

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**JONI ISKANDAR & DEWI UMAYYA**  
STAI Miftahul Ulum Tarate Pandian Sumenep  
joniiskanar@gmail.com

### **Abstrak**

Kondisi pembelajaran *konvensional* yang terpusat pada guru masih terjadi pada pembelajaran Tematik utamanya materi matematika di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. Permasalahan di kelas adalah sebagian besar siswa kelas III belum mencapai ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Maka dari itu perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil ujian siswa yang masih rendah dan tidak mencapai KKM yang mana hanya 5 siswa yang mencapai KKM yaitu 70 dengan nilai rata-rata kelas 61,7 dengan persentase 35,7 %. Maka dari itu peneliti ingin mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan 2 kali pertemuan di setiap siklus. Analisis penelitiannya peneliti menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* hasil belajar siswa meningkat >70 dan mencapai KKM. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, terbukti dari hasil belajar pratindakan hanya 5 siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 61,7 dengan persentase 35,7 %. Mengalami peningkatan kembali pada siklus I yaitu 9 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 73,9 dengan persentase 64,2%. Mengalami lagi peningkatan pada siklus II yaitu semua siswa mendapat nilai mencapai KKM yaitu dengan rata-rata nilai 84,2 dengan persentase 100% yang artinya semua siswa kelas III sudah mencapai KKM yaitu yang terdiri dari 14 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, *Make a Match*, Media Puzzle

## A. PENDAHULUAN

Kondisi pembelajaran *konvensional* yang terpusat pada guru masih terjadi pada pembelajaran Tematik di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. Akibatnya adalah sebagian besar siswa kelas III belum mencapai ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dari guru kelas III SDN Talang III, diperoleh informasi bahwa tidak semua siswa mau terlibat aktif pada pembelajaran. Banyak siswa apabila diajak berinteraksi oleh guru hanya bisa diam tidak dapat menjawab. Kemudian saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi yang belum dimengerti, hanya satu atau dua orang saja yang mengajukan pertanyaan, sedangkan yang lain hanya saling melihat ke temannya yang lain. Wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas III, informasi yang diperoleh yaitu siswa menganggap bahwa materi yang diajarkan susah dan mengatakan cepat bosan. Pembelajaran yang terjadi di kelas III tersebut, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Terbukti dari pencatatan dokumen guru diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai ulangan semester ganjil di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM di SDN Talang III adalah 70. Jumlah seluruh siswa kelas III SDN Talang III adalah 14 siswa, siswa yang mencapai KKM ada 5 siswa jumlah persentasenya 35,7 %, sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM ada 9 siswa jumlah persentasenya 64,2 %, dan jumlah nilai rata-rata siswa adalah 61,7.

Demikian pula dengan hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotorik yang masih termasuk ke dalam kategori kurang. Hal ini terlihat dari sikap siswa tidak mau memberikan tanggapan saat pembelajaran. Selain itu, saat diberikan tugas, siswa sering meminta tambahan waktu, apabila belum selesai mengerjakan tugas, karena sebagian besar siswa bercanda apabila diberikan tugas. Hal ini menunjukkan penggunaan waktu dalam pembelajaran belum efisien dan efektif. Berdasarkan perolehan persentase hasil belajar siswa tersebut, guru harus melakukan remedi agar nilai siswa mencapai nilai KKM dan menunda untuk membahas materi selanjutnya.

Rendahnya hasil belajar anak dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran secara tradisional. Guru belum menerapkan metode dan pendekatan yang bervariasi dan

inofatif. Dengan pembelajaran seperti ini siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertantang untuk menggali dan mengapresiasi segala kemampuan yang dimiliki.

