

MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH SISWA KELAS III

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT USING MAKE A MATCH MODEL

Oleh: Alif Insan Ramadhan, PGSD/PSD/FIP/UNY, alifrndn99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas III SDN Ringinsari Sleman. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Ringinsari yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* nilai rata-rata meningkat dari 66,78 menjadi 85,89 dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 39% menjadi 100%. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat dari 85,89 menjadi 90,35 dengan ketuntasan belajar yaitu 100%.

Kata kunci: *hasil belajar matematika, Make A Match.*

Abstract

This research aims at improving 3rd grade students' achievement in mathematics using Make A Match model in Ringinsari elementary school. This is classroom action research adapted from Kemmis and Mc Taggart model. The subjects of this research were 28 students of 3rd grade Ringinsari elementary school. The data collecting techniques used in this research were test and observation. The implementation of Make A Match model could improve students' learning achievement. In cycle I, after using Make A Match model, the average score increase from 66,78 to 85,89 with the learning mastery which also increase from 39% to 100%. In cycle II, the average score were 90,35 with 100% learning mastery.

Keywords: students' achievement, Make A Match.

PENDAHULUAN

Semakin bertambah tahun semakin banyak pula ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini sangat membantu dan bermanfaat dalam berbagai bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Arti pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Siswoyo, et al, 2013: 48), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.

Salah satu sarana yang memfasilitasi pendidikan di negeri ini adalah sekolah. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Pembelajaran yang baik di sekolah dimulai dari pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas yang mencakup semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, tentunya sampai saat ini masih terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang sering dijumpai di sekolah dasar yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil yang rendah ini diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti penjelasan guru yang kurang jelas, kurangnya inovasi pembelajaran, dan siswa yang menganggap matematika sulit.

Permasalahan dalam proses pembelajaran juga terjadi di SDN Ringinsari. Berdasarkan observasi, hasil belajar matematika siswa kelas III masih rendah. Hasil belajar yang masih rendah tersebut terlihat dari nilai rata-rata UTS (Ulangan Tengah Semester) adalah 57,75 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan adalah 67. Masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan yang tentunya dapat mempengaruhi hasil belajarnya menjadi rendah.

Guru kelas III di SDN Ringinsari dalam menyampaikan materi pelajaran matematika dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam mengajarkan matematika di sekolah, guru harus menyadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan ada beberapa siswa yang tidak menyenangi pelajaran matematika. Dengan demikian guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga siswa merasa senang dalam belajar matematika.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif (Rusman 2016: 223). *Make A Match* menggunakan kartu-kartu yang berisi sebagian soal dan sebagian jawaban sebagai media

pembelajaran. Penerapan *Make A Match* dimulai dengan teknik permainan, yaitu siswa harus mencari pasangan dari kartu yang dibawanya sebelum batas waktu yang telah ditentukan, selanjutnya siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu akan diberi *reward*.

Model ini menarik dan dirasa mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa karena mengandung unsur permainan pada pembelajaran, sehingga merubah anggapan siswa pada mata pelajaran matematika bukan lagi pelajaran yang menakutkan tapi menyenangkan. Selain itu, model ini dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena siswa dapat memperdalam pemahaman atas materi pelajaran yang telah disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman tersebut menjadi bermakna. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SDN Ringinsari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas III SDN Ringinsari Sleman”.

Hasil penelitian Desy Noor Argawati Yula pada tahun 2016 menunjukkan bahwa penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2. Hasil penelitian pratindakan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa rendah. Nilai rata-rata kelas baru mencapai 68,10 dan persentase ketuntasannya adalah 34,48% setelah dilakukan

tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 77,06 dengan persentase ketuntasan 68,96%. Nilai rata-rata meningkat lagi pada siklus II mencapai 81,29 dengan persentase ketuntasannya adalah 82,75%.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & McTaggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart memiliki empat tahapan dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Ringinsari yang beralamat di Ringinsari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan di semester I tahun ajaran 2018/2019 pada bulan November sampai Desember 2018.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Ringinsari tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi uang dan materi alat ukur.

Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan soal tes. Lembar

observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif untuk menganalisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. Sedangkan analisis data kuantitatif untuk menganalisis hasil tes belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Ringinsari, yang terletak di Ringinsari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, DIY. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian tindakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan dalam setiap siklusnya. kelas ini meliputi 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum penelitian, dilakukan terlebih dahulu kegiatan pra siklus. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kemampuan siswa pada materi masalah uang dan mengetahui aktivitas pembelajaran siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat menjelaskan materi masalah yang melibatkan uang, guru hanya memberikan penjelasan singkat kemudian menuliskan contoh masalah yang melibatkan uang. Aktivitas siswa hanya mendengarkan dan mencatat beberapa materi yang disampaikan guru. Guru belum memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam penyelesaian masalah yang melibatkan uang, sehingga siswa belum terlibat secara aktif.

