
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Implementasi *Type Make A Match* dengan Memanfaatkan Kartu Bilangan

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Eni Harlina	ISSN: 2807-7474
SDN 005 Sangatta Utara	Vol. 2, No. 2, Agustus 2022
rusinibanjar11@gmail.com	http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj

© 2022 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Harlina, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Implementasi *Type Make A Match* dengan Memanfaatkan Kartu Bilangan. *Sultra Educational Journal*, 2 (2), 107-117.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah melalui implementasi pembelajaran kooperatif *type Type Make A Match* dengan memanfaatkan kartu bilangan dapat meningkatkan membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 50 sesuai pada kumpulan benda siswa Kelas II SDN 005 Sangatta Utara. Subyek dalam penelitian adalah siswa Kelas II SDN 005 Sangatta Utara dengan 28 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa Kelas II SDN 005 Sangatta Utara melalui implementasi pembelajaran kooperatif *type Jigsaw* dengan memanfaatkan kartu bilangan pada pokok bahasan Bilangan Cacah dan Lambangnya. Hipotesis tindakan adalah melalui implementasi pembelajaran kooperatif *type Jigsaw* dengan memanfaatkan kartu bilangan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa Kelas II SDN 005 Sangatta Utara tahun ajaran 2019/2020 pada pokok bahasan membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 50 sesuai pada kumpulan benda. Data meliputi hasil belajar, kegiatan guru dan kegiatan siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil jika: Sekurang-kurangnya 70% siswa mendapat nilai minimum dan skor aktivitas siswa dalam pembelajaran sekurang-kurangnya. Simpulan yang diperoleh setelah dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut.(1) Aktifitas dan minat belajar siswa, tampak semakin meningkat. Hal ini terlihat pada saat pelaksanaan siklus I pertemuan I, hasil pengamatan menunjukkan > 65%. Hal ini belum memuaskan, sehingga perlu diulang pada pertemuan 2 menjadi > 71,8% dan siklus II menjadi 79,3%. (2) Hasil prestasi siswa telah mencapai rata-rata kelas > 7,05, yang mendapat nilai > 6 adalah 85,7% dari jumlah siswa..

Kata kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Type Make A Match*, Kartu Bilangan.

Abstract

The problem in this study is whether through the implementation of cooperative learning Type Make A Match by utilizing number cards can improve reading and writing number symbols 1 to 50 according to the collection of objects for Class II students at SDN 005 Sangatta Utara. The subjects in the study were Class II students at SDN 005 Sangatta Utara with 28 students. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. The purpose of the study was to improve the numeracy skills of Class II students of SDN 005 Sangatta Utara through the implementation of Jigsaw cooperative learning by utilizing number cards on the subject of Whole Numbers and Their Symbols. The action hypothesis is that through the implementation of Jigsaw cooperative learning by utilizing number cards, it can improve the numeracy skills of Class II students at SDN 005 Sangatta Utara for the 2019/2020 academic year on the subject of reading and writing number symbols 1 to 50 according to a collection of objects. The data includes learning outcomes, teacher activities and student activities. This research is said to be successful if: At least 70% of students get the minimum score and the score of student activity in learning is at least. The conclusions obtained after carrying out this research are as follows. (1) Students' activities and interest in learning appear to be increasing. This can be seen during the implementation of the first cycle of the first meeting, the observations showed > 65%. This is not satisfactory, so it needs to be repeated at meeting 2 to > 71.8% and cycle II to 79.3%. (2) The results of student achievement have reached a class average of > 7.05, those who get a score of > 6 are 85.7% of the total number of students.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Type Make A Match, Number Cards.

A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam arti seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan". Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai tingkah laku seperti dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, ketrampilan, sifat menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmaniah Oemar Hamalik (1983: 12).

Dengan demikian belajar mengajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Perubahan tingkah laku itu meliputi perubahan ketrampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Sedangkan yang dimaksud dengan pengalaman dalam proses belajar adalah interaksi antara individu dengan lingkungan.

Piaget (dalam Dimiyati, 1994: 13), menyebutkan bahwa "belajar adalah pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan maka fungsi intelek semakain berkembang". Sedangkan Holgard (dalam Nasution, 1995: 15) berpendapat bahwa "belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan".

