

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN
MODEL *COOPERATIF LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
DI KELAS IV SDN 02 GADUNG SURIAN KAB. SOLOK**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

**YUSNA YARNI
NPM:1110013411648**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2017**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Yusna Yarni
NPM : 1110013411648
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Model

Cooperatif Learning Tipe Make A Match Di Kelas IV SDN 02 Gadung
Surian Kab. Solok.

Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II

Dra Hj. Zulfa Amrina, M.Pd

Dr. Marsis, M.Pd

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH*
DI KELAS IV SDN 02 GADUNG SURIAN KAB. SOLOK**

Yusna Yarni¹⁾, Zulfa Amrina¹⁾, Marsis¹⁾
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: yusnayarni@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Gadung Surian Kabupaten Solok pada pembelajaran Matematika. Nilai Matematika siswa berada dibawah Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran matematika dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SDN 02 Gadung ? Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 02 Gadung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 02 Gadung Surian Kabupaten Solok, yang berjumlah 18 orang. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian setiap siklus meningkat. Pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar siswa 55.5% dan nilai rata-rata siswa 66.66 . Pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar siswa 83.3% dan nilai rata-rata siswa 73.25. Berdasarkan presentase ketuntasan dan nilai rata-rata siswa tersebut disimpulkan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Dari hasil penelitian ini penulis menyarankan guru supaya menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran Matematika dengan baik dan disesuaikan dengan materi.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Subhana Wata'ala. Dengan izin-Nya penulis dapat mengeluarkan ide dan pemikiran yang bermanfaat untuk menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* di Kelas IV SDN 02 Gadung Surian Kab. Solok". Skripsi ini di ajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program S-I Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menghaturkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj.Zulfa Amrina, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Dr Marsis M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Dr Muhammad Sahnan, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Bapak Drs.Khairul Harha,M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibuk Muryenis S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 02 Gadung Surian.
6. Ibu Nofa Rita S.Pd, selaku Guru Kelas V, dan bersedia menjadi *observer*
7. Para Sahabat yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu, yang telah banyak memberikan inspirasi dan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk Bapak, Ibu, dan sahabat-sahabat berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Amin ya Robbal 'Alamin.*

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung hatta.

Padang, 02 Mai 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata pengantar	ii
Daftar isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Bagan	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	6
1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	6
2. Pembelajaran Kooperatif	8
3. Pembelajaran <i>Make A Match</i> (mencari Pasangan)	12
4. Hasil Belajar	14
B. Penelitian Yang Relevan	15
C. Kerangka Konseptual	16
D. Hipotesis	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	18
B. Setting Penelitian	19
1. Tempat Penelitian	19
2. Waktu Penelitian	19

3. Subjek Penelitian	19
C. Prosedur Penelitian	20
a. Perencanaan (<i>Planning</i>)	21
b. Tindakan (<i>Action</i>)	23
c. Penagamatan (<i>Observasi</i>)	24
d. Refleksi (<i>Reflection</i>)	24
D. Indikator Keberhasilan	25
E. Instrumen Penelitian	25
F. Teknik Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	30
1. Deskripsi Siklus I	31
a. Perencanaan	31
b. Tindakan	31
c. Pengamatan	41
d. Refleksi	43
2. Deskripsi Siklus II	44
a. Perencanaan	44
b. Tindakan	44
c. Pengamatan	54
d. Refleksi	56
B. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
Daftar Pustaka	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1:	Jumlah Skor dan Presentase Hasil Kinerja Observasi Guru pada Siklus I	42
2:	Presentase dan Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Siklus I	42
3:	Jumlah Skor dan Presentase Hasil Kinerja Observasi Guru pada Siklus II	54
4:	Presentase dan Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Siklus II	55
5:	Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II	57
6:	Presentase Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika Siklus I dan Siklus II	59
7:	Lembar Hasil Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Tipe <i>Make Amacth</i> Pada Pembelajaran Matematika Siklus I.....	130
8:	Lembar Hasil Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Tipe <i>Make A Macth</i> Pada Pembelajaran Matematika Siklus II.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 : Bagan Kerangka Konseptual.....	17
2 : Bagan Alur Pelaksanaan Penelitian	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I : Rencana Pelaksanaam Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	63
II : Materi Siklus I Pertemuan I	68
III : Kartu Soal <i>Make A Macth</i> /LKS Siklus I Pertemuan I	72
IV : Kartu Jawaban <i>Make A Macth</i> /LKS Siklus I Pertemuan I	73
V : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertmuan II	78
VI : Materi Siklus I Pertemuan II	82
VII : Kartu Soal <i>Make A Macth</i> / LKS Siklus I Pertemuan II	84
VIII : Kartu Jawaban <i>Make A Macth</i> / LKS Sklus I Pertemuan II	85
IX : Soal Tes Akhir Siklus I	90
X : Pedoman Jawaban Tes Akhir Siklus I	91
XI : Lembar Jawaban Tes Akhir Siklus I Siswa	92
XII : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II pertemuan I	95
XIII : Materi Siklus II Pertemuan I	100
XIV : Kartu Soal <i>Make A Macth</i> / LKS Siklus II Pertemuan I	102
XV : Kartu Jawaban <i>Make A Macth</i> / LKS Siklus II Pertemuan I	103
XVI : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertmuan II	106
XVII : Materi Siklus II Pertemuan II	111
XVIII : Kartu Soal <i>Make A Macth</i> / LKS Siklus II Pertemuan II	113
XIX : Kartu Jawaban <i>Make A Macth</i> / LKS Siklus II Pertemuan II	114
XX : Soal Tes Akhir Siklus II	117
XXI : Pedoman Jawaban Tes Akhir Siklus II	118
XXII : Lembar Jawaban Tes Akhir Siklus II Siswa	119

XXIII	: Lembar Obseervasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	122
XXIV	: Lembar Obseervasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	124
XXV	: Lembar Obseervasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	126
XXVI	: Lembar Obseervasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	128
XXVII	: Daftar hasil belajar siswa siklus I.....	130
XXVIII	: Daftar hasil belajar siswa siklus II.....	131
XXIX	: Daftar Nilai Ujian Matematika Siswa Semester I	132
XXX	: Dokumentasi	133
XXXI	: Surat-surat Penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas bahkan sampai ke perguruan tinggi. Mengingat pentingnya pelajaran matematika, maka sangat diharapkan peserta didik menguasai dan termotivasi untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan akan sangat membantu peserta didik dalam memahami ilmu-ilmu lain.