Berkaitan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan dan peningkatan hasil belajar, guru dituntut untuk mengoptimalkan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah digariskan. Untuk mencapai hal tersebut, pembelajaran bervariasi dan inovatif adalah solusinya. Dengan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif diharapkan dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan peran aktif siswa, serta dapat menggali dan mengeksplorasi bakat dan kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas, maka mendorong peneliti untuk menghilangkan kesenjangan-kesenjangan yang menjadi permasalahan dengan menerapkan suatu pendekatan yang menekankan totalitas peran aktif siswa dalam pembelajaran dengan memilih satu model pembelajaran yang menurut peneliti cocok untuk diterapkan dalam penelitian ini yaitu “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep”. Melalui penerapan tipe tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan ini disebut saling ketergantungan positif.<sup>1</sup> Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif ini adalah *make a match*. Menurut Rusman mengatakan salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Adapun beberapa fase yang terdapat dalam penerapan model ini yaitu (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; (2) menyajikan / menyampaikan informasi; (3) mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar; (4) membimbing kelompok kerja dan belajar; (5) evaluasi; dan (6) memberikan penghargaan.<sup>2</sup>

Kurniasih dan Sani menyatakan “penerapan model pembelajaran *make a match* ini bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan nampak

<sup>1</sup> Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2012), hlm. 80

<sup>2</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta ; PT. Jaya Grafindo Persada, 2010), hlm. 223.

sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan keaktifan siswa nampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.<sup>3</sup>

*Make a Match* adalah tipe pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe *make a match* ini mempunyai manfaat antara lain sebagai bahan referensi untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya keaktifan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung maupun rendahnya hasil belajar siswa.

Kelebihan tipe *make a match* adalah melatih untuk ketelitian, kecermatan dan kecepatan serta ketepatan. Dengan adanya tipe ini tidak hanya akan membuat siswa menjadi semangat belajar tetapi juga dapat mengurangi kebosanan siswa di dalam belajar sehingga siswa menjadi betah di kelas. Selain itu juga dapat membantu guru dalam mengajar dan juga dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru tidak perlu lagi memarahi siswa yang ribut atau mengantuk di kelas karena dengan adanya *game* dalam pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menjadi aktif dalam belajar dan dapat mengakrabkan siswa yang satu dengan yang lain.

Penerapan model ini dipadukan dengan media pembelajaran. Media yang digunakan adalah media *puzzle*. *Puzzle* dapat memotivasi dan merupakan daya penarik yang kuat untuk siswa. Hal tersebut karena sebuah *puzzle* menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan secara berhasil. *Puzzle* merupakan sejenis permainan teka-teki menyusun jenis potongan-potongan gambar.

Nurjatmika menyatakan, dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun, mental anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Bermain *puzzle*, selain menyenangkan, ternyata juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan seorang anak.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Jakarta; Kata Pena, 2015), hlm. 55

<sup>4</sup> Yusep nurjatmika, *Ragam Aktifitas Harian untuk Anak TK* (Jogjakarta ; DIVA Press, 2012), hlm. 65

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah bentuk refleksi diri yang melibatkan para guru sebagai partisipan atas proses pendidikan yang mereka lakukan. Dalam buku Mulyasa, Stephen Kemmis dari Universitas Deakin bersama Wilf Carr dari Universitas College of North Wales mengemukakan sebagai berikut; “penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk penelitian refleksi diri yang melibatkan sejumlah partisipan (guru, peserta didik, kepala sekolah dan partisipan lain) di dalam suatu situasi sosial (pembelajaran) yang bertujuan untuk membuktikan kerasionalan dan keadilan terhadap: a) praktik sosial dan pembelajaran yang mereka lakukan, b) pemahaman mereka terhadap praktek-praktek pembelajaran, serta c) situasi dan institusi yang terlibat di dalamnya.<sup>5</sup> Peningkatan kualitas yang akan dikembangkan adalah hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di Kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021-2022 di SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep tahun ajaran 2020/2021 M.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan sampel *non probability* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>6</sup>

Sampel *non probability* yang digunakan adalah *sampling* jenuh, *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>7</sup> Pada kali ini peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh karena populasi yang diambil adalah siswa kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep yang berjumlah 14 siswa.

