

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A-MATCH TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD DI GUGUS 1 KECAMATAN SELAT

I Gd. Robet Artawa¹, Ign I Wyn. Suwatra²,

^{1,2}, Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {robertartawa72bali¹, suwatra-pgsd²}@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar Matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 142 orang. Sampel penelitian ini yaitu kelas V SD N 1 Muncan yang berjumlah 26 orang dan kelas V SD N 4 Muncan yang berjumlah 28 orang. Data prestasi belajar Matematika siswa dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menemukan bahwa: terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional kelas V di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 dengan nilai t_{hitung} sebesar 8,47 dan $t_{tab} = 2,00$ maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tab} . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Jadi, dapat disampaikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match*, prestasi belajar Matematika

Abstract

This present study aimed at investigating whether or not there was a significant difference in students' competency in Mathematic between the students who were involved in cooperative leaning model called Make A-Match and those who were involved in a conventional leaning model at the fifth grade of Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem in the academic year 2012/2013. Posttest-Only Control Group Design was employed in this experimental study. The population in this study was the fifth grade of Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem in the academic year 2012/2013. The total number of the fifth grader was 142. 26 students of SD N 1 Muncan and 28 students of SD N 4 Muncan were involved as sample of this study. The instrument that was used was the multiple choice test. The data obtained in this study were analyzed both descriptively and inferentially. The result of this study showed that there was a significant difference in students'

competency in Mathematic between the students who were involved in cooperative learning model Make A-Match and those who were involved in a conventional learning model at the fifth grade of Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem in the academic year 2012/2013. It had been proven from the result of t-test analysis in which t_0 was 8.47. It was higher than $t_{\alpha/2}$, which was 2.00. Results of this study showed that students who learned with the group cooperative learning model Make A-Match better than the group of students who learned with conventional learning models. Thus, it can be stated that the learning model kooperatif make-a-match type of effect on student achievement.

Keywords: Cooperative learning model Make A-Match, students' competency in Mathematic

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Pentingnya Matematika dalam kehidupan sehari-hari tidak diikuti oleh sikap siswa yang cenderung menganggap pelajaran ini sebagai momok ataupun musuh bagi dirinya. Dari gambaran tersebut sudah sewajarnya Matematika memperoleh perhatian yang lebih serius dari pendidik sehingga dapat lebih diminati oleh para siswa, sebab pendidikan Matematika memiliki potensi yang besar untuk memainkan peran strategis dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk menghadapi era globalisasi.

Pembelajaran matematika merupakan proses psikologis berupa kegiatan aktif dalam upaya seseorang untuk memahami atau menguasai materi matematika. Pembelajaran matematika harus dapat mengoptimalkan keberadaan siswa. Dalam belajar matematika siswa tidak hanya menerima dan menghafalkan konsep atau rumus tetapi siswa harus dapat menemukan sendiri konsep atau rumus tersebut agar bisa bertahan lama dalam ingatannya.

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam belajar Matematika adalah : (1) pengetahuan harus dibangun oleh siswa secara aktif, (2) belajar lebih ditekankan pada proses bukan hanya pada hasil akhir, (3) fokus dalam proses belajar adalah siswa, dan (4) mengajar adalah membelajarkan siswa.

Lebih lanjut, pembelajaran Matematika di sekolah memiliki empat tujuan utama yaitu : (1) Melatih cara

berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, (2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, prediksi dan dugaan serta mencoba-coba, (3) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan (4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan gagasan (Depdiknas, 2006).

Terkait dengan tujuan tersebut, pemecahan masalah dan aktivitas kreatif berperan sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan N'Oedhien (2008:1) yang menyatakan bahwa "pada dasarnya, matematika adalah pemecahan masalah karena itu, matematika sebaiknya diajarkan melalui berbagai masalah yang ada di sekitar siswa dengan memperhatikan usia dan pengalaman yang dimiliki siswa". Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan dapat mengembangkan aktivitasnya dalam pembelajaran maka proses pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan adanya suatu strategi yang tepat dalam pembelajaran.