Guru sebagai seorang pendidik harus mampu memilih dan menggunakan metode atau model yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran, agar hasil pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan yaitu batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau melebihi (KKM).

Secara umum matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang disukai oleh siswa. Hal ini terlihat pada siswa kelas IV SDN 02 Gadung Surian yang kurang menyukai dan merasa sulit untuk mengikutinya. Oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti temui selama 10 tahun di kelas IV SDN 02 Gadung Surian, lebih 50% dari jumlah siswa tidak menuntaskan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau kurang menguasai materi pelajaran yang diajarkan, padahal beberapa materi merupakan kesinambungan dari materi kelas III.

Seperti pada tahun ajaran 2016/2017, 61.12% siswa yang tidak dapat menuntaskan KKM matematika yaitu 70 dengan jumlah siswa 18 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Saat peneliti mengajarkan pelajaran matematika di kelas IV SDN 02 Gadung Surian, siswa terlihat kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan materi. Kerja sama antar siswa dalam mengerjakan soal- soal atau memecahkan masalah belum terlihat. Apabila siswa mengerjakan latihan soal, mereka lebih cenderung diam dan mengerjakan hal- hal yang tidak ada hubungannya dengan materi. Saat siswa mengikuti ulangan harian, soal-soal dijawab tidak tepat sasaran dan nilai siswa tidak sesuai harapan atau KKM pembelajaran.

Berbagai macam cara untuk memperbaiki hasil belajar dan mengajar yang telah peneliti lakukan diantaranya: melakukan pembelajaran dengan berkelompok, pembelajaran tutor sebaya, melaksanakan pembelajaran di alam lepas dan mengkomunikasikan masalah ini dengan orang tua siswa. Perubahan yang terjadi sangat sedikit sekali, belum mencapai KKM.

Dengan demikian hasil pembelajaran tidak sesuai dengan yang di harapkan atau di bawah (KKM). Rendahnya hasil pembelajaran terlihat dari hasil ulangan harian dan Hasil ulangan semester. Dapat dilihat pada lampiran XXIX. Jika hasil pembelajaran siswa terus berlanjut seperti ini, maka tujuan pembelajaran tidak akan terwujud.

Oleh karena itu, peneliti berupaya mengatasi permasalahan di atas. Salah satu upaya yang diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan kecenderungan interaksi siswa dalam belajar (pembelajaran *Cooperative*).

Pembelajaran *Cooperatif* diharapkan siswa lebih antusias dan senang memulai pembelajaran, dan siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar dan menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat. Pembelajaran *Coperative Make A Match* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam mengawali pembelajaran. Pembelajaran *Cooperative Make A Match* dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Lie (2002: 54) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Make A Match* memiliki keunggulan yaitu

siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran *Cooperative Make A Match* dapat membuat siswa senang dan antusias dalam mengawali pembelajaran dimana setiap siswa diberikan sebuah kartu yang bertuliskan soal yang bergambar kemudian siswa disuruh mencari pasangannya yaitu siswa yang memiliki kartu yang bertuliskan jawaban yang bergambar sama, kemudian membentuk sebuah kelompok, dan mendiskusikan bagaimana cara memperoleh jawaban yang sudah disiapkan. Setelah mereka selesai berdiskusi, selanjutnya mereka mempresentasikan hasil diskusinya, berhasil atau tidaknya presentasi akan mempengaruhi nilai mereka berdua. Sehingga dengan adanya perlakuan ini diharapkan siswa lebih perhatian, fokus dan dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan. Hal ini disebabkan karena setiap pertemuan, siswa akan mendapat pasangan yang berbeda sehingga menambah semangat siswa dalam mengawali dan mengikuti pembelajaran matematika.

Setelah siswa selesai berdiskusi dan mengerjakan soal yang telah didapat sebelumnya, selanjutnya guru akan memanggil satu gambar yang menggantikan identitas mereka. Gambar yang terpanggil harus mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka, berhasil atau tidaknya presentasi akan mempengaruhi nilai kelompok masing - masing. Hal ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama dan interaksi mereka, mengecek pemahaman siswa dalam menelaah suatu materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* di Kelas IV SDN 02 Gadung Surian Tahun Pelajaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang antusias dalam mengawali dan mengikuti proses pembelajaran
2. Interaksi siswa dalam pembelajaran masih rendah
3. Siswa belum berbagi pengetahuan secara aktif
4. Hasil belajar matematika siswa rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi pada permasalahan yang di bahas yaitu hasil belajar matematika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada siswa kelas IV SDN 02 Gadung ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 02 Gadung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bahan masukan bagi peneliti tentang manfaat *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dalam pembelajaran matematika.

2. Sebagai bahan acuan bagi guru SDN 02 Gadung khususnya guru kelas yang mengajar matematika dalam memilih metode atau model pembelajaran yang lebih baik.
3. Menambah wawasan bagi pembaca yang berminat pada bidang pendidikan.
4. Sebagai penambah pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran matematika.