**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR NILAI MATEMATIKA**

**MELALUI PEMBELAJARAN KOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH***

**Thoibah**

Guru Sekolah Dasar Negeri Paya Bili I

**Abstrak**

Pencapaian tujuan pembelajaran Matematika membutuhkan suatu proses, yakni adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pengajaran untuk mencapai tujuan. Di kelas I SD Negeri Paya Bili I umumnya para siswa mengalami kesukaran ketika diminta untuk mengerjakan soal di papan tulis. Padahal siswa-siswa tersebut sebenarnya memiliki kemampuan. Bukti nyata kalau anak-anak tersebut memiliki kemampuan dapat dilihat ketika mereka bermain diluar kelas. Di sana mereka saling membuat coretan-coretan di tanah dan di dinding. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan. Untuk mengatasi permasalaha di atas, langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan model pembelajarn *make a macth*. Dalam penerapannya peneliti mencoba pada mata pelajaran Matematika. Peneliti berharap penelitian ini juga berimbas baik pada mata pelajaran yang lain serta mampu meningkatkan perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa dalam menghitung sampai ratusan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 23 orang siswa, 9 orang laki-laki dan 14 perempuan. Untuk mencapai hasil sesuai dengan apa yang peneliti harapkan maka peneliti melaksanakanya dengan II (dua) siklus. Setiap siklus sebanyak 2 (dua) kali pertemuan selama lebih kurang 4 (empat) bulan. Hasil analisis deskripsi mengungkapkan, pada siklus I nilai rata- rata siswa berjumlah 71,30 dan ketuntasan belajar mencapai 73,90 % sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,17 dan ketuntasan belajar mencapai 91,30 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penggunaan model pembelajaran *make a macth* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas I semester II di SD Negeri Paya Bili I Tahun Pelajaran 2017-2018.

**Kata Kunci**: Matematika, Konsep Nilai Tempat, Model Pembelajaran Make A Macth

***Abstract***

*Achieving learning objectives Mathematics requires a process, namely the existence of a learning process. The learning process contains a series of actions by teachers and students on the basis of reciprocal relationships that take place in teaching situations to achieve goals. In class I at Paya Bili I Elementary School, students generally experience difficulties when asked to do the questions on the board. Even though these students actually have the ability. Real evidence that these children have the ability can be seen when they play outside the classroom. There they made scribbles on the ground and on the wall. This shows that they have the ability. To overcome the problem above, the step that needs to be implemented is to use the learning model make a macth. In its application the researchers tried on Mathematics subjects. The researcher hopes that this research will also have an impact on other subjects and be able to improve behavior in the daily lives of students in counting to hundreds. The subjects in this study consisted of 23 students, 9 men and 14 women. To achieve the results in accordance with what the researcher expects, the researchers implement them with II (two) cycles. Each cycle is 2 (two) meetings for approximately 4 (four) months. The results of the description analysis revealed, in the first cycle the average value of students amounted to 71.30 and learning completeness reached 73.90% while in the second cycle the average score of students increased to 82.17 and learning completeness reached 91.30%. The conclusion of this study is that through the use of a learning model make a macth can improve mathematics learning outcomes for class II students in semester II at Paya Bili I Elementary School 2017-2018 Academic Year.*

***Keywords*** *: Mathematics Learning Outcomes, Concepts of Place Value, Learning Model Make A Macth*

1. **Pendahuluan**

Mata pelajaran Matematika merupakan kajian yang sangat penting karena bersentuhan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan (Suprijono. A, 2009: 219). Oleh karena itu tujuan pengajaran Matematika ialah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan mempergunakan angka-angka dan bahasa dalam Matematika.

Perlu disadari bahwa peranan guru dalam pembelajaran hanyalah sebagai fasilitator dan mediator, sedangkan yang melalukan kegiatan belajar itu sendiri adalah siswa. Oleh sebab itu guru mempunyai peranan penting dalam menyusun strategi mengajar dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan (Muchlas,2003: 56). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan Matematika di bidang teori, aljabar, analisis, teori peluang dan Matematika diskrit (Elly, E, 2006: 15).

Seringkali konsep yang diajarkan di sekolah masih merupakan hal yang baru bagi siswa. Sebagian besar siswa tidak mengetahui mengapa dan untuk apa mereka belajar Matamatika, khususnya konsep-konsep nilai tempat, karena yang dipelajari jauh dari kehidupan sehari-hari. Siswa hanya mengenal menghitung dan mengurutkan dari apa yang dituliskan guru di papan tulis atau buku paket matematika. Sehingga hasil pembelajaran matematika khususnya nilai tempat tidak sesuai dengan yang diharapkan (Elly, 16).

