

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING
METHOD MAKE A MATCH FOR IMPROVING
STUDENTS' ACHIEVEMENTS IN MATHEMATICAL OF GRADE
FOUR AT SDN 007 PULAU BIRANDANG**

Pipit Purnami, Syahrilfuddin, Hendri Marhadi
Pipitpurnami@yahoo.com, Syahrilfuddinkarim@yahoo.com , hendri.m29@gmail.com
082391261118

*Education Elementry School Teacher
Faculty Of Teacher Training and Education Sciener
University Of Riau*

Abstrack: *the aims of research to improve learning result fourth grade Mathematical student at elementary school 007 Birandang Island by implementing cooperative learning model Make a match. The bacgroun of this research is the low learning result of Mathematics, seen in student value of 23 students. Who are not striking scores of the class was 15 students (65,22%), who reashed the scores of the class was 8 students with an average value. The achievement Standard that school determines 70. The model of research is classroom action research, carried out in two cicles with phases including planning, implementation, observation, and reflection. The technigues of data collection like observation, technique, test and technical documentation. A data collection tod using observation sheet and achievement test. The data analysis technique using teacher and student analysis activity and analysis of student learning result. Inn cycle I, the first meeting of the teacher gained 66,66% with good category, the second meeting of the percentage increased to 75% with good category. In cicle II, the first meeting percentage increased to 83,33% in very well category, at the secont meeting the perscentage icreased to 91,66% with very good category. The average of student learning before the aplication of the model is 58,33 and merease in cycle I to 73,04, and in the second cycle increased to 81,73, the result showed that the aplication of the cooperative model of make a match can improve student learning result of Mathematics.*

Key Words: *Study Result, cooperative learning Model make a match, mathematic*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 007 PULAU BIRANDANG

Pipit Purnami, Syahrilfuddin, Hendri Marhadi
Pipitpurnami@yahoo.com, Syahrilfuddinkarim@yahoo.com., hendri.m29@gmail.com
HP: 082391261118

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau birandang dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika, dilihat pada nilai siswa dari 23 orang siswa yang tidak mencapai KKM 15 orang(65,22%), yang mencapai KKM 8 orang siswa (37,78%) dengan Rata-rata 58,34. kKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Metode penelitian adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan yaitu perencanaan , pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa teknik pengamatan, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar.. teknik analisis data menggunakan analisis aktifitas guru dan siswa dan analisis hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktifitas guru memperoleh 66,66% dengan kategori baik, pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 75% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama persentase meningkat menjadi 83,33% dengan kategori Amat Baik, pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 91,66% dengan kategori Amat Baik. Aktifitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase aktifitas siswa 58,33% dengan kategori Cukup, pada pertemuan kedua persentase meningkat menjadi 66,66% dengan kategori Baik. Pada siklus II pertemuan pertama persentase meningkat menjadi 79,16% dengan kategori Baik dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,66% dengan kategori Amat Baik. Rata-rata belajar siswa sebelum penerapan model adalah 58,34 meningkat pada siklus I menjadi 73,04, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,73. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa.

Kata kunci : Model Kooperatif Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan hakikatnya adalah sebuah upaya untuk memanusiakan manusia. Sekolah adalah bagian kelanjutan dari pendidikan didalam keluarga merupakan proses pendidikan paling utama dan alamiah. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu memberikan kondisi mendidik yang dapat mengembangkan kepribadian, cara berfikir, cara menyikapi permasalahan, serta mampu bergaul dengan orang lain mampu memahami dirinya dan hidup mandiri bersama masyarakat luas.

Ilmu Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan. Mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan Matematika diajarkan ditaman kanak-kanak . Begitu pentingnya membangun kemampuan berfikir matematika, maka matematika diberikan kepada semua peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, dan kreatif. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan mengenai hasil belajar Matematika yang rendah, dapat dilihat dari skor hasil belajar siswa pada materi sebelumnya siswa yang mencapai KKM hanya 8 orang dengan persentase ketuntasan(34,78%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15 orang dengan persentase (65,22%) dengan nilai rata-rata 58,34. KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 70, untuk lebih jelas lihat table dibawah ini.

