

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPARATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ratin Wahyu Juni Atma
STIT Palapa Nusantara
ratinwahyuj@yahoo.com

Abstract

The context of learning Mathematics, students often find it difficult to understand the concepts of KPK and FPB. Appropriate methods are needed to improve students' memory and learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of applying the make a match type of cooperative learning model on student learning outcomes in mathematics. This study uses Kurt Lewin's CAR Model by using two cycles. The sampling technique was purposive sampling. The sample of this study was 21 students of class IV b SDN 3 Surabaya, East Sakra, East Lombok. The assessment instrument used is a learning test with a KKM of 65%. The analysis technique uses Microsoft Excel. Based on the results of the study, the average student learning outcomes, namely from the first cycle was at 58.57 to 73.33 in the second cycle. The percentage of completeness from 38.09% in the first cycle to 85.71% in the second cycle. The conclusion of this study is that the Make a Match Type Cooperative Learning Model can improve student learning outcomes in mathematics at the KPK and FPB.

Keywords : Cooperative Learning Model; Make a Match; Student Learning Outcomes

Abstrak: Dalam konteks pembelajaran Matematika siswa sering sulit dalam memahami konsep KPK dan FPB. Diperlukan metode yang tepat untuk meningkatkan daya ingat dan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan Model PTK Kurt Lewin dengan menggunakan dua siklus. Teknik pengambilan sampel dengan purposive sampling. Sampel penelitian ini adalah sebanyak 21 siswa kelas IV b SDN 3 Surabaya, Sakra Timur, Lombok Timur. Instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar kerja siswa dengan KKM 65%. Teknik analisis menggunakan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari siklus I berada pada angka 58,57 menjadi 73,33 pada siklus II. Persentase ketuntasan dari 38,09% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif; Make a Match; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi dasar dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan. Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreativitas (Andi Prastowo, 2013). Berkaitan dengan hal tersebut, maka dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa kreatif, inovatif dalam memilih metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar merupakan proses internal yang kompleks, yaitu terdiri dari seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mendapat *output* belajar-mengajar yang berkualitas diharapkan ketiga ranah tersebut hendaknya dikelola dan dilaksanakan dengan baik dan berarti. Proses pembelajaran yang bisa menata dengan baik perubahan tingkah laku siswa dapat dikatakan bahwa proses tersebut berhasil, karena perubahan tingkah laku siswa merupakan indikasi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang baik. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membelajarkan siswa dan memiliki rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Misalnya tujuan, model, strategi, metode, materi dan sebagainya. Untuk itu diharapkan minimal untuk memahami tujuan pembelajaran atau hasil yang ingin dicapai, proses pembelajaran yang harus dilakukan, bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian dan pemanfaatan komponen dalam proses pencapaian tujuan.

Tujuan pembelajaran dalam pendidikan tercantum dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Artinya, tuntutan manusia yang berkualitas sangat diharapkan melalui dan dalam dunia pendidikan. Sehingga untuk memenuhi hal tersebut memerlukan proses yang sangat panjang, dimulai dari sejak

Sekolah Dasar. Salah satu mata pelajaran yang menunjang kualitas dari Sumber Daya Manusia adalah matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Nyimas, dkk. 2017). Matematika merupakan pelajaran yang sulit, hal ini merupakan pernyataan yang tidak asing lagi bagi kebanyakan orang, tidak terkecuali bagi siswa Sekolah Dasar. Seperti yang dikemukakan oleh Sry, dkk. (2014) dalam penelitiannya bahwa pada kenyataannya pelajaran matematika tidak sangat disukai dan tidak diminati oleh siswa. Informasi ini secara jelas ditunjukkan oleh rendahnya prestasi belajar matematika bila dibandingkan dengan prestasi belajar mata pelajaran lain; oleh kurangnya minat siswa dalam bidang matematika (Andri, dkk. 2017); oleh banyaknya sorotan terkait pembelajaran matematika dan masih banyak hal yang bisa memberi kita petunjuk akan kebenaran pernyataan tersebut. Tentu banyak faktor yang telah merangkai problem ini. Salah satunya adalah proses pembelajaran matematika itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan pernyataan dari Slameto (2013) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah faktor internal yaitu jasmani dan psikologi, sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan observasi awal di kelas IV b SDN 3 Surabaya, terdapat hasil analisis ketuntasan klasikal Ujian Tengah Semester II siswa di mata pelajaran matematika 2017/2016, yaitu 28,57%. Berarti dari ketuntasan klasikal dari 21 siswa hanya terdapat 6 orang yang lebih atau sama dengan nilai KKM. Hal ini tentunya harus di tindak lanjuti dengan beberapa refleksi guru terkait dengan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tergantung pada metode, strategi, media dalam pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Dan akan berdampak pada produk yang dihasilkan. Oleh karena itu peneliti mengangkat sebuah Penelitian Tindakan Kelas yang dikemas dalam judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make – A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Surabaya pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam pembelajaran kelompok