Pada kegiatan ini peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi uang sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil tes belajar matematika pra siklus (*pretest*) didapatkan data bahwa nilai rata-rata siswa 66,78 dengan ketuntasan belajar 39%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dan perlu dilakukan tindakan.

Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Ngalimun (2013: 176) mengemukakan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu guru menyiapkan kartu yang berisi permasalahan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan

persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 252-253) adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing. Guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini menggunakan tahapan atau langkah-langkah pembelajaran *Make A Match* menurut Miftahul Huda dan Ngalimun. Tahapan atau langkah-langkah dalam penelitian ini adalah.

- 1) Menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Menyampaikan langkah-langkah *Make A Match*.
- 3) Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok.
- 4) Membagikan kartu soal dan kartu jawaban.
- 5) Memberikan batasan waktu.
- 6) Memberikan kesempatan untuk presentasi.
- 7) Memberikan konfirmasi
- 8) Memberikan penghargaan
- 9) Evaluasi

Pada tahap **menyampaikan materi pembelajaran** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru menyampaikan informasi atau garis besar materi pelajaran dan dapat dipahami oleh siswa. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan informasi atau garis besar materi tentang mata uang logam dan uang kertas serta nilai sekelompok mata uang selanjutnya pada pertemuan kedua guru menyampaikan informasi

atau garis besar materi tentang kesetaraan nilai mata uang. Semua siswa serius memperhatikan penjelasan materi pembelajaran dari guru dan tidak terlihat siswa yang mengobrol dan bergurau.

Pada tahap **menyampaikan langkah-langkah *Make A Match*** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan mencari pasangan kartu dan menjelaskan langkah-langkah *Make A Match* kepada siswa secara jelas. Semua siswa terlihat tertarik, bersemangat dan antusias untuk melakukan permainan tersebut dan siswa dapat mengikuti langkah-langkah *Make A Match* dengan tertib.

Pada tahap **mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar dan kemudian masing-masing kelompok besar tersebut dibagi lagi menjadi kelompok pembawa kartu soal dan kelompok pembawa kartu pertanyaan. Dalam kegiatan ini guru sudah melakukannya dengan baik dan siswa dapat menerima anggota kelompoknya dengan besar hati.

Pada tahap **membagikan kartu soal dan kartu jawaban** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok pembawa kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok pembawa kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Guru melaksanakannya dengan baik dan menegaskan kepada siswa agar tidak membuka atau membalik kartu yang telah didapat sebelum permainan dimulai. Setiap siswa hanya mendapatkan satu kartu antara kartu soal dan kartu jawaban.

Pada tahap **memberikan batasan waktu** mencari pasangan kartu di pertemuan pertama dan kedua ini, guru memberikan batasan waktu sebelum permainan mencari pasangan dimulai. Guru memberikan aba-aba untuk memulai dan mengakhiri permainan mencari pasangan kartu. Siswa memulai permainan mencari pasangan kartu dengan tertib setelah mendapatkan aba-aba dari guru. Siswa terlihat memanfaatkan waktu yang diberikan guru dengan baik untuk berdiskusi dan menemukan pasangan kartu yang cocok dalam kelompoknya. Siswa mengakhiri permainan mencari pasangan kartu setelah mendapat aba-aba dari guru dengan tertib.

Pada tahap **memberikan kesempatan untuk presentasi** di pertemuan pertama, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk presentasi. Sedangkan di pertemuan kedua ini, guru memberikan kesempatan kepada kelompok besar yang selesai lebih awal untuk presentasi terlebih dahulu. Guru membimbing siswa untuk presentasi secara bergantian. Semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mempresentasikan hasil dari permainan mencari pasangan kartu.

Pada tahap **memberikan konfirmasi** di pertemuan pertama, guru tidak memberikan konfirmasi terhadap kebenaran dan kecocokan pasangan kartu. Sedangkan di pertemuan kedua, guru mengonfirmasi kebenaran dan kecocokan kartu dari pasangan yang memberikan presentasi. Siswa mendapatkan kesempatan yang sama atau bergantian untuk menanggapi kecocokan pasangan kartu dari siswa yang presentasi.