Tabel 1 Skor Dasar Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas		Rata -rata
	Siswa	%	siswa	%	
23 orang	8 orang	34,78	15 orang	65,22	58,34

Dari table diatas dapat diketahui rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh gejala-gejala yang muncul antar lain :

1. Siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan guru.
2. Hanya siswa yang pintar dan duduk didepan yang terlihat aktif
3. Siswa yang duduk dibelakang sibuk dengan kegiatan masing-masing, sehingga siswa tidak mengerti dengan materi pelajaran yang dipelajari
4. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang menarik perhatian siswa.
5. Guru tidak menggunakan model pembelajaran.
6. Kurangnya interaksi guru dengan siswa

Hal ini tidak bisa dibiarkan dan harus dicarika solusinya agar tujuan pembelajaran tercapai. Untuk itu peneliti mencoba memperbaikinya dengan menerapkan Model pembelajaran *make a match*. Metode ini dikembangkan untuk melatih siswa dapat lebih aktif dalam bekerja sama dalam kelompok, dan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Pulau Birandang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 007 Pulau Birandang kelas IV semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 007 Pulau Birandang yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Desain penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dua kali untuk membahas materi dan satu kali pertemuan ulangan harian, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data tentang aktifitas guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan data hasil belajar pada mata pelajaran setelah proses pembelajaran. Untuk menganalisis data hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match*, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu :

Aktifitas guru dan aktifitas siswa

$$NR \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

KTSP (Syahrilfuddin dkk, 2011)

NR = Persentase rata-rata aktifitas (guru/siswa)

JS = Jumlah skor aktifitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat (guru/siswa)

Tabel 2 Interval dan Kategori Aktifitas Guru dan Siswa

% Inteval	Kategori
81 % - 100%	Amat baik
61 % - 80 %	Baik
51 % - 60 %	Cukup
< 50 %	Kurang

Sumber : KTSP (dalam Syahrilfuddin dkk, 2011)

Analisis hasil belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match*. Diadakan analisis deskriptif. Komponen yang dianalisis adalah :

$$S \frac{R}{N} \times 100$$

(Purwanto dalam Syahrilfuddin, 2011)

- S = Nilai yang dicari
 R = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Skor maksimum

Ketuntasan Klasikal

Setelah menentukan ketuntasan individu, maka ditentukan persentase ketuntasan klasikal dengan menggunakan rumus :

$$KK = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

(Purwanto dalam Syahrilfuddin,2011)

- KK = ketuntasan klasikal
 ST = jumlah siswa yang tuntas
 N = jumlah seluruh siswa

Rata-rata Hasil Belajar

Untuk menghitung rata-rata hasil belajar matematika yaitu dengan cara menunjukkan semua nilai data dibagi banyaknya data, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

(Purwanto dalam Syahrilfuddin,2011)

- M = Rata-rata
 $\sum x$ = jumlah nilai
 N = jumlah siswa

Peningkatan Hasil Belajar

$$P = \frac{\text{post rate} - \text{Baseratte}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Zainal Aqib(Erlisnawati dan Hendri Marhadi 2015)

- P = Persentase Peningkatan
 Posrate = Nilai Rata-rata sesudah tindakan
 Baserate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fase I (Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa)

- Persiapan kelas
- Guru membimbing siswa memberikan apersepsi mengaitkan materi yang dipelajari dengan aplikasinya di dunia nyata dengan mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari dengan menggunakan media kue bolu
- Apersepsi : ibu mempunyai 1 potong kertas yang akan ibu bagikan kepada 2 orang anak. Berapa bagian yang akan didapat oleh masing-masing anak jika kertas ini dibagi dengan sama besar?
- Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyampaikan dan menetapkan tujuan pembelajaran

Fase II (Menyajikan Materi)

Guru menyajikan informasi materi tentang pecahan

Fase III (Mengorganisasikan Siswa kedalam kelompok belajar)

- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok belajar, 3 kelompok berjumlah 6 orang dan 1 kelompok berjumlah 5 orang.
- Guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok masing-masing kelompok mendiskusikan tugas sesuai panduan LKS.

Fase IV (Membimbing Kelompok Belajar)

- Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan LKS hingga batas waktu yang ditentukan.
- Setiap kelompok diminta mempersentasikan penyelesaian LKS secara bergiliran dan kelompok lainnya diberi kesempatan untuk menanggapi.