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan.

Mengajar dirumuskan dalam beberapa batasan yang intinya memberi tekanan kegiatan yang mengoptimalkan siswa belajar. Menurut Herman Hudodjo (1988 : 5), "mengajar adalah suatu kegiatan dimana mengajar menyampaikan pengetahuan/pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik". Menurut Nana Sudjana (1989 : 7) "mengajar adalah membimbing kegiatan siswa belajar, mengajar adalah mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar"

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan-hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Dengan demikian pelajaran matematika adalah suatu ilmu yang dipelajari atau diajarkan yang berhubungan dengan bilangan- bilangan, hubungan-hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah tentang bilangan. Matematika adalah suatu yang berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.

Kedudukan matematika sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, karena itu guru harus bisa memberi materi penjelasan kepada siswa mengenai pentingnya kedudukan matematika dan betapa perlunya seseorang mempelajari matematika. Misalnya melalui contoh-

contoh penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat erat hubungannya dengan matematika.

Pengajaran Matematika Pendidikan Dasar terutama di sekolah dasar mempunyai peran yang sangat penting, karena pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar semenarik mungkin dan mudah dipahami siswa, sehingga membuat siswa sekolah dasar menyukai matematika.

Karena konsep dasar matematika bersifat abstrak, maka untuk memudahkan siswa yang berusia antara 7-12 tahun dalam belajar matematika perlu bantuan benda-benda konkret dan peristiwa nyata, yang diakui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari yang sangat erat dengan aspek kehidupan. Sebagai contoh, siswa membeli sesuatu yang lebih dari satu, yang ada hubungannya dengan operasi bilangan cacah dan lambang bilangannya.

Belajar matematika tidak senantiasa berhasil, tetapi seringkali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau setidaknya-tidaknya menjadikan gangguan yang bisa menghambat kemajuan belajar matematika. Kegagalan atau keterlambatan kemajuan biasanya ada hal-hal yang menyebabkannya. Faktor- faktor yang bisa menimbulkan kesulitan belajar matematika menurut Oemar Hamalik yaitu:

1) Faktor yang bersumber dari diri sendiri

Yang dimaksud dengan faktor ini ialah faktor yang timbul dari diri siswa itu sendiri. Faktor ini disebut faktor intern. Faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar matematika seorang siswa. Faktor seperti ini seringkali tidak disadari atau bahkan dianggap remeh oleh siswa.

Hal tersebut disebabkan karena:

- a) Siswa tidak mempunyai tujuan belajar yang jelas.
- b) Kurangnya minat terhadap pelajaran matematika.
- c) Kesehatan yang sering mengganggu.
- d) Kurang cakap dalam mengikuti pelajaran matematika.
- e) Kebiasaan belajar matematika yang kurang baik.

2) Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah

Hambatan terhadap kemajuan belajar matematika tidak hanya bersumber dari diri siswa sendiri, akan tetapi kemungkinan juga bersumber dari sekolah itu sendiri. Sebab-sebab yang bisa menimbulkan hambatan belajar matematika adalah sebagai berikut.

- a) Cara memberikan pelajaran matematika kurang menarik.
- b) Kurangnya buku standar.
- c) Kurangnya alat-alat yang menunjang belajar matematika.
- d) Materi pelajaran tidak sesuai dengan kemampuan siswa.

3) Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga

Sebagian besar waktu belajar siswa dilaksanakan di rumah, karena itu aspek-aspek kehidupan dalam keluarga turut mempengaruhi kemajuan belajarnya, bahkan mungkin juga dapat dikatakan menjadi faktor dominan untuk mencapai keberhasilan belajar di sekolah.

Sebab yang timbul dari lingkungan keluarga adalah :

- a) Masalah kemampuan ekonomi.
- b) Masalah broken home.
- c) Kurangnya perhatian orang tua.