Hal inilah yang penulis temukan selama mengajar di kelas I Sekolah Dasar Negeri Paya Bili I. Hasil belajar matematika sangatlah rendah, dari 23 siswa hanya 11 siswa yang mengalami ketuntasan belajar. Nilai rata-rata pada konsep nilai tempat hanya sebesar 60,87 dengan ketuntasan belajar sebesar 47,83 %. Hasil tersebut sangat jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 70. Hal inilah yang memaksa penulis berpikir keras untuk mencari solusi dari agar hasil belajar matematika pada siswa Kelas I dapat ditingkatkan.

Berdasarkan pengamatan lapangan penyebab rendahnya hasil belajar diantaranya adalah kurangnya minat belajar siswa dikarnakan dalam penyajian materi pelajaran masih bersifat konvensional, disamping itu yang tak kalah penting adalah peran guru dalam memodifikasi pembelajaran serta minimnya kreatifitas guru dalam menerapkan model pembelajaran efektif yang relevan dengan materi pembelajaran.

Bertitik tolak dari fenomena di atas penulis mengangkat permasalahan ini ke dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat Melalui Pembelajaran Koperatif Tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas I di SD Negeri Paya Bili I”

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh dari hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri individu. Hasil belajar itu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dibagi dalam tiga ranah atau kawasan yaitu (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif dan (3) Ranah Psikomotor (Abdurrahman, M, 2001: 83).

Masing-masing ranah menghasilkan kemampuan tertentu. Hasil belajar ranah kognitif berorientasi kepada kemampuan “berpikir” yang mencakup kemampuan memecahkan suatu masalah. Hasil belajar ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati-hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakkan terhadap sesuatu. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otak. Hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam, yaitu: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3 ) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5). seterampilan motorik (Dimyati & Mudjion, 2006: 82).

Hasil belajar dapat diperoleh dari interkasi peserta didik dengan guru atau interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya yang sengaja dirancang dan direncanakan guru dalam perbuatan mengajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri dan dari lingkungan (Sudjana, N, 1989: 54).

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua kemampuan, ketrampilan dan kecakapan siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf tertentu sebagai cerminan penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajari.

1. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
2. Faktor internal, meliputi dua aspek, yakni :
3. Aspek fisiologi yaitu kondisi jasmani yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam belajar
4. Aspek psikologis yaitu faktor-faktor rohani siswa yang meliputi:

Kecerdasan (intelegensi) siswa adalah kemampuan psikofisik untuk merealisasi rangsangan dengan cara yang tepat.

Sikap siswa, yaitu gejala internal yang berdimensi afektif yang berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek secara positif maupun negatif.

Bakat siswa, yaitu kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Minat siswa *(interes)* berati kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Motivasi siswa, yaitu keadaan internal organisme manusia yang mendorong untuk berbuat sesuatu.

1. Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu :
2. Lingkungan sosial, yaitu :

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal siswa.

Lingkungan sosial yang lain adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri yang banyak mempengaruhi kegiatan siswa.

1. Lingkungan masyarakat

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan masyarakat ialah gedung sekolah dan rumah tempat tinggal siswa.

1. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar meliputi beberapa tingkatan, pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah. Seseorang mengalami proses belajar, agar belajar siswa dapat berhasil (Muhibbin Syah, 1995: 32-35).

1. **Pengertian Nilai Tempat**

Pengertian nilai tempat memiliki makna yang penting dalam sistem pengangkaan, yaitu suatu sistem yang digunakan untuk memberi nama bilangan dan menuliskan angka (Firmanawaty, 2003: 12). Gagasan nilai tempat menyangkut pemberian suatu nilai kepada masing-masing tempat atau posisi dalam lambang bilangan multi-digit; yaitu masing-masing tempat dalam lambang bilangan tersebut bernilai perpangkatan sepuluh (Al-Jupri, 2009: 31).

Nilai posisi atau tempat dari suatu angka dalam suatu lambang bilangan tergantung pada tempat angka itu berada dalam lambang bilangan tersebut. Sehingga setiap angka dalam lambang bilangan desimal mempunyai nilai yang ditentukan oleh nilai angka itu sendiri dan nilai tempat angka itu. Sebagai contoh bilangan 15, angka 1 mempunyai nilai 1 puluhan, dan angka 5 mempunyai nilai 5 satuan. Nilai tempat 1 adalah sepuluh, nilai bilangannya 10, nilai tempat 5 adalah satu, nilai bilangannya 5 (Pitajeng, 2006: 57).

