

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 35 PAGAMBIRAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*

ZELLI EMILIA SARI

NPM. 2010013411072



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si

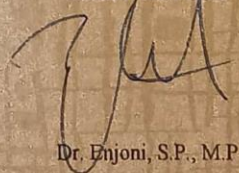
Mengetahui:

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD



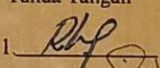
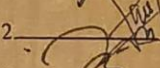
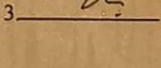
Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Jumat tanggal **Delapan** bulan
Maret tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 2010013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.


Tim Penguji:

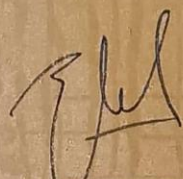
No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	(Ketua)	
2.	Dr. Susi Herawati, M.Pd	(Anggota)	
3.	Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd	(Anggota)	

Dekan FKIP

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.


Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelli Emilia Sari
NPM : 1510013411072
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 7 Maret 2024

Saya yang menyatakan :



Zelli Emilia Sari

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU
GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 35 PAGAMBIRAN**

Zelli Emilia Sari¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : Sarizelliemilia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, dan lembar tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada observasi aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata persentase sebesar 62,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,58%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata rata 71,53 dengan persentase ketuntasan 57,70%, dan pada siklus II diperoleh rata – rata 82,88 dengan persentase ketuntasan 84,61%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar, agar kedepannya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Kata kunci : Aktivitas dan Hasil Belajar, Pembelajaran matematika, Model *Make A Match*, Berbantuan Media Kartu Gambar.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Matematika di SD	9
2. Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	19
4. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Kartu Gambar	25
5. Hasil Belajar	32
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis Tindakan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Setting Penelitian	41

1. Subjek Penelitian.....	41
2. Tempat Penelitian.....	41
3. Waktu Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Indikator Keberhasilan	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Analisis Data.....	52
C. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	91
DAFTAR RUJUKAN	93



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UTS Matematika Kelas IV	4
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	18
3. Kriteria taraf keberhasilan aktivitas siswa	49
4. Kriteria taraf keberhasilan hasil belajar	50
5. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	67
6. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa pada Siklus I	68
7. Hasil Obsevasi Aktivitas Guru pada Siklus II	85
8. Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan) Siswa pada Siklus II	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data nilai UTS	96
II. Lembar Obsevasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I	98
III. Modul Pembelajaran Pertemuan I Siklus I	103
IV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I	111
V. Modul Pembelajaran Pertemuan II Siklus I	116
VI. Kisi-kisi Soal Tes Siklus 1	122
VII. Soal Tes Siswa Siklus 1	125
VIII. Kunci Jawaban Soal Siklus 1	134
IX. Data Nilai Tes Akhir Siklus I	135
X. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II	137
XI. Modul Pembelajaran Pertemuan I Siklus II	142
XII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II	150
XIII. Modul Pembelajaran Pertemuan II Siklus II	155
XIV. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II	162
XV. Soal Tes Siswa Siklus II	164
XVI. Kunci Jawaban Soal Siklus II	172
XVII. Data Nilai Tes Akhir Siklus II	173
XVIII. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	175
XIX. Dokumentasi Penelitian	177
XX. Surat Izin Penelitian dari Kampus	183
XXI. Surat Izin dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang	184
XXII. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu tentunya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi bangsa itu sendiri, sehingga kelak generasi penerus bangsa mampu bersaing dengan baik. Dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 “Bahwa Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individual, bermasyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik– baiknya agar tercapainya tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap masyarakat serta menguasai tata cara berhitung khususnya dalam pelajaran matematika.