4) Faktor yang bersumber dari masyarakat

Pada umumnya masyarakat tidak akan menghalangi kemajuan belajar siswa akan tetapi ada beberapa aspek dalam kehidupan masyarakat yang bisa mengganggu kelancaran belajar siswa, dan tentunya yang berhubungan erat dengan diri siswa itu sendiri yaitu:

- a) Gangguan dari jenis kelamin lain.
- b) Sekolah sambil kerja.
- c) Aktif mengikuti organisasi secara berlebihan.
- d) Tidak dapat mengatur waktu.
- e) Tidak mempunyai teman belajar bersama. (Oemar Hamalik, 1989 : 112-120)

Berdasarkan tabel keberhasilan siswa, maka matematika merupakan pelajaran sulit dan menakutkan, sehingga nilai rata-rata prestasi sangat rendah. Jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain, maka sebagai guru agar mampu melaksanakan pembelajaran matematika dengan baik perlu latihan membuat serta mengembangkan alat peraga, sehingga ketika mengajar dalam menanamkan konsep baru mudah dipahami dan diingat oleh siswa, sehingga

proses penyajian materi menjadi efektif dan efisien. Selain itu guru juga harus memberi motivasi siswa untuk mempelajari materi itu.

Setelah konsep bilangan cacah dan lambang bilangannya tertanam, banyak guru yang menerapkan Model Pembelajaran *Type Make A Match* dengan memanfaatkan kartu untuk memantapkan hasil belajar siswa. Dari Model Pembelajaran *Type Make A Match* dengan memanfaatkan kartu siswa dilatih untuk menghafal hasil kali bilangan cacah dan lambang bilangannya dasar, untuk ini sementara siswa dapat hafal, tetapi kita tidak tahu berapa lamanya siswa dapat mengingat angka-angka hasil bilangan cacah dan lambang bilangannya.

Pembelajaran *Make A Match* menurut Para Ahli Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa model make and match adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil dalam Huda, (2013 : 73), berpendapat bahwa “Model pembelajaran Model Pembelajaran *type Make A Match* sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesaian materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.” Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas, mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dipakai oleh guru untuk membentuk kurikulum, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya,

a. Pengertian Model Pembelajaran *Type Make A Match*

Model Pembelajaran *Type Make A Match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994 pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainal (2013 : 23)

Menurut Tarmizi dalam Novia (2015 : 12) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Type Make A Match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Type Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan Model Pembelajaran *Type Make A Match* menurut Aqib zainal (2013 : 23) adalah sebagai berikut:

c. Penerapan Model *Type Make a Match* Dalam Proses Belajar Mengajar

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran dilakukan oleh guru dalam menerapkan model *make a match* dalam proses belajar mengajar Ciandra dalam Novia (2013: 18). Adapun tahap-tahap tersebut anatara lain:

1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu- kartu berisi Gambar gambar banyaknya benda.
2. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi angka angka bilangan cacah .
3. Kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga di upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.
4. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu- kartu berisi gambar gambar benda dan lambang bilangan cacah dari angka 1 sampai 10.
5. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban.
6. Kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf u upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua

7. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
 8. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
 9. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
 10. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
 11. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya Kesimpulan
- d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *type Make A Match*
Kelebihan dan kelemahan model Cooperative Learning *tipe Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013: 253-254) adalah :
1. Kelebihan model pembelajaran *tipe Make A Match* antara lain:
 - a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
 - b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
 2. Kelemahan media Model Pembelajaran *Type Make A Match* antara lain:
 - a) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
 - b) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
 - c) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
 - d) guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Dalam mempelajari konsep matematika kemampuan mengingat sangat diperlukan karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu untuk Memabaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 50 sesuai pada kumpulan benda pokok bahasan ini perlu suatu perlakuan yang dapat membantu siswa agar dapat mengingat hasil Memabaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 50 sesuai pada kumpulan benda sehingga siswa dapat mencapai hasil yang maksimal, tetapi ada kemungkinan penyebab "lupa" dari siswa pada hasil antara lain : kemampuan daya ingat siswa, penggunaan alat peraga yang kurang maksimal, kurang terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kemampuan guru untuk melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang bermakna. Dengan melibatkan siswa secara kelompok dalam proses belajar mengajar melalui pembuatan dan penggunaan kartu bilangan secara kelompok dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan pengalaman mengajar guru Kelas II SDN 005 Sangatta Utara bahwa 50 % dari siswa Kelas II masih belum dapat menyebutkan dan menuliskan bilangan cacah lambang bilangannya dengan baik. Hasil pembelajaran matematika 2 tahun terakhir. Hasil ulangan harian siswa Kelas II tahun 2019/2020 belum seperti yang diharapkan. Hasil ulangan harian pada pokok bahasan hitung campuran pada tahun sebelumnya diperoleh rata-rata 6,0 dengan ketuntasan 60%. Kenyataan ini menunjukkan masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi matematika yang ada. Akibatnya dalam suatu proses pembelajaran yang komponen utamanya adalah guru dan siswa, banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dan siswa belum berperan aktif meskipun guru telah menyampaikan materi sesuai dengan ketentuan. Hal ini disebabkan oleh karena siswa kurang tertarik terhadap pengajaran yang disampaikan.

