

## **Penerapan Model Pembelajaran *Make A Math* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika**

Prihastini Oktasari Putri

[putriprihastini@gmail.com](mailto:putriprihastini@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Math* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIA SMP Negeri 7 Kebumen Tahun pelajaran 2018/ 2019 yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a math* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 7 Kebumen. Peningkatan keaktifan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada angket. Berdasarkan angket keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A MATH* mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 56,71% dengan kategori rendah, meningkat pada siklus I menjadi 67,03% dengan kategori sedang dan meningkat lagi pada siklus II yaitu sebesar 81,04%.

**Kata kunci:** *Make A Math*, Keaktifan Belajar Siswa, Matematika.

### **PENDAHULUAN**

Hal terpenting bagi suatu bangsa adalah pendidikan, karena pendidikan merupakan kunci dari kemajuan suatu Bangsa. Maksudnya adalah maju atau tidaknya suatu Bangsa dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang ada di Bangsa tersebut. Kualitas pendidikan yang bermutu akan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi aset berharga yang dimiliki bangsa untuk mencapai kemajuan. Pentingnya pendidikan dapat dilihat dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke IV yang berbunyi:

*“Untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.”*

Pentingnya pendidikan juga tercantum dalam Pasal 31 UUD 1945 Amandemen ke IV yang menyatakan, bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Dalam kalimat tersebut disebutkan dengan jelas pentingnya pendidikan terutama pendidikan

dasar yang diwajibkan bagi seluruh warga Negara Indonesia tanpa membeda-bedakan suku, agama, ras, dan jenis kelamin.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia merupakan salah satu masalah yang dihadapi

dunia pendidikan di Indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia yaitu karena proses pembelajaran di sekolah yang tidak efektif dan efisien, sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Di Indonesia, model pembelajaran yang digunakan guru didominasi oleh pengajaran yang verbalistik (ceramah) dan proses pembelajaran masih terpusat pada pengajar atau *teacher centered* (Jamil, 2013: 286). Hal ini juga terjadi di SMP Negeri 7 Kebumen. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 7 Kebumen, mengatakan bahwa dalam pembelajaran sifat dan jaring-jaring kubus dan balok belum pernah menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional, pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, guru mendominasi proses pembelajaran, guru menyajikan pelajaran dengan menerapkan metode ceramah, memberikan contoh soal, suasana belajar yang terkesan kaku dan tidak menyenangkan. Menurut guru matematika kelas VIIA SMP Negeri 7 Kebumen tingkat keaktifan siswa juga masih rendah. Terbukti dari 24 peserta didik hanya terdapat 8 peserta didik yang aktif sedangkan peserta didik lainnya hanya diam, bercanda bahkan ditemui beberapa peserta didik yang bermain *handphone*.

Pembelajaran seperti yang disebutkan di atas, dapat ditingkatkan kembali dengan mencari model pembelajaran yang lebih tepat untuk mempelajari materi tersebut. Menurut Sugiyanto (2010: 1) menyatakan bahwa daya tarik pembelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri dan kedua oleh cara mengajar guru. Guru sebagai komponen penting dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajarnya (Rusman, 2017: 55). Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran merupakan tugas seorang pendidik atau guru, sebab guru merupakan perancang strategis pembelajaran di dalam kelas agar tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Strategi pembelajaran yang efektif dapat diimplementasikan melalui penggunaan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa di dalam prosesnya.

Djoko Susanto dkk (2007: 274) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggungjawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan. Penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari peserta didik SMP yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Model pembelajaran *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 Suyatno (2009: 72) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Kartu-kartu inilah yang menjadi media dalam model make a match. Kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi sehingga akan memuat benda konkret sesuai dengan materi jaring-jaring kubus dan balok. Peserta didik akan mencocokkan kartu yang berisi gambar benda konkret sifat dan jaring-jaring kubus dan balok dalam kartu pertanyaan ke kartu jawaban yang sesuai. Peserta yang membawa kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai berpasangan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka mengenai kartu yang mereka dapatkan. Pembelajaran model make a match melibatkan peserta didik sepenuhnya karena guru di sini berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban peserta didik. Salah satu dari keunggulan model *Make A Match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni 2011: 112). Keterlibatan peserta didik jelas terlihat dari bagaimana usaha peserta didik dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan peserta didik inilah yang menjadikan peserta didik mendapatkan pemahaman lebih dari pada guru berceramah.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Math* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Math* diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Igak Wardani (2014: 15) Definisi Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga diharapkan tujuan Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa, atau peserta didik. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengubah perilaku mengajar guru, perilaku peserta didik di kelas, peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran, dan atau mengubah kerangka kerja melaksanakan pembelajaran kelas yang diajar oleh guru tersebut sehingga terjadi peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran. Prosedur kerja dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIIA SMP Negeri 7 Kebumen semester genap