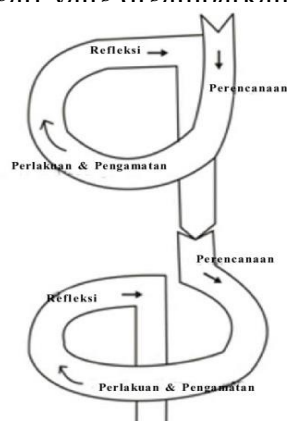
<sup>5</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung; PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 5

<sup>6</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung; Alfabeta, 2011), hlm. 66

<sup>7</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung; Alfabeta, 2011), hlm. 68

### C. PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart yang digambarkan pada Gambar berikut ini.



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis & Mc Taggart<sup>8</sup>

Keterangan:

Siklus 1:

1. Perencanaan I
2. Perlakuan dan Pengamatan I
3. Refleksi I

Siklus 2:

1. Perencanaan II
2. Perlakuan dan Pengamatan II
3. Refleksi II

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa siklus. Siklus dihentikan apabila hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dan mencapai KKM.

Seperti yang telah digambarkan diatas, setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu perencanaan, perlakuan dan pengamatan serta refleksi. Lebih rincinya mengenai tahap-tahap tersebut akan dijelaskan dibawah ini.

#### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

<sup>8</sup> Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Kelas; Implementasi dan Pengembangan*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2013), hlm. 7

- a. Menyusun jadwal untuk melakukan penelitian.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Menyusun soal untuk post-test.
- d. Membuat media pembelajaran berupa gambar.
- e. Mendiskusikan dengan guru mengenai pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan *puzzle*.

## 2. Perlakuan dan Pengamatan

### a. Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian tindakan ini yaitu melaksanakan tindakan sesuai apa yang sudah direncanakan. Meskipun pelaksanaan harus sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, akan tetapi diperbolehkan untuk memodifikasi, asalkan masih sesuai dengan prinsip yang sudah dirancang. Tahap perlakuan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu melakukan pembelajaran di SDN Talang III di kelas III dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle*. Kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle*. dengan langkah sebagai berikut;
  - a) Guru membentuk siswa ke dalam kelompok antara 4-6 siswa.
  - b) Guru menyiapkan satu set media *puzzle* yang sudah diacak susunannya dengan sisi jawaban pada potongan *puzzle* menghadap ke atas kepada setiap kelompok.
  - c) Siswa mengocok kartu soal agar kartu dapat diambil secara acak.
  - d) Satu siswa mengambil satu kartu soal yang sudah diacak.
  - e) Siswa yang telah mengambil satu kartu soal memikirkan dan mencari jawaban pada potongan *puzzle*.
  - f) Siswa menempatkan potongan *puzzle* yang memuat jawaban dari kartu soal yang didapat pada papan *puzzle* sesuai dengan nomor kartu soal.
  - g) Langkah mengambil kartu soal sampai dengan menempatkan *puzzle* jawaban dilakukan siswa secara bergantian hingga kartu soal terakhir.

h) Untuk mengetahui ketepatan jawaban, dilakukan dengan cara membalik susunan *puzzle* pada papan *puzzle* yang kosong. Gambar akan tersusun dengan sempurna bila pemilihan jawaban sesuai dengan kartu soal.

i) Melaksanakan post-tes

#### b. Pengamatan

Kegiatan dalam tahap ini yaitu melakukan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Karena penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang kolaboratif, sehingga kegiatan pengamatan lebih jelas dan fokus pada apa yang diamati. Hal yang diamati adalah siswa. Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa selama siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle*.