Dalam komunikasi guru berperan sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi, guru lebih berperan aktif tetapi siswanya pasif. Keberhasilan suatu pembelajaran selain menguasai materi, juga harus menggunakan pendekatan pembelajaran dan media yang tepat yang diharapkan dapat membentuk siswa dalam pengembangan pengetahuan secara efektif. Media pengajaran merupakan suatu bagian dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu alat yang harus dikuasai oleh setiap guru. Guru tidak hanya bisa merumuskan

tujuan pembelajaran, mengelola kelas ataupun melaksanakan pembelajaran akan tetapi juga dituntut untuk menguasai model pembelajaran termasuk medianya.

Namun masih ada guru yang belum menyadari manfaat dari media, sehingga seringkali siswa sebagai penerima materi pelajaran hanya tahu menerima tanpa tahu makna dan arti dari materi (Oemar Hamalik, 1989:4). Hal ini juga terjadi pada pengajaran matematika, sehingga banyak yang beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran matematika adalah melalui pendekatan kooperatif dengan memanfaatkan media permainan. Dengan pendekatan kooperatif yang memanfaatkan media permainan mencari harta karun, maka siswa mempunyai peluang yang cukup untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi ilmiah, dapat memotivasi siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai, serta dapat memotivasi dan melatih kemampuan siswa dalam belajar mandiri, sekaligus menjelaskan hasil belajar mandiri kepada pihak lain.

Model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Metode ini menuntut siswa supaya aktif dan bersama-sama anggota lainnya untuk menyelesaikan masalah, dan guru dituntut untuk menjadi pembimbing yang baik yaitu mengarahkan siswa agar dapat mengalami sendiri atau mendapat pengalaman belajar. Di samping itu siswa merasa gembira sehingga minatnya dalam pelajaran matematika akan lebih besar sehingga diharapkan terjadi perubahan akan pandangan dan persepsi yang keliru dengan jalan:

- Menunjukkan bahwa matematika berkaitan dengan obyek-obyek yang konkrit.
- Memberi situasi yang lain pada pengajaran matematika.
- Merangsang aktivitas dan minat siswa dalam belajar matematika.
- Mengurangi kesan angker terhadap pelajaran matematika.
- Mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan matematika dalam menghadapi persoalan sehari-hari.

B. Metodologi

Penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah pendekatan kualitatif, karena peneliti berupaya mengkaji lebih mendalam tentang penggunaan Model pembelajaran Dengan pembelajaran penggunaan kartu bilangan dalam matematika kelas I yang membantu siswa mengetahui, memahami, mengamalkan dalam konteks kehidupan dunia nyata dan ingin mengetahui hasil belajar (*learning outcomes*) siswa setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

Dalam konteks penelitian tindakan ini peneliti bertindak sebagai pelaku utama sekaligus *observer*, sebab peneliti terlibat langsung dalam penggunaan Penggunaan kartu bilangan kepada siswa dan pengevaluasian kemajuan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagai *observer*, peneliti mengobservasi langsung kegiatan guru dalam memberikan penjelasan teoritik tentang Penggunaan kartu bilangan serta prosedur terapannya kepada siswa.

Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas II tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 28 orang dengan jumlah siswa laki laki 15 orang dan siswa perempuan 13 orang materi pokok bahasan Memabaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 50 sesuai pada kumpulan benda.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada siklus I ini guru peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan pokok bahasan adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda melalui implementasi pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* dengan memanfaatkan kartu bilangan. Tindakan guru peneliti meliputi serangkaian kegiatan belajar mengajar yang pada umumnya dilakukan oleh guru dan membimbing masing-masing kelompok yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal-soal Lembar LKS yang di berikan juga melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa bersama rekan guru pengamat serta refleksi yang dilakukan peneliti. Adapun hasil pengamatan tersebut adalah:

- 1) Hasil lembar pengamatan terhadap siswa dalam KBM Setelah diamati dan dicatat bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan setiap siswa dalam kelompoknya, maka

diperoleh data sebagai berikut :

- a) Siswa yang Sangat aktif mencari pasangan sesuai kartu bilangan yang dimilikinya 4 siswa (10%), yang diharapkan > 20%
- b) Siswa yang cepat menjawab pertanyaan guru dengan mencari pasangan kartu bilangan yang dimilikinya 12 siswa (30%) yang Diharapkan
- c) Siswa yang aktif dalam kelompoknya 25 siswa (70%), yang diharapkan >70%.
- d) Siswa yang sudah memahami konsep adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda 22 siswa (60%), yang diharapkan > 75%. Data-data di atas ditunjukkan pada lampiran.

2) Hasil lembar pengamatan terhadap guru dalam KBM

Setelah diamati dan dicatat oleh rekan guru pengamat bagaimana tingkat kemampuan dan ketrampilan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar, maka diperoleh data sebagai berikut.

- a. Peneliti dalam membuka pelajaran kurang memberikan motivasi kepada siswa.
- b. Peneliti kurang mengembangkan tanya jawab
- c. Dalam menjelaskan materi dengan menggunakan permainan mencari harta karun masih kurang.
- d. Perhatian peneliti belum merata masih terfokus pada salah satu kelompok
- e. Pembagian anggota kelompok kurang merata
- f. Ketrampilan peneliti yang lain sudah cukup baik

Hasil pengamatan guru peneliti dengan skor penilaian A = 67%

3) Hasil post tes siklus I

Setelah pertemuan ini selesai maka diberikan post tes sebagai peninjauan apakah materi telah terserap, diperoleh data sebagai berikut.

- a. Siswa yang mendapat nilai 7, 6,5 ada 22 siswa (62,8%) dengan nilai rata-rata kelas 6,25
- b. Siswa yang tidak tuntas ada 13 siswa (37,1%). Data-data tersebut ditunjukkan pada lampiran.

Pada siklus I ini siswa masih kesulitan menerima materi karena belum menguasai konsep operasi hitung campuran. Untuk itu peneliti peneliti mengingatkan kembali tentang operasi bilangan.

Pada siklus I ini siswa masih kesulitan menerima materi mengetahui bilangan 1 sampai sepuluh dengan benda kongkret Untuk itu peneliti peneliti mengingatkan kembali tentang operasi bilangan yaitu :

1. Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya
2. Membaca bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya
3. Menuliskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret
4. Mengingat kembali bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya
5. Menuliskan kembali bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya

Dengan melihat hasil tarap serap siswa yang masih rendah (62,5%) maka guru peneliti juga perlu mengadakan perbaikan cara mengajar pada pertemuan kedua, antara lain pada pemberian motivasi, metode, dan bimbingan individu.

Pada ini guru peneliti mengadakan revisi-revisi mengenai langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian, terutama menentukan perbaikan dalam mengoptimalkan metode yang dipakai, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

1) Hasil lembar pengamatan terhadap siswa dalam KBM

Setelah diamati dan dicatat bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan siswa maka peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

- a) Siswa yang aktif bertanya, 7 siswa (20%)
- b) Siswa yang menjawab pertanyaan guru 16 siswa (45%)

- c) Siswa yang aktif dalam kelompoknya 30 siswa (85%)
- d) Siswa yang sudah memahami konsep adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda 30 siswa (80%)

Data-data di atas ditunjukkan pada lampiran.

2) Hasil lembar pengamatan terhadap guru dalam KBM

Setelah diamati dan dicatat oleh rekan guru pengamat bagaimana tingkat kemampuan dan ketrampilan peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka diperoleh data sebagai berikut.