Suherman, dkk (2003) menyatakan pemilihan strategi pembelajaran haruslah mampu mengoptimalkan interaksi seluruh unsur pembelajaran. Dalam hal ini guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Namun demikian, pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa masih dianggap pelajaran yang sulit dan menakutkan. Ketakutan terhadap mata pelajaran matematika lebih disebabkan kurangnya peran guru dalam memahami kemudian mengembangkan konsep dasar pelajaran berhitung. Misalnya, $2 \times 2 = 4$, oleh guru diberikan dalam bentuk hafalan. Semestinya, hasil itu dijabarkan prosesnya sehingga siswa mengerti perolehan hasil empat dari perkalian tadi. Ditambah lagi pembelajaran matematika di sekolah jarang sekali melibatkan alat peraga. Konsep matematika yang abstrak menjadi sulit untuk dibayangkan oleh siswa. Padahal pembelajaran matematika dalam KTSP bercirikan: (1) menggunakan permasalahan yang kontekstual, yaitu permasalahan yang nyata dan dapat dibayangkan oleh siswa, (2) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) dan berkomunikasi matematis, (3) memberikan kesempatan yang luas untuk penemuan kembali (*reinvention*) dan untuk membangun (*construction*) konsep, definisi, prosedur dan rumus-rumus Matematika secara mandiri, (4) melatih cara bernalar dalam menarik kesimpulan, (5) mengembangkan kreativitas yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan melalui pemikiran *divergen* dan coba-coba (*trial and error*), (6) menggunakan model (*modelling*), dan (7) memperhatikan dan mengakomodasikan perbedaan-perbedaan karakter individual siswa (Sudiarta, 2005).

Berkenaan dengan hal di atas, pantaslah dunia pendidikan selalu mendapatkan sorotan tajam berkaitan dengan tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman di segala bidang. Bidang pendidikan memang menjadi tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Penyempurnaan kurikulum dari kurikulum 1994 menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) atau Kurikulum 2004 dan KBK yang kembali mengalami revisi

menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk penyempurnaan kurikulum dalam rangka perbaikan kualitas pendidikan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada dua sekolah di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem terungkap bahwa, cenderung guru masih melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model konvensional, yang dilandasi oleh interaksi satu arah dengan didominasi ceramah yang bermuara pada guru sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang bermakna dan siswa cenderung pasif dan kurang kreatif. Di samping itu juga kurangnya pemanfaatan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas tampaknya perlu adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Untuk meraih hasil belajar yang tinggi sehingga prestasi belajar meningkat, tidak hanya dengan menghafal rumus-rumus tapi juga mengetahui proses untuk menemukan hasilnya. Hal ini dapat ditingkatkan dengan membentuk kelompok-kelompok belajar. Dalam kelompok-kelompok belajar siswa bisa bermain sambil belajar dengan teman-temannya. Hal ini karena anak dalam usia sekolah dasar selalu mempunyai keinginan-keinginan untuk bermain. Maka dari itu, dalam pembelajaran matematika perlu menyelipkan permainan agar siswa tidak jenuh dan tidak tegang dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang bersifat permainan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match*.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama dalam kelompok. Arianti (dalam *ParticMatematikants in Projectn CLUME*, 2001:1) menyebutkan "*cooperative learning approaches are forms of active*

learning that engage in working and learning together in small group, typically with two to five members". Artinya, pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran aktif dimana siswa dibiarkan bekerjasama dalam kelompok kecil, terdiri dari dua sampai lima anggota.

Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme.

Menurut teori konstruktivis, tugas guru (pendidik) adalah memfasilitasi agar proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan pada diri sendiri tiap-tiap siswa terjadi secara optimal.

Nur Safitri (dalam Nadjamudin, 1999) menyatakan, *Make A-Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model *Make A-Match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Dalam pembelajaran teknik *make a-match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lain yang sesuai.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* atau mencari pasangan akan dapat membantu siswa dalam menumbuhkembangkan keaktifan atau keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari usaha siswa untuk dapat menemukan pasangan baik mengenai soal atau jawaban yang diduplikatnya, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang (Noviawati, 2009). Langkah-langkah pembelajarannya secara sistematis yaitu: 1) guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban, 2) siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal berusaha dan mencari jawabannya pada kartu yang dibawa oleh teman lainnya, 3) setelah siswa dapat menemukan jawaban/soal dengan benar

kemudian mendapatkan *reward*, 4) Apabila siswa belum dapat menemukan jawaban atau soal yang mereka dapatkan sesuai batas waktu yang ditentukan maka siswa akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama, 5) setelah satu babak selesai, kartu dikumpul dan dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya dan demikian seterusnya, 6) terakhir siswa bersama guru akan menyimpulkan materi pembelajaran dan guru akan mengadakan evaluasi (Herdian, 2009).