### 3. Refleksi

Kegiatan ini digunakan untuk mengemukakan apa saja yang sudah terjadi. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa inti dari penelitian tindakan adalah ketika guru mengatakan kepada pengamat hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum serta pendapat siswa mengenai apa yang telah dialami. Hasil refleksi penting untuk memutuskan apakah penelitian dihentikan, dimodifikasi atau dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Tahap refleksi dalam penelitian ini, peneliti (pengamat) dan pelaksana tindakan (guru) mendiskusikan hal-hal yang dirasakan sudah berjalan dengan baik dan bagian yang belum sesuai dengan apa yang telah direncanakan mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* di kelas III SDN Talang III tersebut. Hasil dari refleksi ini akan menjadi gambaran apakah penelitian sudah berhasil atau belum, jika sudah berhasil maka penelitian akan dihentikan, tetapi jika belum berhasil dan masih belum berjalan dengan baik maka penelitian akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.<sup>9</sup>

Untuk mendapatkan data yang valid dan obyektif, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu Observasi, tes, dan dokumentasi.

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2013), hlm. 39



## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Talang III pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 x 45 menit.

Data aktifitas siswa diamati dengan lembar penilaian afektif siswa pada saat pembelajaran berlangsung, serta data hasil belajar diperoleh dari hasil post test yang dilakukan setiap akhir pertemuan setiap siklus.

#### a) Pra Tindakan

Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, kegiatan penelitian didahului dengan melakukan observasi terlebih dahulu yang dilaksanakan pada tanggal 01 April 2021 dilakukan ke rumah kepala sekolah dan juga wali kelas III di karenakan pembelajaran daring sehingga pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka dan dilanjutkan kembali melakukan observasi pada tanggal 19 Agustus 2021 yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi.

Berdasarkan pengamatan sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Ini ditunjukkan dengan masih rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kemampuan siswa dalam mengerjakan matematika dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian pra tindakan. Yang tertera pada tabel dibawah ini ;

**Tabel 4.1**  
**Nilai Ulangan Pratindakan**

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	70	5	5
2	65	1	6
3	60	4	10
4	55	2	12
5	50	2	14

Jumlah	14	
--------	----	--

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kelas III masih rendah dalam pelajaran matematika. Yakni dapat dilihat dari data nilai siswa, hanya 5 siswa yang mendapat nilai mencapai KKM yaitu dengan presentase 35,7 % dengan nilai rata-rata siswa 61,7 sedangkan 9 siswa lainnya masih mendapat nilai rendah di bawah KKM yaitu dengan persentase 64,2 %.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa pencapaian siswa dalam mata pelajaran Matematika masih rendah, rata-rata siswa belum mencapai KKM dan hal itu disebabkan karna berikut;

- a. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat sehingga mengakibatkan bosan dan siswa merasa pelajaran matematika sangat susah.
- b. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan pembelajaran.
- c. Siswa belum sepenuhnya memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d. Saat guru menjelaskan materi di depan kelas, beberapa siswa mengobrol dengan temannya.
- e. Siswa tidak mau terlibat aktif dalam pembelajaran.
- f. Siswa kurang berinteraksi dengan guru dan kurang memberikan tanggapan saat pembelajaran.
- g. Model tempat duduk yang kurang membuat nyaman, yaitu dengan model duduk yang biasa tidak berkelompok atau pun bentuk U. sehingga membuat siswa yang dibelakang bicara sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan Kondisi awal ini digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang nantinya diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas III SDN Talang III dengan merapkannya “Model Pembelajaran Kooperatife Tipe Make a Match dengan Media *Puzzle*”.

## 1) Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi 3 tahap, yaitu perencanaan, perlakuan dan Pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, membuat media pembelajaran, dan membuat soal Post-Test. Pada tahap pelaksanaan terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kemudian tahap pengamatan, pada tahap ini pengamat akan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi, pada tahap ini kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan berikut:

#### a) Perlakuan dan Pengamatan Siklus I

- **Perlakuan**

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada :

Hari : jum'at, 27 Agustus 2021

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada;

Hari : Sabtu, 28 Agustus 2021

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran akan dilakukan 3 tahap yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

Sebelum pembelajaran di mulai guru mengubah tempat duduk siswa yang awal berbaris di bagi menjadi 3 kelompok yaitu terdiri dari 5 orang di setiap kelompok dan satu kelompok terdiri dari 4 orang.