- a) Guru telah memberikan motivasi kepada siswa yang tidak aktif bertanya maupun siswa yang tidak aktif dalam kelompoknya.
- b) Guru telah lebih jelas dalam menyampaikan materi pelajaran tahap demi tahap (tidak terlalu cepat)
- c) Guru cukup optimal dalam memberikan kesempatan bertanya siswa
- d) Guru telah memberikan bimbingan di sela-sela aktifitas belajar kepada siswa yang kesulitan dalam pemahaman materi maupun cara mengerjakan soal.
- e) Hasil pengamatan guru peneliti mendapat skor penilaian A = 75% ($28/37 \times 100\%$).

Data-data di atas ditunjukkan pada lampiran.

3) Hasil tes formatif siklus 1

Dari hasil tes formatif siklus I diperoleh data sebagai berikut.

- a) Siswa yang tuntas belajar 23 siswa (65,7%) dengan rata-rata 6,37 Siswa yang belum tuntas belajar 12 siswa (34,2%)

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 September 2018 dan 4 Oktober 2018 dengan pokok bahasan adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda, dengan alokasi waktu satu kali pertemuan 2 jam pelajaran (2 X 40) menit. Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus II ini peneliti melakukan revisi-revisi tindakan untuk peningkatan perbaikan dengan melihat hasil pengamatan pada siklus I, maka diperoleh hasil sebagai berikut. a. Hasil lembar pengamatan terhadap siswa dalam KBM

a. Hasil pengamatan keaktifan siswa

Setelah diamati dan dicatat bagaimana tingkat partisipasi dan keaktifan setiap siswa, maka peneliti mendapatkan data sebagai berikut :

- 1. Siswa yang mengerjakan tugas rumah 35 siswa (100%), telah sesuai harapan
- 2. Siswa yang aktif bertanya 9 siswa (25%), melebihi harapan 5%
- 3. Siswa yang menjawab pertanyaan guru 17 siswa (50%), telah sesuai harapan
- 4. Siswa yang aktif dalam kelompoknya 33 siswa (90%), melebihi harapan 20%
- 5. Siswa yang sudah memahami konsep 30 siswa (85%), melebihi harapan 10% Data-data tersebut ditunjukkan pada lampiran.

Jadi indikator keaktifan siswa mencapai skor penilaian 79,3% pada lampiran. Hasil lembar pengamatan terhadap guru dalam KBM

b. Hasil pengamatan kemampuan guru

Setelah diamati dan dicatat bagaimana tingkat kemampuan ketrampilan guru peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka diperoleh data bahwa semua indikator (37) ketrampilan/kemampuan guru peneliti mencapai skor penilaian A, ini berarti telah sesuai dengan harapan peneliti. Data tersebut dapat dilihat pada lampiran.

c. Hasil tes formatif siklus II

Dari hasil tes formatif siklus II diperoleh data sebagai berikut.

- 1) Siswa yang mendapat nilai 7,65 ada 30 siswa, ketuntasan belajar 85,7% dengan nilai rata-rata 7,0
- 2) Siswa yang tidak tuntas belajar 5 siswa (14,2%).

Data-data tersebut ditunjukkan pada lampiran. Setelah diperoleh data hasil tes formatif siklus II telah mencapai nilai rata-rata 7,0 dengan ketuntasan belajar siswa 85%, berarti telah melebihi 10% dari harapan peneliti yang menargetkan 75%. Maka tindakan penelitian kelas cukup dilaksanakan dua siklus.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian didasarkan atas hasil pengamatan yang dilanjutkan dengan refleksi tindakan pada setiap siklus tindakan. Dari refleksi pengamatan diperoleh hasil temuan sebagai berikut.

1. Pada lembar pengamatan siswa siklus I pertemuan pertama dan kedua menunjukkan aktifitas belajar siswa masih kurang memadai yaitu 65% pada lampiran dan 71,8% pada lampiran, kemudian diperbaiki pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan peningkatan aktifitas siswa baik yakni mencapai 79,3% pada lampiran, berarti lebih 100% dari yang diharapkan.
2. Dalam Pelaksanaan tindakan kelas dengan KKM 70 post tes Daya serap siswa pada siklus I pertemuan pertama yang mencapai nilai $> 6,5$ ada 17 Orang dan nilai > 70 ada 11 siswa, mencapai ketuntasan belajar 62,5% secara klasikal. Dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua, daya serap siswa mencapai nilai. dan < 70 sebanyak 5 > 7 ada 17 siswa dan nilai ada > 80 Ada 5 siswa, mencapai ketuntasan belajar 62,8% secara klasikal. Maka dilanjutkan pada siklus II, Pada pertemuan I daya serap siswa mencapai ketuntasan 85,7%, dengan nilai > 70 ada 20 .siswa dan > 80 ada 8 siswa, berarti ada peningkatan 0,74% pada pertemuan kedua ketuntasan mencapai 100 %, dengan nilai > 70 ada 26 .siswa dan > 90 ada 2 siswa, berarti ada peningkatan 0,89 %.