Terkait dengan hal di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Se-Gugus I, Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2012/2013".

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Mengingat tidak semua variabel dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, maka penelitian ini dikategorikan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain Penelitian yang digunakan mengikuti desain penelitian eksperimen *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem. Dari 6 SD yang ada di gugus I dilakukan uji kesetaraan untuk menentukan sampel penelitian. Hasil dari uji kesetaraan pada populasi didapatkan 5 sekolah yang setara yaitu SD No. 1 Muncan, SD No. 2 Muncan, SD No. 3 Muncan, SD No. 4 Muncan, dan SD No. 5 Muncan. Pemilihan sampel yang digunakan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dengan cara *Random sampling/sampling kelompok acak*. Teknik ini digunakan dalam pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi ke dalam kelas-kelas sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu dalam populasi. Kemudian dari lima SD yang setara tersebut dilakukan pengundian untuk diambil dua kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Dari dua

kelas tersebut diundi lagi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh sampel yaitu siswa kelas V SD N 1 Muncan yang berjumlah 26 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SD N 4 Muncan yang berjumlah 28 orang sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A-Match* dan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Jenis instrumen berupa tes pilihan ganda. Tes tersebut kemudian di uji coba lapangan untuk mencari validitas,

reabilitas, taraf kesukaran dan daya bedanya. Hasil tes uji lapangan akan diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial (Uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini adalah skor prestasi belajar Matematika siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang prestasi belajar Matematika siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

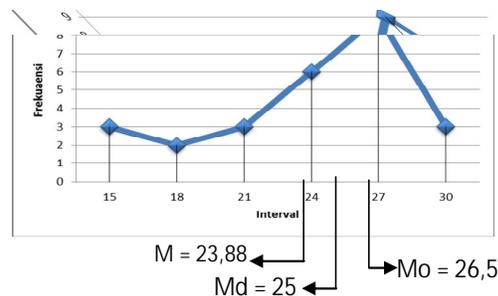
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Prestasi Belajar Matematika Siswa

Sampel	M	Md	Mo	s	s ²	Skor Maksimal	Skor Minimal	R
Eksperimen	23,88	25	26,5	4,66	21,76	30	14	3
Kontrol	17,75	17,21	15,07	4,22	17,78	27	11	3

Keterangan: M = Mean, Md = Median, Mo = Modus, s = Standar Deviasi, s² = Varians, dan R = Rentangan

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa data prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen yang diperoleh melalui *post-test* terhadap 26 orang siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi = 30, skor terendah = 14, *mean* (M) = 23,88, *median* (Md) = 25, *modus* (Mo) = 26,5, varians (s²) = 21,76, dan standar deviasi (s) = 4,66. Setelah skor rata-rata prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka skor rata-rata prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

Data hasil prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 1.

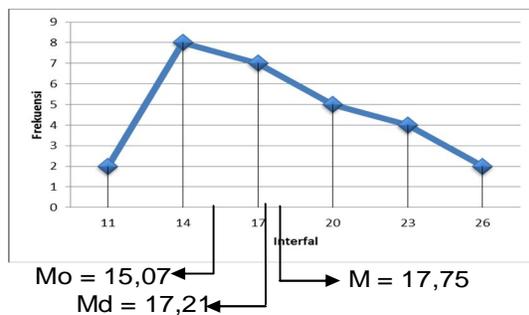


Gambar 1. Kurva Poligon Data Hasil Prestasi Belajar Matematika Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1, diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($Mo > Md > M$). Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.

Data prestasi belajar Matematika kelompok kontrol berdasarkan Tabel 1. yang diperoleh melalui *post-test* terhadap 28 orang siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi = 27, skor terendah = 11, *mean* (M) = 17,75, *median* (Md) = 17,21, *modus* (Mo) = 15,07, *varians* (s^2) = 17,78, dan standar deviasi (s) = 4,22. Setelah skor rata-rata prestasi belajar Matematika kelompok kontrol dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka skor rata-rata prestasi belajar Matematika kelompok kontrol berada pada kategori tinggi.