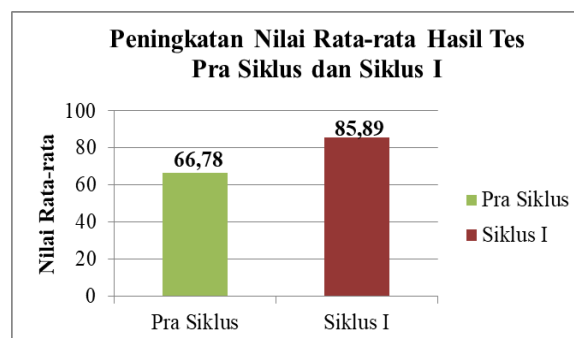
Pada tahap **memberikan penghargaan** di pertemuan pertama, guru tidak memberikan

penghargaan kepada siswa. Sedangkan di pertemuan kedua, guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan bersama-sama sebagai tanda jika siswa sudah melakukan permainan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban dengan baik dan guru memberikan penghargaan berupa mobil kertas kepada kelompok yang berhasil memasang kartu soal dan jawaban secara cepat dan tepat.

Pada tahap **evaluasi**, guru memberikan tes evaluasi kepada siswa. Siswa sudah melakukan tes evaluasi dengan baik.

Pada pertemuan kedua, keaktifan siswa sudah meningkat daripada pertemuan pertama. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 70% dan pada pertemuan kedua yaitu 92,1%. Pada pertemuan pertama berada pada rentang 61%-80% sedangkan pada pertemuan kedua berada pada rentang 81-100%, sehingga pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sudah termasuk sangat baik. Selain itu guru juga sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada pertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan hasil *posttest* siklus I menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari kenaikan nilai rata-rata dari 66,78 menjadi 85,89. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 39% menjadi 100%. Kenaikan ini terlihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Tes Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 2. Diagram peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar pada pra siklus dan siklus I

Menurut Mulyatiningsih (2013: 70-71), umumnya tindakan siklus II merupakan tindakan perbaikan dari tindakan siklus satu. Akan tetapi bisa juga tindakan siklus II mengulang tindakan siklus I untuk meyakinkan bahwa tindakan siklus I memang telah berhasil. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus II dalam rangka meyakinkan bahwa tindakan siklus I memang telah berhasil. Namun dalam hal ini terdapat beberapa perbaikan yang akan dilakukan karena pada saat pembelajaran siklus I masih ditemukan beberapa hambatan sebagai berikut.

1. Pada siklus I, masih ada siswa yang diam atau berbicara sendiri ketika diminta untuk menanggapi siswa yang presentasi. Pada siklus II diharapkan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menanggapi siswa yang presentasi.

2. Pada siklus I, guru jarang memberikan penghargaan berupa mobil kertas, tepuk tangan atau kata-kata pujian kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pada siklus II diharapkan siswa akan lebih termotivasi dengan pemberian penghargaan berupa mobil kertas, tepuk tangan atau kata-kata pujian.

Mengacu pada hasil refleksi siklus I, maka peneliti melanjutkan tindakan siklus II untuk meyakinkan bahwa tindakan siklus I telah berhasil. Tindakan siklus II dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan dilakukan juga perbaikan terkait hambatan yang terjadi pada siklus I.

Siklus II

Secara umum, pada pelaksanaan siklus II tidak ditemukan kendala, karena pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Tahapan pembelajaran *Make A Match* pada siklus II tidak berbeda dengan siklus I.

Pada tahap **menyampaikan materi pembelajaran** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru menyampaikan informasi atau garis besar materi pelajaran dan dapat dipahami oleh siswa. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan informasi atau garis besar materi tentang alat ukur panjang dan alat ukur berat dengan fungsinya selanjutnya pada pertemuan kedua guru menyampaikan informasi atau garis besar materi tentang alat ukur waktu dengan fungsinya. Semua siswa serius memperhatikan penjelasan materi pembelajaran dari guru dan tidak terlihat siswa yang mengobrol dan bergurau.

Pada tahap **menyampaikan langkah-langkah *Make A Match*** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru kembali mengajak siswa untuk melakukan permainan mencari pasangan kartu dan menjelaskan langkah-langkah *Make A Match* kepada siswa secara jelas. Semua siswa terlihat tertarik dan antusias untuk melakukan lagi permainan tersebut dan siswa dapat mengikuti langkah-langkah *Make A Match* dengan tertib.

Pada tahap **mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar dan kemudian masing-masing kelompok besar tersebut dibagi lagi menjadi kelompok pembawa kartu soal dan kelompok pembawa kartu pertanyaan. Dalam kegiatan ini guru sudah melakukannya dengan baik dan siswa dapat menerima anggota kelompoknya dengan besar hati.