Dari hasil refleksi proses tindakan siklus II, serta berdasarkan hasil tes ulangan akhir siklus II telah mencapai nilai rata-rata kelas tuntas (70) hal tersebut dapat diartikan bahwa pemilihan model pembelajaran kooperatif *Type Make A Match* pada pembelajaran matematika pokok bahasan membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda di Kelas I SDN 005 Sangatta Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 dipandang telah berhasil, dengan demikian hipotesis tindakan dapat dicapai.

Pembahasan hasil penelitian didasarkan atas hasil pengamatan dilanjutkan dengan refleksi tindakan pada setiap siklus tindakan. Dari refleksi pengamatan diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda dengan model pembelajaran kooperatif melalui pemanfaatan kartu bilangan ada keuntungan dan kerugiannya.
 - a. Keuntungan
 1. Meningkatkan hasil belajar siswa
Melalui Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Type Make A Match* dengan memanfaatkan kartu bilangan ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
 2. Meningkatkan aktifitas siswa dan guru (menciptakan interaksi optimal) Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif menyelesaikan soal hitung campuran yang terdapat pada papan permainan atau kartu bintang. Masing- masing kelompok saling bersaing untuk mencapai tempat harta karun terlebih dahulu dan mendapatkan kartu bintang sebagai penghargaan atas kemenangannya. Siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosionalnya dan tugas guru sebagai fasilitator, memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok. Guru juga aktif mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, serta menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, yaitu mengajukan pertanyaan yang menantang, memberi umpan balik, mempertanyakan gagasan siswa serta memantau kegiatan belajar siswa.
 3. Merangsang motivasi belajar siswa
Dengan digunakannya alat permainan mencari harta karun sebagai media pembelajaran adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda, menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan (*joyful, fun*) sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi dapat meningkatkan minat belajar siswa.
 4. Pembelajaran lebih efektif
Dalam pembahasan adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda secara permainan kartu siswa lebih cepat memahami konsep. Siswa menguasai ketrampilan yang diperlukan. Guru lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran, karena siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan.
 5. Pembelajaran yang menyenangkan

Dengan pembelajaran ini siswa berani mencoba/berbuat, serta membuat siswa tidak takut salah, ditertawakan, atau disepelkan oleh temannya, tumbuh sikap saling mengargai pendapat dan kelebihan teman atau lawan

6. Menanamkan kejujuran dan keadilan

Dalam penyelesaian soal pada papan permainan atau kartu bintang dengan melempar kubus bernoktah, siswa dituntut jujur. Jujur dalam arti harus pas tidak boleh lebih atau kurang dalam menghitung langkah serta adil dalam membagi tugas dalam kelompok.

7. Mengurangi rasa jenuh dan keletihan siswa

Dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya mendengar ceramah dari guru. Pengajaran tidak berpusat pada guru tetapi siswa terlibat aktif sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh dan letih. Siswa belajar dalam keadaan senang dan asyik sehingga dapat mengatualisasikan dan mendayagunakan seluruh potensi yang dimilikinya semaksimal mungkin untuk mempelajari materi pelajaran/permainan. Proses pembelajaran menjadi bermakna siswa aktif baik fisik, mental maupun emosionalnya.