Menurut Nyimas dkk (dalam Atma, 2022 : 819) Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar

untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika merupakan pelajaran yang sulit, hal ini merupakan pernyataan yang tidak asing lagi bagi kebanyakan orang, tidak terkecuali bagi siswa Sekolah Dasar. Informasi ini secara jelas ditunjukkan oleh rendahnya prestasi belajar matematika bila dibandingkan dengan prestasi belajar mata pelajaran lain oleh karena itu banyak kurangnya minat siswa dalam bidang matematika.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, guru mempunyai peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut agar mampu mengelola pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Untuk itu perlu diterapkan seorang guru untuk meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran matematika, seperti, model pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar mengajar yang terbagi dalam kelompok kecil. Sehingga nantinya siswa bisa berinteraksi dan bekerja sama dalam belajar dengan teman yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 sampai 22 November di SD Negeri 35 Pagambiran di kelas IV B, ditemukan beberapa masalah yaitu : (1) Pemahaman pembelajaran matematika siswa masih cenderung rendah, hal ini mengakibatkan apabila guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari siswa masih terlihat kebingungan untuk menjawab (2) Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (3) Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, guru telah menggunakan media gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mencari

perhatian siswa saat belajar agar siswa lebih aktif, namun hasil belajar siswa masih kurang maksimal mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah (4) Pelaksanaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, (5) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Adapun hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan ibu Jusminar, S.Pd, diperoleh informasi bahwa telah dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menerapkan sistem diskusi dan kelompok agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran seperti model konvensional, PBL namun dalam model ini masih banyak siswa yang kesulitan memahami pembelajaran matematika. Dikarenakan hal ini terlihat dari model pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran kurang maksimal, serta guru kurang dalam menggunakan media/alat peraga, adapun media yang telah guru gunakan dalam pembelajaran yaitu media gambar tetapi masih belum bisa menarik perhatian siswa. Sehingga siswa masih banyak yang kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru, hal ini mengakibatkan jika guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, siswa lebih banyak diam, kebingungan saat guru bertanya, berbicara dengan teman, dan tidak memperhatikan guru berbicara, sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar matematika siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Data Nilai UTS Matematika Kelas IV SDN 35 Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Rata-rata nilai	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas
IV	27	80	71,51	10 orang 37,04%	17 orang 62,96%

Sumber : Guru Kelas IV SDN 35 Pagambiran

Berdasarkan permasalahan di atas, terbukti bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih rendah, dari 27 siswa yang tuntas hanya 10 (37,04%) orang sedangkan yang tidak tuntas 17 (62,96%) orang siswa. Ketuntasan pembelajaran ini didasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80.

Menyikapi kenyataan di atas, perlu adanya upaya nyata yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika. Salah satunya dengan model pembelajaran, dilihat dari permasalahan di atas upaya yang ingin diterapkan yaitu penggunaan model pembelajaran. Maka model yang cocok yaitu model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan media kartu gambar karena model tersebut mampu membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran juga mengajak siswa untuk memahami materi sambil bermain dalam melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan pertanyaan atau jawaban yang cocok. Dengan menggunakan model ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi *sharing* pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung lebih menyenangkan. sehingga siswa merasa senang dengan permainan ini sebab

siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan melalui kartu gambar.

Menurut Shoimin (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) yang menyatakan model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran *make a match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali diacak kemudian dibagikan kepada siswa.

Menurut Sulfemi & Mayasari (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) Model pembelajaran *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Salah satu media yang bisa digunakan untuk menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar adalah kartu gambar. Menurut Sudiarsini (dalam Gosachi & Japa, 2020 : 155) Kartu gambar adalah media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Media kartu gambar merupakan jenis media visual, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Kartu gambar merupakan media pembelajaran yang memberikan pengaruh paling besar bagi indera anak dan lebih membantu anak dalam memahami dan mengingat suatu

objek. Dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa akan lebih tertarik dan lebih semangat dalam pembelajaran. Melalui gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melaksanakan memperbaiki proses pembelajaran Matematika dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 35 Pagambiran”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman pembelajaran matematika siswa masih cenderung rendah.
2. Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.
4. Pelaksanaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya agar penelitian lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada : Penerapan model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 35 Pagambiran?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran pemecahan masalah yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar di SDN 35 Pagambiran.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media kartu gambar siswa kelas IV di SDN 35 Pagambiran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh dua manfaat penelitian, yakni secara teoritis dan secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan inovatif dalam pembelajaran matematika, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas IV SDN 35 Pagambiran dalam pembelajaran matematika untuk berbagai pihak sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang strategi dan model pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media kartu gambar guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah tersebut.