

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS VIII SMP N 4 PAYAKUMBUH**

Helen Suryanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail :helen\_suryanti@yahoo.co.id

---

**Abstrack**

**Based on the result of interview that I have been done with mathematics teacher class VIII SMPN 4 Payakumbuh found the information that the teaching learning process of mathematics in the class was still used teacher center. Student tends to be passive, shy in expressing their idea so that teacher become confused, whatever student have already understood or not yet about teaching matter. It caused the teaching learning process not optimal, the comprehension of students concept about subject matter was not good, thus their learning outcome was low. The aim of this research was to investigate the students learning outcome of mathematics trough cooperative model *make a match* type better than convensional model at the class VIII SMPN 4 Payakumbuh. This research was experimental research and used final test in order to know the students learning outcome of mathematics. It showed that the average of students learning outcome of mathematics at experimental class was better than control class. The conclusion of this research showed that students learning outcome of mathematics taught by cooperative model of *make a match*type better than conventional model.**

**Kata kunci : Cooperative Learning, Make a Match**

---

**Pendahuluan**

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang menunjang perkembangan pendidikan, karena matematika membantu berkembangnya ilmu lain seperti : kedokteran, fisika, kimia, biologi, teknik, ekonomi dan banyak lagi ilmu lainnya. Oleh karena itu, matematika diperkenalkan kepada anak dari jenjang pendidikan yang paling rendah sampai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Siswa juga harus mampu menguasai konsep matematika dengan baik dan benar agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan matematika banyak usaha yang telah dilakukan pemerintah seperti perbaikan kurikulum, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan serta meningkatkan kemampuan guru melalui penataran- penataran, forum komunikasi guru mata pelajaran (FKGMP), sanggar pemantapan kerja guru (SPKG). Hal tersebut dilakukan agar guru benar-benar mampu mengajarkan konsep-konsep matematika dengan baik dan tepat sehingga siswa mudah memahami materi.

Guru sebagai fasilitator berperan dalam keberhasilan siswa harus tepat dalam memilih

metode dan model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Gurusebaiknya dalam menyampaikan pelajaran tidak menjadikan siswa hanya sebagai obyek belajar, tetapi siswa dijadikan sebagai subyek, sehingga siswa bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, namun pada kenyataannya meskipun telah dilaksanakan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan matematikahasil belajar matematika siswa masih rendah.Pada pembelajaran yang sering diterapkan, guru menjelaskan materi diikuti dengan contoh soal, sedangkan siswa hanya melihat dan mencatat.Siswa cenderung pasif, malu bertanya dan mengemukakan pendapatnya.Hal ini mengakibatkan kurang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan gurunya, selain itu minat dan kesiapan diri siswa untuk belajar matematika di kelas masih kurang.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang bisa membuat siswa berperan aktif pada proses pembelajaran. Seperti dijelaskan Nurulhayati (2002) bahwa pembelajaran kooperatif adalah “strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi” (dalam Rusman, 2012, p.203).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat membangkitkan keingintahuan dan kerjasama di antara siswa dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran *Make a Match* dapat membuat siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. Sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat yang nantinya akan membawa dampak positif terhadap hasil belajar.

Pembelajaran yang diterapkan guru di SMPN 4 Payakumbuh yaitu pembelajaran biasa dengan metode ekspositori.Suherman (2003) menyatakan:

Metode ekspositori sama seperti metode ceramah dalam hal terpusatnya kegiatan kepada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran), tetapi pada ekspositori dominasi guru berkurang karena tidak terus berbicara (p. 203). Pada pembelajaran ini guru menyampaikan materi, memberikan beberapa contoh soal, siswa lalu mencatat apa yang dijelaskan guru di papan tulis, mengerjakan soal-soal latihan, selanjutnya membahas latihan secara bersama-sama dan pada akhir pembelajaran guru memberikan beberapa soal

kepada siswa sebagai pekerjaan rumah. Hal ini membuat siswa tidak memahami konsep matematika dengan baik karena yang mereka tahu adalah menghafal rumus rumus yang sudah ada dan mengakibatkan hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai nilai KKM SMPN 4 Payakumbuh yaitu 72. Hasil belajar matematika yang dimaksud disini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match*. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah aspek kognitif yaitu hasil belajar berupa nilai matematika siswa yang diperoleh dengan mengadakan evaluasi melalui pemberian tes kepada siswa pada saat akhir pokok bahasan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* lebih baik dari hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran biasa pada siswa kelas VIII SMPN 4 Payakumbuh.

### **Metodologi**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2010b), eksperimen adalah “suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau

mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu” (p. 9). Pernyataan ini diperjelas oleh Setyosari (2012), yang mengemukakan bahwa “eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hubungan sebab akibat” (p. 41). Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk melihat akibat dari suatu tindakan atau perlakuan. Pada penelitian ini siswa dibedakan atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa.

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Sudjana (2005), populasi adalah “seluruh sumber data yang memungkinkan memberi informasi yang berguna bagi masalah pendidikan” (p. 6). Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMPN 4 Payakumbuh yang terdaftar pada tahun ajaran 2013-2014.