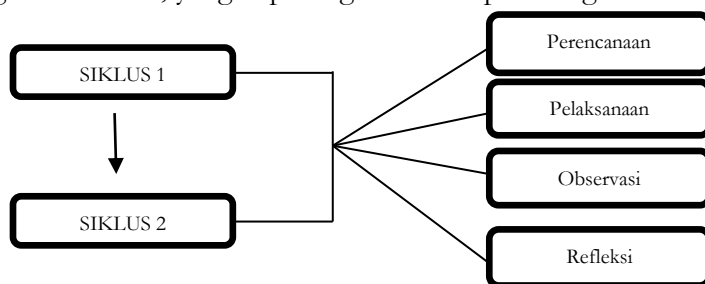
dan memberikan interaksi lebih kepada siswa (Ratin & Juppri, 2021). Pembelajaran kooperatif dianggap sebagai jenis pembelajaran kolaboratif tertentu karena siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil pada aktivitas terstruktur (Mariora, dkk. 2016). Model pembelajaran kooperaif mempunyai beberapa jenis teknik pembelajaran, salah satunya adalah *Make a Match*.

Dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, metode *make a match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; 3) *edutainment* (Miftahul, 2013). Salah satu keunggulan dari kooperatif tipe *make a match*, yaitu siswa mencari pasangan (bisa juga pasangan kartu) sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan batas waktu yang ditentukan sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban (Ismi & Hadi, 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diharapkan guru dapat mengupayakan sedemikian rupa, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *make a match* akan memberi hasil yang baik bagi pembelajaran di dalam kelas khususnya mata pelajaran matematika pada tingkat SD.

METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Kurt Lewin. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Proses pelaksanaan tindakan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas secara umum yang dilakukan yaitu prosedur berdaur ulang yang terdiri atas empat tahap: (1) Perencanaan (*plan*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Penelitian tindakan ini menggunakan model Kurt Lewin sebagai acuan pokok penelitian tindakan kelas. Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus, yang dapat digambarkan pada Bagan 1 berikut:



Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel hanya pada satu kelompok subjek yang mempunyai ciri-ciri berdasarkan penelitian (Chua, 2014). Sedangkan teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar kerja siswa dan menggunakan instrument berbentuk tes kemampuan siswa pada materi KPK dan FPB. Analisis data hasil tes siswa atau hasil belajar siswa menggunakan *Microsoft excel* dengan memperhatikan KKM (Ketuntasan Klasikal Minimum) yang telah ditentukan. Untuk mendapatkan data yang diinginkan akan ditempuh dengan cara-cara sebagai berikut: (1) Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Rumus untuk mengolah data siswa perindividu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai yang diperoleh siswa kemudian dibandingkan dengan KKM yang sudah ditentukan dari sekolah atau guru, yaitu 65. Sedangkan untuk mencari nilai ketuntasan kelas menggunakan rumus sebagai berikut: *Ketuntasan belajar (klasikal)* =

$$\frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Ketuntasan belajar siswa pada kelas tersebut jika mendapatkan skor 80% (skor minimal) sesuai dengan ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

Pada siklus I, nilai tertinggi yaitu 80 sebanyak 1 orang dan nilai terendah adalah 40 sebanyak 2 orang dengan nilai rata-rata 58,57. Ketuntasan belajar pada siklus I dengan jumlah 8 orang. Hal ini belum mencapai ketuntasan belajar yang ideal yaitu sebesar 17 orang. Berikut adalah table 1 merupakan hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No Urut	Induk	Inisial Siswa	Siklus 1	
			Nilai	Ket.
1	16**	A	50	
2	16**	B	70	√
3	16**	C	70	√
4	16**	D	50	
5	16**	E	70	√
6	16**	F	60	
7	16**	G	60	
8	16**	H	50	
9	16**	I	70	√
10	16**	J	50	
11	16**	K	60	
12	16**	L	50	
13	16**	M	70	√
14	16**	N	80	√
15	16**	O	70	√
16	16**	P	40	
17	16**	Q	50	
18	16**	R	50	
19	16**	S	50	
20	16**	T	70	√
21	16**	U	40	
Jumlah			1230	
Rata-rata			58,57	

2. Siklus II

Pada siklus II, nilai tertinggi yaitu 90 sebanyak 5 orang dan nilai terendah adalah 40 sebanyak 1 orang dengan nilai rata-rata 73,33. Ketuntasan belajar pada siklus 2 dengan jumlah 18 orang. Hal ini telah mencapai ketuntasan belajar yang ideal yaitu sebesar > 17 orang. Berikut tabel 2 adalah hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No Urut	Induk	Nama Siswa	Siklus 2	
			Nilai	Ket.
1	16**	A	90	√
2	16**	B	90	√
3	16**	C	70	√
4	16**	D	70	√
5	16**	E	70	√
6	16**	F	80	√
7	16**	G	70	√
8	16**	H	90	√
9	16**	I	70	√
10	16**	J	80	√
11	16**	K	70	√
12	16**	L	60	
13	16**	M	90	√
14	16**	N	90	√
15	16**	O	70	√
16	16**	P	70	√
17	16**	Q	70	√
18	16**	R	60	
19	16**	S	70	√
20	16**	T	70	√
21	16**	U	40	
Jumlah			1540	
Rata-rata			73,33	

Pada penelitian ini tes dilaksanakan setiap akhir siklus. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika kelas IV. Ketuntasan klasikal tes tulis objektif (pilihan ganda) persiklus dengan 10 soal telah mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal pada siklus 1 yaitu 38,09% dan pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 85,71%. Berikut adalah tabel 3 yang menjelaskan hasil ketuntasan klasikal kedua siklus.