Nilai tempat memberikan makna terhadap suatu angka dalam suatu bilangan tertentu tergantung pada kedudukan angka tersebut dalam bilangan. Contoh : 23 dan 32 Angka 2 pada bilangan 23 memiliki nilai berbeda dengan angka 2 pada bilangan 32 karena tempatnya berbeda. Angka 3 pada bilangan 23 bernilai 3 satuan dan angka 3 pada bilangan 32 bernilai 3 puluhan. Hal ini membuktikan bahwa tempat atau posisi suatu angka dalam lambang bilangan menentukan nilai tempatnya. Sistem nilai tempat yang digunakan masa kini adalah sistem Hindu Arab. Sistem ini menentukan sepuluh lambang dasar (pokok) yang disebut angka (digit), yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Pemilihan sepuluh angka dipengaruhi oleh banyaknya seluruh jari-jari tangan (kaki) yaitu sepuluh, sehingga sistem ini lebih dikenal dengan sebutan sistem desimal (Marwiyanto, 2002: 10).

Setiap bilangan disusun oleh beberapa angka. Setiap angka mempunyai nilai tempat yang berbeda.  Untuk menentukan nilai tempat, bilangan juga dapat diuraikan. Penguraian itu berdasarkan nilai tempat (Amin, 2004: 115). Dalam menentukan mana yang termasuk nilai tempat puluhan dan mana yang menempati nilai satuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut dapat digunakan gambar seperti dibawah ini.

Berdasarkan gambar di atas, suatu sistem numerisasi disebut sistem tempat jika nilai dari lambang-lambang yang digunakan menerapkan aturan tempat, sehingga lambang yang sama mempunyai nilai yang tidak sama karena tempatnya berbeda.

### Model Pembelajaran Koperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Huda. M, 2013: 59). Model  *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Trianto, 2007: 117).

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 (Arsyad, 2002: 162). Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius,*falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk social (Lie, A, 2003: 27). Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berpikir siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah adalah teknik belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar. Dengan teknik ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat, selain itu teknik yang terdapat didalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama

### Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Kelebihan model *Make A Match* antara lain:
   1. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
   2. karena ada unsur permainan, metode ini menyengkan;
   3. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
   4. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;
   5. efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
2. Kelemahan model *make a match* antara lain:
   1. jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
   2. pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
   3. jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
   4. guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan
   5. menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan (Sugiyanto, 2010: 253).
3. **Hasil Penelitian**

**Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum digunakan model pembelajaran *make a macth* pada kondisi awal terdapat kekurangan pada pembelajaran matematika. Kekurangan itu terlihat pada metode yang diterapkan selama ini masih bersifat verbalisitik, disamping itu kurangnya media pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa tidak terjadi. Hal ini menjadikan suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa tidak bergairah pada saat pembelajaran.

Kondisi demikian mengakibatkan hasil belajar siswa yang sangat rendah. Berdasarkan tes kondisi awal, dari 23 siwa Kelas I hanya 11 siswa (47,83 %) yang tuntas sedangkan selebihnya yaitu sebanyak 12 siswa (52,17 %) tidak tuntas. Disamping itu nilai rata-rata siswa pada kondisi awal sangat rendah yaitu hanya sebesar 60,87. Dengan adanya kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada saat awal penelitian, maka peneliti memilih model pembelajaran *make a macth* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Hasil Penelitian Siklus I**

Dari analisis data hasil tindakan siklus I sudah tampak adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal. Pada tindakan siklus I ketuntasan belajar siswa sudah mulai tampak adanya peningkatan yaitu sebanyak 17 siswa (73,91 %) sudah tuntas sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa (26,09 %) . Disamping itu perolehan nilai rata-rata siswa juga sudah mengalami peningkatan yaitu menjadi 71,30.

Hasil yang dicapai tersebut dikarenakan adanya perbedaan sistem pembelajaran dari sebelumnya yaitu pada kondisi awal masih bersifat monoton yang hanya didominasi oleh guru. Artinya pembelajaran yang tidak melibatkan siswa aktif, peneliti melakukannya pembelajaran menggunakan metode ceramah. Interaksi belajar berlangsung searah dan tidak menggunakan model pembelajaran yang variatif.

