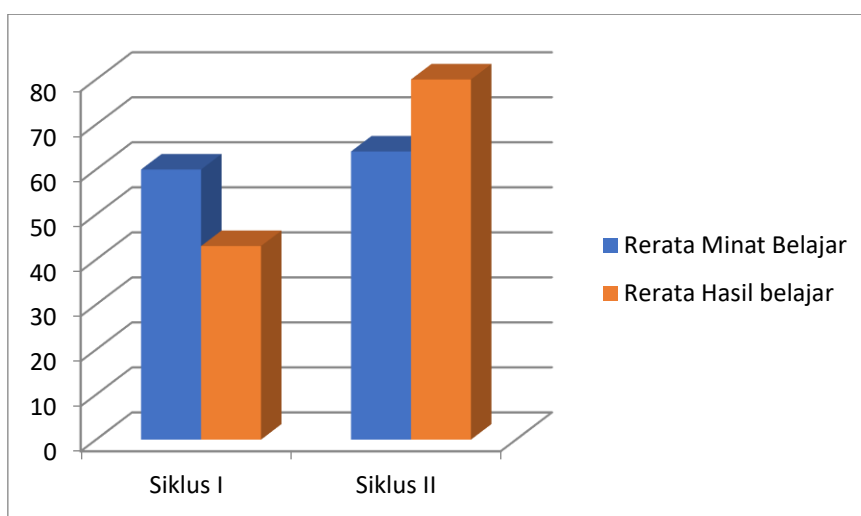
3	Rerata Hasil Belajar Matematika	43
4	Banyak siswa yang memperoleh nilai ≥ 76	7
5	Presentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 76	25,9%
6	Banyak siswa yang memperoleh nilai ≤ 76	20
7	Presentase siswa yang memperoleh nilai ≤ 76	74,1%

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh bahwa nilai rerata hasil belajar matematika adalah 43. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 20. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 7 dengan presentase 25,9%. Sedangkan banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 20 dengan presentase 74,1%. Rekapitulasi hasil belajar matematika siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Matematika Siklus II

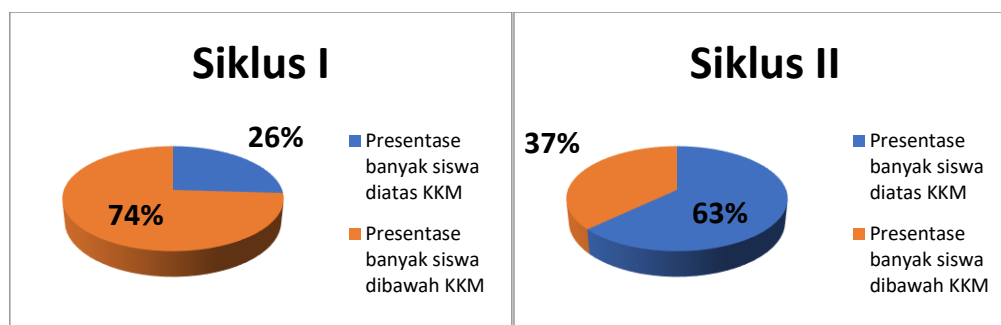
No	Indikator	Hasil Analisis
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	40
3	Rerata Hasil Belajar	80
4	Banyak siswa yang memperoleh nilai ≥ 76	17
5	Presentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 76	63%
6	Banyak siswa yang memperoleh nilai ≤ 76	10
7	Presentase siswa yang memperoleh nilai ≤ 76	37%

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh bahwa nilai rerata hasil belajar matematika adalah 80. nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 40. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 17 dengan presentase 63%. Sedangkan banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 10 dengan presentase 37%. Untuk lebih jelasnya, Berikut disajikan gambar peningkatan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Rerata Data Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, menunjukkan peningkatan data hasil rerata minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Rerata minat belajar siswa pada siklus I sebesar 60 dan siklus II sebesar 64 dengan presentase peningkatan sebesar 6,67%. Rerata hasil belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 43 dan siklus II sebesar 80 dengan presentase peningkatan sebesar 86%.