tahun pelajaran 2018/ 2019 yang terdiri dari 24 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kebumen. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Menurut Sudjana (2013: 57) observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil proses belajar mengajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukannya, tingkat partisipasi dalam suatu kegiatan, proses kegiatan yang dilakukannya, kemampuan, bahkan hasil yang diperoleh dari kegiatannya. Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Menurut Sugiyono (2011:199 – 203) Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument. Uji coba instrumen angket meliputi validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini, instrumen angket dikatakan valid jika masing-masing butir angket sudah sesuai dengan semua kriteria dalam lembar validasi angket. Validitas setiap instrumen biasanya dinilai oleh para pakar (*expert judgment*), sehingga validitas isi dari instrumen penelitian ini akan dilakukan oleh pakar (Budiyono, 2009:10). Dan untuk menguji tingkat reliabilitas angket digunakan rumus *alpha* (Budiyono, 2009:17).

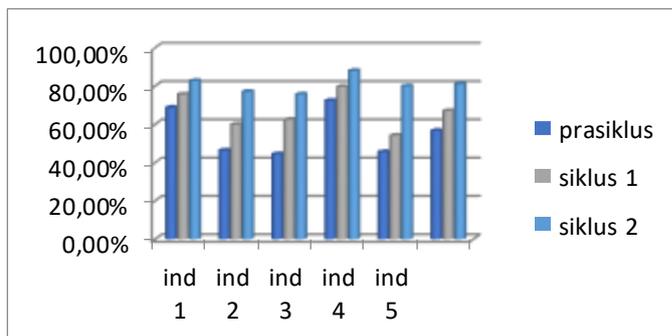
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis angket. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Keaktifan Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket.**

No	Aspek yang diamati	Presentase Keaktifan Belajar Siswa		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan ( <i>visual activities</i> )	68,75%	75,62%	82,70%
2	Diskusi	46,35%	59,89%	77,08%
3	Bertanya	44,44%	62,50%	75,69%
4	Menulis	72,39%	79,68%	88,02%
5	Memecahkan soal ( <i>mental activities</i> )	45,57%	54,16%	79,94%
Skor rata-rata keaktifan belajar siswa		56,71%	67,03%	81,04%

**Diagram 1: Keaktifan Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket.**



Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada angket diperoleh persentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada prasiklus sebesar 56,71% dengan rincian pada setiap indikator sebagai berikut. Pada indikator 1 yaitu memperhatikan (*visual activities*) sebesar 68,75% dengan kategori sedang, indikator 2 yaitu diskusi sebesar 46,35% dengan kategori rendah, indikator 3 yaitu bertanya sebesar 44,44% dengan kategori rendah, indikator 4 yaitu menulis sebesar 72,39% dengan kategori sedang dan indikator 5 yaitu memecahkan soal (*mental activities*) sebesar 45,57% dengan kategori rendah.

Karena pada prasiklus keaktifan belajar siswa masih dalam kategori rendah maka pada siklus I dan siklus II dilakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Math*. Dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut ternyata keaktifan belajar siswa meningkat dari 56,71% pada prasiklus menjadi 67,03% pada siklus I. Hasil rata-rata presentase pada siklus I termasuk dalam kategori sedang. Walaupun sudah mengalami peningkatan akan tetapi belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%, maka dari itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada prasiklus dan siklus I.

Setelah dilakukan perbaikan, diperoleh persentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 81,04%. Penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena variabel keaktifan belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan hal yang mampu mendorong keaktifan belajar siswa (Khanifatul, 2014: 43). Berhasilnya model pembelajaran *Make A Math* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dikarenakan perencanaan yang matang. Perencanaan menurut Sukiman (2011: 138) adalah berupa perincian kegiatan mengenai tindakan yang bertujuan untuk mencapai suatu peningkatan, perbaikan atau perubahan. Perencanaan tersebut mengacu pada hasil refleksi yang telah didiskusikan oleh peneliti yang dibantu oleh guru matematika. Kemudian perencanaan-perencanaan tersebut akan dilaksanakan pada tahap tindakan siklus selanjutnya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Math* dikatakan berhasil. Hal

tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Math* pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 7 Kebumen dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut ditunjukkan dalam angket keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil angket diperoleh presentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada prasiklus sebesar 56,71% dengan kategori rendah. Pada siklus I keaktifan belajar siswa sudah meningkat menjadi 67,03% dengan kategori sedang, namun peningkatan presentase tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 75% sehingga dibutuhkan perbaikan dengan diadakannya siklus II. Pada siklus II presentase rata-rata keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 81,04% dengan kategori tinggi dan seluruh kriteria yang ditentukan yaitu keaktifan siswa telah mencapai kriteria keberhasilan lebih dari 75%. Hal ini menandakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan siklus dihentikan.

### **B. SARAN**

Saran dari peneliti dinyatakan sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang sedang dipelajari.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk melakukan penelitian lanjutan.
3. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan memperkaya referensi.