Pada kegiatan awal guru (peneliti) masuk ke ruang kelas dengan mengucapkan salam, lalu menanyakan kabar siswa, menyakan kesiapan siswa dalam pembelajaran, setelah itu guru memperkenalkan diri. Sebelum guru melanjutkan pelajaran, guru meminta siswa untuk berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas. Setelah do'a guru memberitahukan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Sebelum guru menjelaskan guru memperlihatkan sebuah gambar yang sedang dipegang oleh guru yang berupa gambar sebuah rumah dan guru menunjukkan atap rumah dengan berkata “ada yang tau ini gambar apa? Gambar rumah, kalok ini gambar apa? atap rumah. Bentuk apa ? segi tiga, selain segitiga bentuk apa? Siswa siswi banyak yang tidak bisa menjawab, hanya ada satu atau dua orang yang menjawab tapi dengan suara kecil dan malu mengucapkannya. Kemudian guru memperbaiki jawaban dari siswa sambil menjelaskan materi yang akan disampaikan yaitu mengenal apa itu sudut dan jenis-jenis sudut. Nah, ini adalah gambar atap rumah dimana atap rumah ini memiliki bentuk segitiga selain itu dia juga mempunyai bentuk sudut. Guru kembali bertanya “ada yang tau apa itu sudut?” siswa tidak ada yang menjawab. Kemudian guru menerangkan sudut adalah wilayah yang dibentuk oleh 2 buah garis lurus yang bertemu pada satu titik. kemudian seorang siswa dengan no. absen 5, “jika tidak lurus bu’, nah jika tidak lurus itu bukan sudut. Kemudian guru melanjutkan dengan menyebutkan macam macam sudut, yaitu sudut lancip, sudut lurus, sudut tumpul, sudut siku-siku, dan sudut reflek beserta dengan besar sudutnya. Setelah itu guru memberikan contoh sudut pada kegiatan sehari hari seperti jendela yang mempunyai sudut siku-siku, ujung pensil yang mempunyai sudut lancip.

pada pertemuan kedua guru mengulang kembali pembelajaran pada hari sebelumnya kemudian melanjutkan kembali materi lanjutan tentang sudut, yaitu cara mengukur besar sudut, menuliskan besar sudut, dan menentukan besar sudut pada jam.

Setelah itu guru memperlihatkan sebuah *puzzle*. Kemudian guru menjelaskan bahwa kita akan bermain sambil belajar yaitu dengan metode *make a match puzzle*. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain *make a match puzzle*. Cara bermainnya adalah siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu soal yang berupa jawaban dari soal yang dipegang. Setelah guru menjelaskan cara bermain, ada beberapa siswa yang bertanya terkait cara bermain yaitu no. absen 8, 9, dan 12.

Guru membawa sebuah kotak yang sudah berisi sebuah kertas yang berisi pertanyaan dan potongan *puzzle* yang berisi jawaban yang sudah di acak. Kemudian guru membagikan sebuah kertas yang berisi pertanyaan dan membagikan potongan *puzzle* yang berisi jawaban secara acak. Setelah siswa sudah memegang semua potongan soal dan jawaban, lalu guru pun memulai permainannya. Sebagian banyak dari siswa yang benar dalam mencari pasangan jawaban dari soal, ada juga sebagian yang masih kesulitan mencari jawabannya.

Setelah berpasangan siswa diminta maju kedepan untuk membaca soal dan membaca jawaban lalu menempatkan potongan *puzzle* yang dipegang ke no kotak yang tertera pada soal. Setelah permainan selesai dan susunan *puzzle* sudah tersusun benar dan rapi, guru memperlihatkan gambar yang ada pada *puzzle* kemudian guru meminta siswa untuk mempresentasikan gambar yang ada pada *puzzle* dengan menunjuk 2 orang siswa untuk mempresentasikan.