Data hasil prestasi belajar Matematika kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Kurva Poligon Data Hasil Prestasi Belajar Matematika Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 2, diketahui *mean* lebih besar dari *median* dan *median* lebih besar dari *modus* ($M > Md > Mo$). Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Berdasarkan data di atas, diperoleh perbandingan hasil perhitungan rata-rata (*mean*) data prestasi belajar kelompok eksperimen = 23,88 lebih besar daripada kelompok kontrol = 17,75. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu normalitas dan homogenitas terhadap data skor prestasi belajar Matematika siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji suatu distribusi empirik mengikuti ciri-ciri distribusi normal atau untuk menyelidiki f_o (frekuensi observasi) dari

gejala yang diselidiki tidak menyimpang secara signifikan dari f_h (frekuensi harapan) dalam distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan terhadap data prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan rumus chi-kuadrat, diperoleh χ^2_{hitung} hasil prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen adalah 7,20 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 3$ adalah 7,82. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, untuk data prestasi belajar Matematika kelompok kontrol, diperoleh χ^2_{hitung} hasil prestasi belajar Matematika kelompok kontrol adalah 2,38 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 3$ adalah 7,82. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil prestasi belajar Matematika kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan terhadap *varians* pasangan antar kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai F_{hitung} 1,22. Sedangkan nilai F_{tabel} dengan $db_{pembilang} = 25$, $db_{penyebut} = 27$, dan taraf signifikansi 5% adalah 1,95. Hal ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga *varians* data prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis diperoleh bahwa data hasil prestasi belajar Matematika kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan *varians* kedua kelompok homogen. Untuk itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Uji-t Penelitian Eksperimen (Sampel Independen Tak-Berkorelasi)* dengan rumus *polled varians*.

Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Prestasi Belajar	Eksperimen	26	23,88	21,76	5,07	2,00	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak)
	Kontrol	28	17,75	17,78			

Keterangan: N = jumlah siswa, \bar{X} = rata-rata, S^2 = varians

Berdasarkan Tabel 2 hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,07. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor prestasi belajar siswa. Rata-rata skor prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* adalah 23,88 dan rata-rata skor prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 17,75.

Berdasarkan pengujian hipotesis, diketahui nilai $t_{hitung} = 5,07$ dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = 2,00. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti

pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match*, diadakan kegiatan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Herminarto Sofyan dan Hamzah Uno (2003:44) Proses permainan merupakan proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik itu menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan lestari diingat, dipahami atau dihargai.

Pada saat mencari pasangan dan menjawab pertanyaan, suasana belajar yang tercipta adalah kompetisi antar siswa. Suasana kompetisi mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi, sebagaimana diungkapkan oleh Herminarto Sofyan dan Hamzah Uno (2003:47), suasana persaingan akan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* memotivasi belajar siswa dengan

teknik: menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa dengan cara menugaskan siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, pemberian penghargaan bagi siswa yang mampu menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang ditentukan dan penghargaan bagi kelompok terbaik, menciptakan suasana permainan dalam pembelajaran yang memadukan motivasi-motivasi belajar yang kuat melalui kerja kelompok dan membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa serta mengembangkan persaingan dengan diri sendiri pula melalui pemberian tugas.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* ini dimulai dari teknik yaitu siswa ditugaskan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktunya diberi poin (Tarmizi Ramadhan, 2008). Dalam proses pembelajaran, peran guru adalah sebagai fasilitator dan mediator, sementara siswa aktif melakukan proses belajar mulai dari menemukan solusi permasalahan, diskusi kelompok, dan presentasi hasil diskusi.

Berbeda halnya dalam pembelajaran dengan strategi konvensional yang membuat siswa lebih banyak belajar matematika secara prosedural. Dalam penelitian ini, guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa berperan sebagai pendengar yang pasif dan mengerjakan apa yang disuruh guru serta melakukannya sesuai dengan yang dicontohkan. Masalah-masalah matematika yang kontekstual biasanya digunakan untuk menguji pemahaman siswa pada konsep yang telah dipelajari dan biasanya diberikan pada akhir pembahasan materi. Antar siswa sangat jarang terjadi interaksi. Selain itu, dalam pembelajaran dengan strategi konvensional ini, siswa jarang diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap suatu masalah dengan cara pikirnya sendiri. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak terlatih untuk berinvestigasi dan hanya akan menunggu perintah guru. Pemahaman yang diperoleh tentunya bersifat temporer karena pengetahuan yang diperoleh siswa hanya berdasarkan informasi guru.