Pada tahap **membagikan kartu soal dan kartu jawaban** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru membagikan kartu soal kepada kelompok pembawa kartu soal dan kartu jawaban kepada kelompok pembawa kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Guru melaksanakannya dengan baik dan menegaskan kepada siswa agar tidak membuka atau membalik kartu yang telah didapat sebelum permainan dimulai. Setiap siswa hanya mendapatkan satu kartu antara kartu soal dan kartu jawaban.

Pada tahap **memberikan batasan waktu** mencari pasangan kartu di pertemuan pertama dan kedua ini, guru memberikan batasan waktu sebelum permainan mencari pasangan dimulai. Guru memberikan aba-aba untuk memulai dan

mengakhiri permainan mencari pasangan kartu. Siswa memulai permainan mencari pasangan kartu dengan tertib setelah mendapatkan aba-aba dari guru. Siswa terlihat memanfaatkan waktu yang diberikan guru dengan baik untuk berdiskusi dan menemukan pasangan kartu yang cocok dalam kelompoknya. Siswa mengakhiri permainan mencari pasangan kartu setelah mendapat aba-aba dari guru dengan tertib.

Pada tahap **memberikan kesempatan untuk presentasi** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru memberikan kesempatan kepada kelompok besar yang selesai lebih awal untuk presentasi terlebih dahulu. Guru membimbing siswa untuk presentasi secara bergantian. Semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mempresentasikan hasil dari permainan mencari pasangan kartu.

Pada tahap **memberikan konfirmasi** di pertemuan pertama dan kedua ini, guru telah menerapkan hasil refleksi dari siklus I yaitu dengan memberikan kesempatan yang sama atau bergantian untuk menanggapi kecocokan pasangan kartu dari siswa yang presentasi. Selanjutnya, guru mengonfirmasi kebenaran dan kecocokan kartu dari pasangan yang memberikan presentasi.

Pada tahap **memberikan penghargaan** di siklus II ini, guru telah menerapkan hasil refleksi dari siklus I yaitu dengan memberikan kata pujian dan tepuk tangan kepada siswa sebagai tanda penghargaan jika siswa sudah melakukan permainan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban dengan baik, sudah melakukan presentasi dan menanggapi siswa yang presentasi serta juga memberikan penghargaan berupa mobil kertas kepada siswa yang berhasil

memasangkan kartu soal dan jawaban dan kelompok yang berhasil memasangkan kartu soal dan jawaban secara cepat dan tepat. Hal ini bertujuan agar siswa tetap termotivasi.

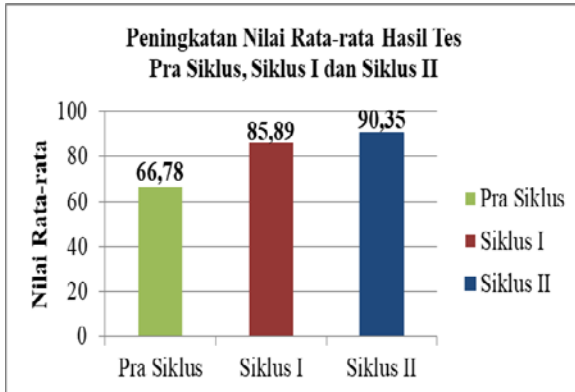
Pada tahap **evaluasi**, guru memberikan tes evaluasi kepada siswa. Siswa sudah melakukan tes evaluasi dengan baik

Siswa aktif mengikuti pembelajaran. Rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus II sudah meningkat daripada siklus I. Pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu 100%. Rata-rata ini berada pada rentang 81%-100% sehingga termasuk sangat baik. Hal ini juga terlihat jika pada siklus I siswa masih malu-malu untuk menanggapi, namun pada siklus II siswa sudah berani menanggapi, aktif, dan antusias. Selain itu, guru juga sudah melakukan pembelajaran dengan baik dan lebih maksimal sesuai dengan tahapan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match* pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II.

Berdasarkan hasil tes siklus II, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 90,35 dengan ketuntasan belajar yang lebih dari KKM 67 sebesar 100%. Hal ini berarti sudah lebih dari indikator keberhasilan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil tes belajar, ketuntasan hasil belajar, dan aktivitas siswa pada tindakan siklus II masih mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada lagi hambatan selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran matematika pada materi uang dan alat ukur menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Ringinsari. Dengan

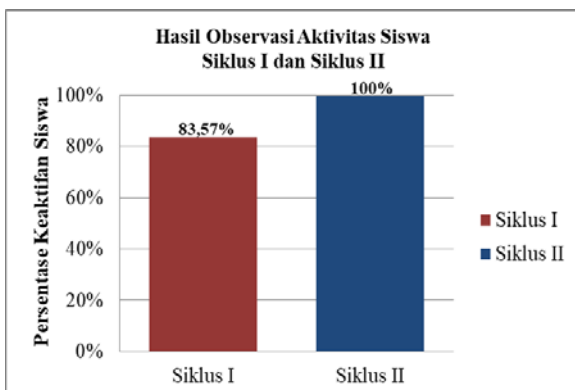
demikian, penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berikut ini merupakan diagram peningkatan nilai rata-rata siswa, ketuntasan belajar, dan aktivitas siswa.



Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tes pra siklus yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data nilai rata-rata kelas yaitu 66,78 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Sementara persentase

siswa yang telah mencapai KKM yaitu 39%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi uang masih rendah dan belum mencapai KKM, sehingga perlu adanya tindakan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Pada saat observasi, peneliti melihat bahwa pembelajaran kurang menarik. Selama pembelajaran, siswa memperoleh informasi melalui mendengarkan penjelasan guru, membaca buku paket, dan mencatat. Oleh karena itu, banyak siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran matematika karena masih bersifat abstrak sehingga guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan.

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar baik secara kognitif maupun fisik,
- 2) model ini akan membuat siswa merasa senang karena terdapat unsur permainan,
- 3) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran,
- 4) melatih keberanian siswa untuk tampil menyampaikan presentasi di depan kelas,
- 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menggunakan waktu untuk belajar (Huda, 2013: 253).

Pada pembelajaran siklus I, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Nilai rata-rata kelas pada pembelajaran siklus I menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada pra siklus, yaitu dari 66,78 menjadi 85,89. Pada siklus I nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai

terendah yaitu 80. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari 39% menjadi 100%. Selain itu, rata-rata aktivitas siswa juga sudah mencapai 81% dan termasuk kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar matematika pada siklus I dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran serta adanya permainan mencari pasangan kartu membuat siswa antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun siklus I telah berhasil, namun peneliti tetap melakukan siklus II dalam rangka meyakinkan bahwa siklus I memang benar telah berhasil. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* namun terdapat beberapa perbaikan yang didasari dari refleksi siklus I. Perbaikan pertama yaitu saat siswa diminta untuk menanggapi siswa yang presentasi masih ada siswa yang diam atau berbicara sendiri. Pada siklus II diharapkan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menanggapi siswa yang presentasi. Perbaikan yang kedua yaitu guru jarang memberikan penghargaan berupa mobil kertas, tepuk tangan atau kata-kata pujian kepada siswa sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di siklus I. Pada siklus II diharapkan siswa akan lebih termotivasi dengan pemberian penghargaan berupa mobil kertas, tepuk tangan atau kata-kata pujian.

Hasil belajar pada siklus II lebih meningkat daripada siklus I dengan adanya perbaikan di atas. Berdasarkan hasil tes siklus II nilai rata-rata yang di peroleh yaitu 90,35

meningkat sebanyak 4,46 dari sebelumnya nilai rata-rata pada siklus I yaitu 85,89. Selain itu, ketuntasan belajar yang lebih dari KKM 65 tetap sama seperti siklus I yaitu sebesar 100%. Hal ini berarti sudah lebih dari indikator keberhasilan yaitu 80%. Rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran juga sudah mencapai 100% dan termasuk pada kriteria sangat baik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus II lebih efektif daripada siklus I karena guru sudah melakukan perbaikan hambatan yang terjadi pada siklus I yang membuat siswa lebih semangat untuk belajar.

Berdasarkan hasil tes belajar, ketuntasan belajar, dan aktivitas siswa pada tindakan siklus II masih mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada lagi hambatan selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Ringinsari. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Ringinsari. Pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dilakukan melalui permainan mencari pasangan kartu sebagai salah satu cara agar pembelajaran menjadi

menyenangkan dan siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 61% yaitu dari pra siklus sebesar 39% (11 siswa) menjadi 100% (28 siswa). Nilai rata-rata kelas di siklus I mengalami peningkatan sebesar 19,11 yaitu dari pra siklus 66,78 menjadi 85,89. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang terjadi pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 4,46 dari siklus I 85,89 menjadi 90,35 dengan persentase ketuntasan belajar yaitu 100%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka saran yang diberikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga guru sebaiknya memberi kesempatan kepada semua siswa untuk menanggapi hasil presentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta PT RajaGrafindo Persada
- Siswoyo, D., et al. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Yula, D.N.A. (2016). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sanden*. Skripsi. UNY.