Setelah permainan selesai guru mengulas kembali materi yang diajarkan hari ini, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Setelah penyampaian materi selesai pada akhir siklus I dilakukan evaluasi untuk melihat tingkatpencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar diukur dengan memberikan soal post test kepada siswa (soal post-test terlampir).

Siswa mengerjakan soal secara individu dan tidak diizinkan melihat buku catatan. Guru mengawasi siswa saat mengerjakan soal evaluasi dengan berkeliling dan menjelaskan bilaada siswa yang kurang paham dengan soal tersebut. Jawaban dari soal evaluasi siswa dikumpulkan. Setelah itu guru meminta siswa untuk menutup pelajaran dengan do'a dan guru mengucapkan salam.

Selanjutnya peneliti mengoreksi jawaban soal post test siswa. Dari jawaban tersebut diperoleh data yang berupa angka-angka yang merupakan skor dari masing-masing siswa. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh keseluruhan siswa pada evaluasi siklus I mencapai 73,9 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah

60. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah pada Tabel berikut.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Post Tes Siklus I**

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	90	3	3
2	85	2	5
3	70	4	9
4	65	3	12
5	60	2	14
Jumlah		14	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat diketahui bahwa siswa kelas III yang sudah mencapai nilai  $\geq 70$  sebanyak 9 siswa (64,2%), data tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 70 ke atas. Sedangkan siswa yang mendapat nilai  $< 75$  sebanyak 5 siswa (35,7%), data tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 69 ke bawah.

Berikut pada Tabel disajikan perbandingan hasil belajar Matematika Pra Tindakan dan Siklus I.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Perbandingan Pra Tindakan dan Hasil Siklus I**

Kriteria Keberhasilan	Pra Tindakan		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Dalam Persen	Jumlah Siswa	Dalam Persen
Tuntas	5	35,7%	9	64,2%
Tidak tuntas	9	64,2%	5	35,7%
Nilai rata-rata	61,7		73,9	

Pada hasil pra tindakan, hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  atau sebesar 35,7%. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model

pembelajaran kooperatife tipe *make a match puzzle* jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 70$  menjadi 9 siswa atau sebesar 64,2% sehingga nilai rata-rata kelas naik. Awalnya hanya 61,7 menjadi 73,9. Hasil belajar Matematika siswa pada siklus I sudah mulai mengalami peningkatan dibandingkan pada pra tindakan, akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini karena seluruh siswa belum mencapai nilai  $\geq 70$ .

Dikarenakan kriteria keberhasilan pada penelitian ini belum terpenuhi yaitu seluruh siswa belum mencapai nilai  $\geq 70$ , maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

- **Pengamatan Siklus I**

Lembar observasi berupa pengamatan penggunaan model pembelajaran kooperatife tipe *make a match puzzle* oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Matematika. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktifitas pendidik diamati oleh observer (peneliti). Untuk hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktifitas pendidik saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut;

**Tabel 4.4**

**Tabel Penilaian Afektif Siswa**

No	Aspek Yang dinilai	Perolehan skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran				4
2	Penguasaan bahan pengajaran				4
3	Penguasaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match puzzle</i>				4
4	Keterampilan menjelaskan			3	
5	Penguasaan kelas			3	

6	Kemampuan menggunakan alat/media				4
7	Kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran				4
8	Keterampilan memberi penguatan			3	
9	Kemampuan mengevaluasi				4
10	Kemampuan menutup pelajaran				4
11	Pengelolaan waktu			3	
Jumlah skor		40			
Perolehan skor		90,9 %			

Dari tabel 4.4 diatas dapat di ketahui bahwa observasi pendidik dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas III SDN Talang III pada saat siklus I diperoleh nilai sebesar 90, 9% dengan kategori “baik sekali”.