Walaupun terjadi peningkatan baik nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar klasikal, namun peneliti belum merasa puas karena belum tercapainya terget yang direncanakan. Oleh karena itu, sesuai dengan perencanaan tindakan, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan terhadap segala kekurangan. Pada siklus II tindakan yang dilakukan lebih ditekankan pada kualitas pembelajaran yaitu aspek keaktifan, kerja sama dan kreativitas siswa. Disamping itu guru/peneliti harus lebih giat lagi memotivasi siswa dengan model pembelajaran *make a macth* yang lebih terarah serta melakukan perhatian secara merata terhadap siswa sehingga diharapkan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

**Hasil PenelitianSiklus II**

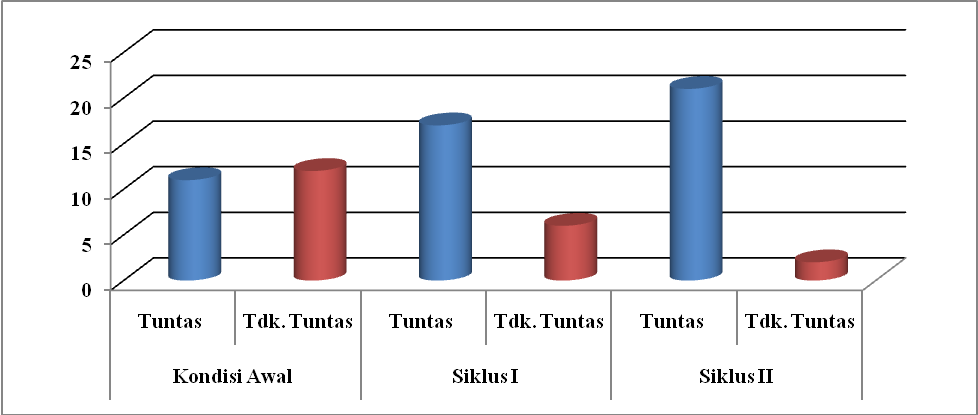
Pada siklus II, hasil belajar siswa sangat mengembirakan peneliti, karena dari 23 siswa yang sudah tuntas sebanyak 21 siswa (91,30 %) sedangkan yang belum tuntas hanya 2 siswa (8,70 % dengan nilai rata-rata hasil tes siswa mencapai 82,17 Pencapaian hasil belajar siswa yang diharapkan seperti yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru seperti membangkitkan motivasi, memberikan apersepsi, membentuk kelompok, mendampingi siswa saat mengikuti permainan dan membantu siswa membuat kesimpulan sudah meningkat. Guru juga sudah dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dengan memberikan *reward* berupa pujian dan dorongan agar siswa mampu bekerjasama dengan teman sekelompok dan mau bertanya bila ada kesulitan baik kepada guru maupun sesama teman dalam kelompoknya.

Pada siklus II ini juga aktivitas siswa lebih meningkat lagi dibandingkan dengan siklus I. Kerja sama siswa dengan kelompoknya juga terlihat baik dan siswa yang pandai sudah mau membantu siswa yang lain. Hal tersebut sesuai bahwa dengan pembagian kelompok secara heterogen memberikan kesempatan untuk saling mendukung, meningkatkan relasi dan interaksi serta memudahkan pengelolaan kelas, karena dengan adanya siswa yang berkemampuan akademis yang tinggi guru mendapatkan asisten untuk kelompok. Siswa juga sudah tidak malu lagi apabila disuruh mengerjakan soal di papan tulis, disamping itu juga sudah mau bertanya baik kepada guru maupun kepada teman sekelompoknya.

Dari pembahasan siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a macth* dapat meningkatkan hasil belajar matematika konsep nilai tempat pada siswa kelas I SD Negeri Paya Bili I. Agar lebih jelas gambaran peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada rekapitulasi tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel Perbandingan Peningkatan Ketuntasan Belajar Antar Siklus

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kriteria | Kondisi Awal | | Siklus I | | Siklus II | |
| Jumlah | Prosentase | Jumlah | Prosentase | Jumlah | Prosentase |
| 1 | Tuntas | 11 | 47,83 % | 17 | 73,91 % | 21 | 91,30 % |
| 2 | Tidak Tuntas | 12 | 52,17 % | 6 | 26,09 % | 2 | 8,30 % |
| Jumlah | | 23 | 100 % | 23 | 100 % | 23 | 100 % |