Fase V (Evaluasi)

- Guru membagikan kartu-kartu yang berisi soal dan jawabannya pada tiap kelompok, setiap siswa mendapatkan satu kartu yang berisi soal/jawaban.
- Dalam kelompok setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditentukan.
- Beberapa kelompok mempersentasikan hasil diskusinya dalam kelompok kedepan kelas.
- Guru memberikan evaluasi akhir berupa latihan individu

Fase VI (Memberikan Penghargaan)

- Guru memberikan penghargaan berupa nilai baik secara individu dan kelompok.
- Siswa bertanya mengenai hal yang belum mereka mengerti
- Siswa dibawah bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran

Aktifitas Guru

Tabel 3 Peningkatan aktifitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Siklus	Pertemuan	Aktifitas Guru	Kategori
I	Pertemuan 1	66,66%	Baik
	Pertemuan 2	75%	Baik
II	Pertemuan 1	83,33%	Amat Baik
	Pertemuan 2	91,66%	Amat Baik

Aktifitas Guru

Tabel 4 Peningkatan aktifitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Siklus	Pertemuan	Aktifitas Siswa	Kategori
I	Pertemuan 1	58,33%	Cukup
	Pertemuan 2	66,66%	Baik
II	Pertemuan 1	79,16%	Baik
	Pertemuan 2	91,66%	Amat Baik

Hasil Belajar

Tabel 5 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Sebelum *Make a match* dan sesudah *Make a match*

No	Data	Jumlah Siswa	Rata -rata	Persentase peningkatan	
				Siklus I	Siklus II
1	Skor Dasar	23	58,34	25,19 %	40,09 %
2	UAS I	23	73,04		
3	UAS II	23	81,73		

Untuk melihat perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan data awal, ulangan harian I dan ulangan harian II pada materi pecahan setelah tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* baik secara individu maupun klasikal dikelas IV SDN 007 Pulau Birandang tahun pelajaran 2015/2016, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Perbandingan Hasil Belajar

Tabel 6 Perbandingan hasil belajar Matematika siswa pada tiap pertemuan dari data awal, siklus I dan siklus II.

No	Data	Ketuntasan individu		Ketuntasan Klasikal	Keterangan
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1	Data Awal	8 (34,78%)	15 (65,22%)	34,78 %	Tidak tuntas
2	UH I	16 (69,56%)	7 (34,44%)	69,56 %	Tidak tuntas
3	UH II	21 (91,30%)	2 (8,7%)	91,30 %	Tuntas

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Birandang. Ini terlihat terjadi peningkatan aktifitas guru setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 skor 16 (66,66%), pertemuan 2 skor 18 (75%), sedangkan pada siklus II pertemuan 1 skor 20 (83,33%), dan pada pertemuan II dengan skor 22 (91,66%). Aktifitas siswa juga meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 skor 14 (58,33%), pertemuan 2 skor 16 (66,66%), sedangkan pada siklus II pertemuan 1 skor 19 (79,16%), dan pada pertemuan 2 skor 22 (91,66%). Peningkatan hasil belajar pada skor dasar dengan rata-rata 58,34 meningkat pada siklus I rata-rata hasil belajar 73,04 (meningkat 25,19%) sedangkan hasil belajar siklus II memperoleh 81,73% (meningkat 40,09%). Pada skor dasar anak tuntas 8 orang (34,78%), pada siklus I anak yang tuntas 16 orang (69,56%) dan siklus II anak yang tuntas 21 orang (91,30%).

Rekomendasi

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan aktifitas guru dan siswa, sehingga apabila guru ingin memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan bermakna maka sangat dianjurkan untuk menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Dengan menerapkan model ini akan mampu melatih siswa dapat lebih aktif dalam bekerja sama dalam kelompok, dan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Matematika karena dengan menerapkan model ini dapat melatih siswa agar mau bekerjasama dalam kelompok dan mampu memecahkan sendiri apa yang jadi permasalahannya sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. Dkk.2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Arikunto. 2008. *Pemelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Fitry,Afriyanti.2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 161 Pekanbaru*.skripsi : Tidak Diterbitkan
- Jamil Suprihatiningrum.(2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Lie, Anita, 2010, *Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakrya.
- Purwanto Ngalim .(2008). *Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Pelajar*. Yogyakarta.
- Purwanto Ngalim .(2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran* . Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Mustafa,Rizal,2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 004 Pulau Birandang*. Skripsi : Tidak Diterbitkan
- Rusman,2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.
- Slameto, 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakrya.
- Suharsimi, Arikunto.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Sinar Grafika
- Syahrilfuddin dkk. 2009. *Psikologi Pendidikan*, Pekanbaru : Cendekia Insani.