Gambar 3. Perbandingan Presentase Banyak Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 3, presentase banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada siklus I sebesar 26% sedangkan presentase banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada siklus II sebesar 63%, sehingga mengalami peningkatan presentase sebesar 37%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Siklus I

Pembelajaran dalam tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 03 Februari 2022 pada jam pelajaran ke 3 dan 4 pukul 08.35 - 09.55 WIB. Pada pembelajaran ini berpedoman terhadap rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan indikator menentukan bentuk limit tak tentu dan nilai limit fungsi menggunakan cara pemfaktoran. Pembelajaran dimulai dengan para siswa berdoa dan memberi salam, peneliti yang juga sebagai guru kemudian mengecek kehadiran siswa, menjelaskan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada saat kegiatan inti guru menyampaikan dan memaparkan materi limit fungsi di papan tulis. Guru memberikan contoh soal beserta penyelesaiannya. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Namun, tidak ada siswa yang bertanya sehingga guru menganggap siswa telah memahami materi yang telah dipaparkan. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi, contoh beserta penyelesaiannya di buku catatan masing-masing. Guru menjelaskan model pembelajaran *make a match* yang akan dilaksanakan. Siswa dibagi kedalam dua kelompok besar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A adalah siswa yang memegang kartu soal sedangkan kelompok B adalah siswa yang memegang kartu jawaban. Guru memberikan waktu selama 10 menit kepada setiap kelompok untuk mencari pasangannya dan mencocokkan jawaban. Siswa yang sudah menemukan pasangannya mengkonfirmasi kepada guru mengenai kecocokan antara kartu soal dengan kartu jawaban. Sehingga didapatkan 6 pasangan yang memiliki kecocokan kartu soal dengan jawaban. Masing-masing pasangan mempresentasikan soal dengan jawabanya.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah itu, guru memberikan lembar tes kuis kepada masing-masing siswa dengan waktu yang diberikan selama 5 menit. Saat waktu mengerjakan lembar tes kuis habis, semua siswa mengumpulkan ke depan meja guru. Lalu guru memberikan lembar kuisisioner/angket untuk diisi kembali oleh masing-masing siswa. Setelah siswa selesai dan mengumpulkan lembar kuisisioner/angket, guru memberikan sedikit gambaran mengenai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan minggu depan. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran dalam tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 16 Februari 2022 pada jam pelajaran ke 2. Pembelajaran ini terbagi kedalam 2 sesi yaitu sesi pertama dan sesi kedua. Sesi pertama mulai pukul 07.40 - 08.20 WIB. Sedangkan sesi kedua mulai pukul 10.10 - 10.50 WIB. Pada pembelajaran ini berpedoman terhadap rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan indikator menentukan nilai limit fungsi aljabar di tak hingga bentuk $\frac{\infty}{\infty}$. Pembelajaran dimulai dengan para siswa berdoa dan memberi salam, peneliti yang juga sebagai guru kemudian mengecek kehadiran siswa, menjelaskan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa mengenai contoh penggunaan dan penerapan limit dalam bidang kimia, seperti penentuan tanggal kadaluwarsa makanan, bidang ekonomi seperti menghitung biaya rata-rata

dan bunga, bidang fisika seperti menghitung kecepatan suatu benda yang jatuh dan kecepatan suatu kendaraan.