Sedangkan, aktifitas belajar siswa siklus I diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti, agar dapat mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam pembelajaran, seperti terlibat pada tabel berikut ini;

**Tabel 4.5**  
**Penilaian Afektif Guru**

No	Aspek Yang dinilai	Perolehan skor			
		1	2	3	4
1	siswa yang antusias mengikuti pembelajaran			3	
2	Siswa yang aktif memperhatikan pada saat pembelajaran			3	
3	Siswa yang aktif bertanya pada saat pembelajaran				4
4	Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran				4
5	Siswa yang berani menyampaikan			3	



	pendapat				
6	Siswa yang interaktif bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas				4
<b>Jumlah skor</b>		18			
<b>Jumlah nilai</b>		75 %			

Dari tabel 4.5 diatas dapat di ketahui bahwa hasil observasi siswa pada siklus I dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas III SDN Talang III diperoleh nilai sebesar 75% dengan kategori “baik ”.

#### b) Refleksi Siklus I

Refleksi digunakan untuk menentukan apakah tindakan pada siklus I sudah berhasil atau tidak, sehingga dapat menjadi acuan dalam tindakan siklus berikutnya. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan.

Refleksi digunakan untuk menemukan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. adapun kekurangan pada siklus tersebut adalah hasil belajar yang masih rendah dan belum mencapai KKM. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal antara lain;

1. Guru kurang maksimal dalam mengarahkan siswa tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match puzzle* sehingga proses belajar belum maksimal.
2. Guru harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin supaya waktu benar-benar cukup, sehingga tidak lebih dari waktu yang sudah diberikan.
3. Guru berkeliling memantau siswa supaya siswa tidak berbicara sendiri.
4. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, hal ini membuat siswa belum siap dalam proses pembelajaran.
5. Siswa masih ada yang pasif dalam kelompok.
6. Hasil belajar siswa masih rendah.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Talang III Kecamatan Saronggi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Talang III Kecamatan Saronggi dapat meningkat dengan cara penggunaan metode pembelajaran yang menarik, mengikut sertakan siswa berperan aktif, sehingga murid tidak merasa bosan dan merasa materi matematika sangat sulit.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match puzzle* dapat meningkat. Hal tersebut dibuktikan dari nilai siswa pra tindakan yang semula hanya ada 5 siswa atau 35,7% yang mendapat nilai  $\geq 70$  meningkat menjadi 9 siswa atau 64,2% pada siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 14 siswa atau 100% pada siklus II. Ranah Aktivitas siswa juga meningkat dari kategori “baik” menjadi “baik sekali”. Begitupun dengan Aktivitas guru, dari kategori “baik” menjadi “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada Grup
- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amilda. 2012. *Kesulitan Belajar: Alternatif Sistem Pelayanan dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha
- Aep Saepudin. 2009. *Gemar Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas IV*. Jakarta; PT. Intimedia Ciptanusantara
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yarma Widia
- Dewimukti21.blogspot.com/2015/01/tipe-tipe-pembelajaran-kooperatif-dan.html?m=1
- Fadhli. 2010. *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa

- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Huda. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safitri Insania Press
- Hamzah. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ismail. 2014. *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press
- Jamil. 2012. *Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES PRESS
- Kurniasih. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Lia. 2002 *Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Miftahul Huda. 2013. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Metode Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporen Suatu Tujuan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran; Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa. 2009. *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2010. *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ngalimun.2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Paulus Mujiyanto. 2005 . *Pendekatan Konstektual, Modul Pembelajaran*. Batang: BKD
- Purwanto,Ngalim.2000.*Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Jaya Grafindo Persada

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suryani. Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas; Implementasi dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-power point-interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena
- Widiyastuti. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yusep Nurjatmika. 2012. *Ragam Aktifitas Harian untuk Anak TK*. Jogjakarta: DIVA Press
- Yudha. 2007. *Pengaruh Penerapan Corporative Governance terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan*.
- Yatim Rianto. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran; Sebagai Refrensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana
- Yuyun yuliaty. 2016. *Buku Matematika Kelas IV*. Depok; CV. Arya Duta
- Zainal Aqib. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Bandung: Yarma Widia