Sampel adalah bagian dari populasi, segala karakteristik populasi tercermin dalam sampel yang diambil. Sudjana (2005), menyatakan bahwa sampel penelitian adalah “sebagian dari populasi yang memiliki sifat dan karakter yang sama sehingga betul-betul mewakili populasinya” (p. 6). Sampel penelitian ini

adalah kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.4 sebagai kelas kontrol.

Menurut Lufri (2002) instrumen penelitian adalah “peralatan yang dibutuhkan dalam penelitian” (P.102).Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar matematika siswa.Tes yang diberikan adalah tes yang berbentuk tes uraian, karena tes uraian dapat mendorong siswa untuk mengorganisasikan dan mengintegrasikan ide-idenya sendiri serta tidak ada kemungkinan bagi siswa untuk menerka-nerka jawabannya.Data yang diperoleh diuji dengan statistik dengan menggunakan uji t-test. Langkah-langkah uji t-tes yaitu:

1. Menentukan rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing kelompok, simpangan baku(S), dan variansi( $S^2$ );
2. Melakukan uji normalitas terhadap data hasil belajar matematika siswa kedua kelas sampel dengan menggunakan uji liliefors;
- 3.Melakukan uji homogenitas variansi dengan menggunakan uji F, yaitu  $F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terendah}}$ , dengan kriteria terima  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , jika  $F_{hitung} < F_{\frac{1}{2}\alpha(v_1,v_2)}$  dan tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} \geq F_{\frac{1}{2}\alpha(v_1,v_2)}$ ;
4. Melakukan uji hipotesis dengan rumus

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}, \text{ Tolak } H_0 \text{ jika } t' \geq \frac{W_1 t_1 + W_2 t_2}{W_1 + W_2}$$

dan terima  $H_0$  jika  $t' < \frac{W_1 t_1 + W_2 t_2}{W_1 + W_2}$ .

Penulisan ini bertujuan untuk melihat hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Payakumbuh, maka jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif untuk mengamati hasil belajar siswa. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk angka-angka atau bilangan dan skala pengukuran pada penelitian ini adalah skala rasio.

### Hasil dan Pembahasan

Data yang didapat setelah eksperimen berakhir adalah hasil belajar siswa yang didapatkan pada tes akhir. Peserta tes pada kedua kelompok kelas sampel terdiri dari 68 orang siswa dengan perincian 35 siswa dari kelas eksperimen dan 33 siswa dari kelas kontrol.

Tes hasil belajar terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 1: Data tes hasil belajar kelas sampel**

| Kelas      | N  | Skor Maks | Skor Min | Persentase siswa yang tuntas |
|------------|----|-----------|----------|------------------------------|
| Eksperimen | 35 | 100       | 17       | 42,68%                       |
| Kontrol    | 33 | 80        | 20       | 21,21%                       |
| Jumlah     | 68 |           |          |                              |

Untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji t'. Berdasarkan analisis data, diperoleh  $t' =$

1,7428, sedangkan nilai dari  $\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$  dengan taraf kepercayaan  $t_1$  dan  $t_2$  95 % diperoleh 1,70. Jadi  $t' > \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$ , yaitu  $1,74 > 1,70$ . Terima  $H_1 = \mu_1 > \mu_2$ . Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran biasa.

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis terhadap data hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan 95 ( $\alpha = 0,05$ ), ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, dengan demikian hipotesis hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran biasa diterima. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 60,00 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 50,85.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat bahwa siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih bersemangat saat belajar. Pada saat

kegiatan inti yaitu saat penerapan penerapan pembelajaran tipe *Make a Match* Interaksi antara siswa dengan siswa terjadi pada saat siswa mengerjakan soal pada kartu dan siswa harus menuliskan jawaban soal yang ada pada kartu di kertas satu lembar. Waktu yang diberikan untuk setiap siswa mencari pasangannya adalah sama yaitu sepuluh menit, baik untuk yang berpasangan dua kartu ataupun yang berpasangan tiga kartu. Hal tersebut dilakukan karena setiap siswa akan mencari pasangannya setelah berhasil menjawab soal dengan benar maka waktu yang diberikan sama, hanya saja yang berpasangan dua kartu akan lebih cepat menemukan pasangannya dibandingkan dengan yang berpasangan tiga kartu. Siswa yang selesai mengerjakan soal dan menemukan pasangannya segera melapor ke guru dan guru mengecek jawaban dan kecocokan pasangan kartu. Pembelajaran yang terjadi terlihat menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui soal-soal yang diberikan pada kartu.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa sehingga berakibat pada hasil belajar yang lebih baik. Hal ini

terbukti dari hasil tes akhir yang telah dilaksanakan pada kedua kelas sampel.

### **Kesimpulan**

Hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran biasa pada kelas VIII SMPN 4 Payakumbuh.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi.(2010).*Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Lufri.(2002). *Kiat memahami metodologi dan melakukan penelitian*. Padang: UNP Press.
- Rusman.(2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Prasada.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*.Malang: Prenanda Media Grup.
- Sudjana. (2005). *Metode statistik*. Bandung: Tarsito.
- Suherman, E.,et al.(2003).*Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Tarsito.