8. Menghindari terjadinya verbalisme (pengajaran dengan kata-kata saja tanpa visualisasi) Semua guru bisa membuat media permainan karena biaya relatif murah dan dapat digunakan berulang kali

b. Kekurangan

1) Mengganggu konsentrasi siswa

Kekurangan guru pada siklus I pertemuan pertama terjadi karena guru kurang mengenalkan terlebih dahulu kepada siswa tentang alat permainan mencari harta karun sebagai media untuk adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda, sehingga konsentrasi siswa pada awal pembelajaran terganggu dengan adanya alat tersebut. Hal ini dapat diatasi dengan penjelasan guru tentang kegunaan alat permainan mencari harta karun dalam pembelajaran adalah membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai pada kumpulan benda dengan peragaan oleh guru dan siswa.

2) Membutuhkan waktu lama

Dalam pembelajaran kooperatif dengan media permainan mencari harta karun membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan permainan sampai pada tempat harta karun, karena jika jawaban yang dikerjakan salah harus melangkah mundur. Tidak menutup kemungkinan pemain bisa sampai pada tempat harta karun dengan waktu yang cepat dan hanya menyelesaikan beberapa soal karena lemparan kubus bernoktah jatuh pada titik yang banyak.

D. Kesimpulan

Secara umum ada peningkatan aktifitas serta hasil belajar siswa dalam Implementasi pembelajaran Kooperatif type Make A Match dengan memanfaatkan kartu bilang dalam pembelajaran matematika pokok bahasan membaca dan menulis lambang bilangan 1 sampai 50 sesuai banyaknya benda kongkret di kelas II SDN 005 Sangatta Utara Tahun Pelajaran 2019/2020

Pada lembar pengamatan siswa siklus I pertemuan pertama dan kedua menunjukkan aktifitas belajar siswa masih kurang memadai yaitu 65% pada lampiran dan 71,8% pada lampiran, kemudian diperbaiki pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan peningkatan aktifitas siswa baik yakni mencapai 79,3% pada lampiran, berarti lebih 100% dari yang diharapkan.

Dalam Pelaksanaan tindakan kelas dengan KKM 70 post tes Daya serap siswa pada siklus I pertemuan pertama yang mencapai nilai $> 6,5$ ada 17 Orang dan nilai > 70 ada 11 siswa, mencapai ketuntasan belajar 62,5% secara klasikal. Dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua, daya serap siswa mencapai nilai. dan < 70 sebanyak 5 > 7 ada 17 siswa dan nilai ada > 80 Ada 5 siswa, mencapai ketuntasan belajar 62,8% secara klasikal. Maka dilanjutkan pada siklus II, Pada pertemuan I daya serap siswa mencapai ketuntasan 85,7%, dengan nilai > 70 ada 20 siswa dan > 80 ada 8 siswa, berarti ada peningkatan 0,74% pada pertemuan kedua ketuntasan mencapai 100 %, dengan nilai > 70 ada 26 siswa dan > 90 ada 2 siswa, berarti ada peningkatan 0,89 % dengan rata nilai siklus 2 adalah 81.0

Dilihat dari hasil pengamatan dan hasil post tes pada siswa penggunaan pelaksanaan Model pembelajaran kooperatif Type Make A Match dengan memanfaatkan kartu bilangan sangat baik

digunakan karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa SDN 005 Sangatta Utara semester I tahun pelajaran 2019/2020.

E. References

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Dimiyati. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Hamalik, O. (1989), *Madia Pengajaran*, Citra Aditya Bakti
- Hudojo, H. (1988). Mengajar dan belajar Matematika. *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi P2LPTK*.
- Hidayat, T., & Kosasih, A. (2019). Analisis peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah serta implikasinya dalam pembelajaran pai di sekolah. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 45-69.
- Kusniati, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Dengan Kartu Bilangan Siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 52-64.
- Kusuma, A. P., & Khoirunnisa, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1). 1-6.
- Lie, A. (2008). Cooperative Learning (Mempraktekkan Pembelajaran Koperatif di Ruang-ruang Kelas). *Jakarta: PT Grasindo*.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274-1290.
- Maryam, S., Sukmana, N., & Ridha, M. R. (2019). Penggunaan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 2(2), 156-162.
- Meirisa, A., Fauzan, A., Syarifuddin, H., & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Numerik Siswa dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Mathematical Cognition di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2678-2684.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muslimin Ibrahim, 2000, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya : UNESA
- Nurhaeni, N., Pranata, O. H., & Respati, R. (2019). Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 58-67.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
- Suyitno, A. (1997). *Dasar - Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Semarang : UNNES