Perbedaan cara pembelajaran antara pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional tentunya memberikan dampak yang berbeda pula terhadap prestasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperdalam atau *review* dari materi yang dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu tergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari, bekerja sama dengan siswa lain, dan berani untuk mengemukakan pendapat. Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan yang ditemui sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa. Dengan demikian, prestasi belajar Matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Walaupun demikian, bukan berarti pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* tidak memiliki kekurangan atau kendala. Beberapa kendala yang dihadapi adalah: 1) kegiatan permainan mencari pasangan dengan mencocokkan kartu-kartu menjadi sesuatu yang baru bagi siswa, sehingga mereka membutuhkan waktu yang lama untuk terbiasa dengan kegiatan seperti itu, 2) sulitnya mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar karena ada beberapa siswa yang masih memiliki sifat membeda-bedakan teman belajar.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* pada pelajaran Matematika dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar Matematika siswa.

SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar Matematika yang signifikan antara siswa

yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Se-Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data menggunakan uji-t, yang mana $t_{hitung} = 5,07$ dan t_{tabel} (taraf signifikansi 5%) = 2,00 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Rata-rata skor prestasi belajar Matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* adalah 23,88 (kategori sangat tinggi), sedangkan rata-rata skor prestasi belajar Matematika siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional adalah 17,75 (katagori tinggi).

Sejalan dengan temuan tersebut, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut. 1) siswa disarankan untuk saling bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada didalam maupun diluar kelas serta dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan prestasi belajar secara maksimal. 2) Penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar Matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (*Make a Match*) lebih baik daripada prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Karena terbukti oleh penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Disarankan kepada para guru agar menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik mencari pasangan (*Make a Match*) khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan mata pelajaran lain pada umumnya dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. 3) Kepala sekolah disarankan untuk membina para guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. 4) bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a-match* dalam bidang Matematika maupun bidang ilmu lainnya, disarankan agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk

perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, Riska. 2010. Penarapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Porong. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Matematika.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Universitas Muhamadiyah Malang. Tersedia pada <http://digilib.umm.ac.id/files/disk1/372/jiptummpp-gdl-s1-2010-riskaarian-18597-BAB+1.pdf> (diakses tanggal 27 november 2011).
- Herdian. 2009. Model Pembelajaran Make A Match. Tersedia pada [http://herdy09.wordpress.com/2009/04/29/model-pembelajaran-make-a-match/\(diakses](http://herdy09.wordpress.com/2009/04/29/model-pembelajaran-make-a-match/(diakses) tanggal 27 November 2011).
- Koyan, Wayan. 2012. Statistik Dasar dan Lanjut (*Teknik Analisis Data Kuantitatif*). Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Lukman Nadjamudin. (1991). *Penerapan Cooperative Learning Model Make amatch: Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pengajaran Sejarah*. [http:// ariesgoblog. files. Wordpres. com/ 2010/01/ |lukman-n-cooperative-| 1.pdf](http://ariesgoblog.files.Wordpres.com/2010/01/|lukman-n-cooperative-|1.pdf). (diakses tanggal 27 november 2011).
- Noviawati, Dewi. 2009. “*Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA melalui Model Pembelajaran Make A Match kelas VIII SMP Negeri I Gatak Suharjo Tahun ajaran 2008/2009*”. Tersedia pada [httpdisdiksukoharjo. com/Novi09.wordpress.com/\(diakse](httpdisdiksukoharjo.com/Novi09.wordpress.com/(diakse) tanggal 27 November 2011).

N'Odhien Srie. 2008. Pendekatan Realistik Dalam Pembelajaran Matematika. <http://s1pgsd.glogspot.com/2008/12/pendekatan-realistik-dalam-pembelajaran.html>. (diakses tanggal 27 November 2011).

Sudiarta, I Gst Putu. 2005. *Pengembangan Pendidikan Bilingual untuk Mencapai Kompetensi Lulusan bertaraf Internasional*. Singaraja: Pusat Pengembangan dan Peningkatan Aktivitas Pembelajaran (P3AI) IKIP Negeri Singaraja

Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA.

Ramadhan, Tarmizi. 2010. "Pembelajaran Kooperatif *Make a match*". Tersedia pada <http://tarmizi09.blog/2010/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match> (diakses tanggal 27 november 2011).