Pada saat kegiatan inti guru menyampaikan dan memaparkan materi limit di tak hingga bentuk $\frac{\infty}{\infty}$ di papan tulis. Guru memberikan contoh soal beserta penyelesaiannya dengan dua cara, yaitu cara *step by step* dan cara analogi menggunakan rumus cepat. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Pada sesi pertama, terdapat satu siswa yang bertanya kepada guru sedangkan pada sesi kedua terdapat dua orang siswa yang bertanya. Kemudian guru menjawab pertanyaan siswa sekaligus memberikan contoh beserta penyelesaiannya. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi, contoh beserta penyelesaiannya dengan cara di foto untuk dicatat dibuku catatan masing-masing saat kembali ke rumah untuk mengefisienkan waktu. Guru menjelaskan model pembelajaran *make a match* yang akan dilaksanakan. Siswa dibagi ke dalam 8 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas dua orang siswa. Setiap kelompok mendapatkan 1 kartu soal dan 3 kartu jawaban. Setiap kelompok berdiskusi untuk mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang cocok. Guru memberikan waktu selama 10 menit kepada setiap kelompok untuk mencari pasangannya dan mencocokkan jawaban. Guru membimbing setiap kelompok dalam pengerjaannya. Kelompok yang sudah mencocokkan kartu soal dengan jawabannya mengkonfirmasi kepada guru. Semua kelompok berhasil mencocokkan kartu soal dengan jawaban. Guru meminta perwakilan satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dari mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah itu, guru memberikan lembar tes kuis kepada masing-masing siswa dengan waktu yang diberikan selama 5 menit. Saat waktu mengerjakan lembar tes kuis habis, semua siswa mengumpulkan ke depan meja guru. Lalu guru memberikan lembar kuisisioner/angket untuk diisi kembali oleh masing-masing siswa. Setelah siswa selesai dan mengumpulkan lembar kuisisioner/angket, guru memberikan sedikit gambaran mengenai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan minggu depan. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

PENUTUP

Penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rerata data hasil lembar angket/kuisisioner minat belajar pada siklus I sebesar 60 dan siklus II 64 dengan presentase peningkatan minat belajar sebesar 6,67%.

Peningkatan pada masing-masing indikator minat belajar sebesar 8,3% yang meliputi perasaan senang dan perhatian siswa, 4,54% ketertarikan siswa dan 6,25% keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran *make a match* pada materi limit fungsi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Rerata data hasil lembar tes kuis pada siklus I sebesar 43 dan siklus II 80 dengan presentase peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan sebesar 86%. Pada siklus I dari 27 siswa, banyak siswa yang memperoleh nilai diatas ≥ 76 adalah 7 dan banyak siswa yang memperoleh nilai ≤ 76 adalah 20. Sedangkan pada siklus II dengan jumlah siswa yang sama, banyak siswa yang memperoleh nilai diatas ≥ 76 adalah 17 dan banyak siswa yang memperoleh nilai ≤ 76 adalah 10. Presentase banyak siswa yang memperoleh nilai diatas ≥ 76 pada siklus I adalah 25,9% sedangkan presentase banyak siswa yang memperoleh nilai ≥ 76 pada siklus II sebesar 63% sehingga mengalami peningkatan presentase sebesar 37,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 70–77.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Duduk, I. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VIIF SMPN 1 Abang. *Cetta : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 410–417.
- Fauzia, H. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 7(2), 49–59. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Febriyanti, C., & Seruni. (2014). Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3), 245–254. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.161>
- Kurniawan, R., Silalahi, L. B., Limbong, C., & Tambunan, H. (2021). Analisis Literasi, Komunikasi dan Penalaran Matematik Terhadap Hasil Belajar Siswa selama Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 56–70.

- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lestari, W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1724>
- Nabillah, T., & Abadi, P. A. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659–663.
- Safitri, S., Nursyamsiah, G., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa MTS dlam Geogebra. 7(1), 111–116.
- Saleh, A., & Lubis, F. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Pokok SPLDV di Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 20.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43.
- Sugianti. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Tipe-Stad pada Pokok Bahasan Statistika di kelas XII SMA Swasta Swadaya Tinggi Raja Tahun Ajaran 2020 / 2021. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 29–34.
- Sukayati. (2008). Penelitian Tindakan Kelas di SD. In Yulianto (Ed.), *Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika*.
- Vilianti, Y. C., Pratama, F. W., & Mampouw, H. L. (2018). Description of the Ability of Social Arithedical Stories by Study Problems by Students VIII SMP Reviewed from The Polya Stage. *International Journal of Active Learning*, 3(1), 23–32.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>