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siklus I dan Siklus II

Tes	Jumlah > KKM	Ketuntasan Klasikal (80%)
Siklus I	8	38,09 %
Siklus II	18	85,71 %

Pembahasan

Belajar dan pembelajaran adalah istilah yang berbeda. Pada dasarnya belajar merupakan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan lainnya. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan dengan sadar oleh individu untuk mendapatkan pengalaman, untuk mendapatkan perubahan terhadap tingkah laku yang meliputi perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Silviana, 2017). Sedangkan pembelajaran pada umumnya adalah suatu proses yang terencana dan didesain dengan cara sistematis untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik serta untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu proses bimbingan kepada peserta didik (Aprida & Muhammad, 2017; Silvina, 2017). Tentunya dalam proses pembelajaran perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Adapun evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan.

Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yaitu sejauhmana siswa telah menguasai atau mencapai tujuan tersebut. Secara umum hasil belajar adalah penilaian terhadap siswa, dapat menggambarkan kemampuan siswa (Molstad & Karseth, 2016), setelah mengikuti proses belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Teni, 2018). Hasil belajar siswa pada umumnya dilakukan dalam bentuk lembar kerja siswa atau tes hasil belajar siswa. Menurut Zulkifli, dkk. (2019), hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar atau bisa disingkat THB. Sedangkan Abdul (2015) menjelaskan bahwa alat ukur untuk mengevaluasi hasil belajar adalah tes. Tes hasil belajar adalah alat ukur yang mampu menentukan kemampuan seseorang setelah mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan penilaian dengan tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda, dari siklus I dan siklus II kegiatan mengajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* mengalami perubahan yang sangat signifikan. Siswa belajar dengan penuh semangat, karena model tersebut disajikan dengan permainan menemukan

kartu jawaban dari kartu soal yang mereka dapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada dasarnya mudah digunakan, serta merupakan metode permainan bagi siswa sehingga pembelajaran menyenangkan dan hasil belajar meningkat (Anis & Julianto, 2015).

Dari data hasil siklus I, jumlah siswa seluruhnya adalah 21 orang. Pada siklus I nilai rata-rata 58,57 dimana siswa yang nilainya diatas KKM 65 yaitu ada 8 orang dengan tingkat ketuntasan mencapai 38,09 % namun pada data siklus II nilai rata-ratanya meningkat menjadi 73,33 dan tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85,71 %. Ini membuktikan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB di kelas IV SDN 3 Surabaya tahun pelajaran 2016/2017. Jadi dari pemaparan diatas dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB di kelas IV SDN 3 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa Siklus I sebesar 58,57 dengan tingkat ketuntasan 38, 09% dan Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 73,33 dan tingkat ketuntasan Klasikal sebesar 85,71%.

DAFTAR PUSTAKA

- Sry, K., Hery, M., & Syamsiati. (2017). Penggunaan Metode Kerja Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 1-10.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nyimas, S., Siti, H., Somakin., Purwoko., Yusuf, H., & Masrinawatie, AS. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Andi Prastowo. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Pandua Lengkap Aplikatif)*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Andri, Zul, Z., Olenius, JD. (2017). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan PerKhasa*, 3(2), 414-426.

- Ratin, W. J. A., & Juppri., B. (2021). Kesahan Kandungan Bagi Soal Selidik Reka Bentuk Modul Pembelajaran Koperatif Jenis Padanan untuk Kemahiran Perbendaharaan Kata Bahasa Indonesia Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak*, 10(1), 77-87.
- Matoria, P., Alina, B., & Dana, Z. (2016). The Benefits of Cooperative Learning. *SCIENDO*, 22(10), 478-483.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (isu-isu metodis dan paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismi, Z., & Hadi, K. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *EduMa*, 6(1), 32-43.
- Chua, Y. P. (2014). *Kaedah Penyelidikan: Kaedah dan Statistik Penyelidikan*. Malaysia: McGraw-Hill Education.
- Silviana. (2017). Hakekat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thulab*, 1(2), 175-185.
- Aprida, P., & Muhammad, D, D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH*, 3(2), 333-352.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171-187.
- Abdul, K. (2015). Menyusun dan Menganalisis Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70-81.
- Zulkifli, M., Ely, D., Sriadhi., & Janner, S. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Anis, F, Z., & Julianto. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Make A Match Tema Peduli Makhluk Hidup di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 3(2), 1572-1583