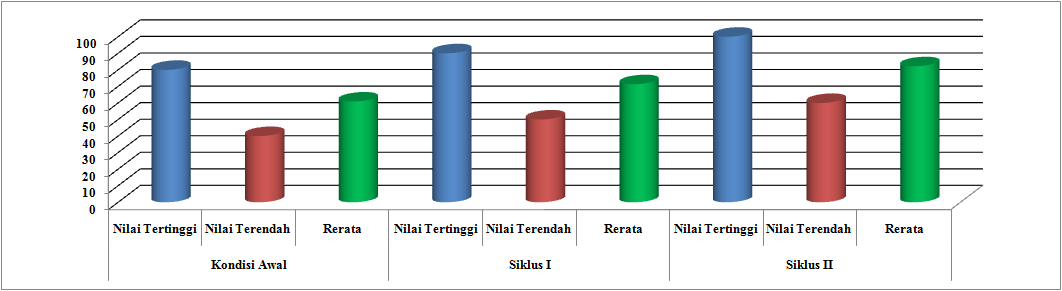
Grafik Perbandingan Peningkatan Ketuntasan Belajar Antar Siklus

Rekapitulasi perbandingan ketuntasan yang terdapat pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa yang tuntas hanya 11 siswa (47,83 %) dan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa (52,17 5). Pada siklus I jumlah siswa tuntas mengalami peningkatan menjadi 17 siswa (73,91 %) dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa (26,09). Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas kembali mengalami peningkatan yang cukup berarti yaitu mencapai 21 siswa (91,30 %) dan yang tidak tuntas hanya 2 siswa (8,70 %).

Disamping meningkatnya persentase ketuntasan belajar, nilai rata-rata juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Rekapitulasi perbandingan nilai rata-rata antar siklus

Tabel Rekapitulasi Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Antar Siklus

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Keterangan | Nilai | | |
| Kondisi Awal | Siklus I | Siklus II |
| 1 | Nilai Tertinggi | 80 | 90 | 100 |
| 2 | Nilai Terendah | 40 | 50 | 60 |
| 3 | Jumlah Nilai | 1400 | 1640 | 1890 |
| 4 | Nilai Rata-rata | 60,87 | 71,30 | 82,17 |



Grafik Rekapitulasi Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Antar Siklus

Berdasarkan data rekapitulasi perbandingan pada tabel dan grafik di atas, terdapat peningkatan nilai rata-rata antara kondisi awal, siklus I dengan siklus II. Pada kondisi awal nilai rata-rata siswa Kelas I hanya sebesar 60,87 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terndah 40. Pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 71, 30 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus II nilai rata-rata siswa kembali meningkat tajam menjadi 82,17 dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 60.

1. **Kesimpulan**

Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a macth* pada kondisi awal nilai rata-rata siswa hanya 60,87 dengan nilai tertinggi hanya sebesar 80 dan nilai terendanya 40. Setelah digunakan model pembelajaran *make a macth* pada siklus I nilai rata-rata siswa mulai meningkat yaitu 71,30 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus II setelah dilakukan revisi nilai rata-rata siswa kembali meningkat tajam menjadi 82,17 dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendanya 60.

Selain nilai rata-rata, ketuntasan belajar kalsikal siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a macth* pada kondisi awal dari 23 jumlah siswa Kelas I hanya 11 siswa (47,83 %) yang tuntas dan 12 siswa (52,17 %) tidak tuntas. Setelah digunakan model pembelajaran *make a macth* pada siklus I sebanyak 17 siswa (73,91 %) yang tuntas dan 6 siswa (26,09 %) tidak tuntas. Pada siklus II siswa yang tuntas kembali meningkat menjadi 21 siswa (91,30 %) dan sisanya hanya 2 siswa (8,70 % ) yang tidak tuntas.

**Daftar Pustaka**

Abdurrahman, M. 2001. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Al-Jupri, 2009. *Pembelajaran Matematika,* Jakarta: Direktorat Jendral Penidikan Islam Departemen Agama RI

Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika* I. Handout Perkuliahan Mahasiswa SI Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.

Arsyad, 2002. Media dan Alat Bantu Pembelajaran. Jakarta: CV Mandiri

Dimyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.*Jakarta: Rineka Cipta

Elly, E.  2006.  *Metoda  Pengajaran  Matematika  di  Sekolah  Dasar*,Jogjakarta: PPPG  JOGJAKARTA.

Firmanawaty. 2003. *Motivasi Pembelajaran Matematika* SD, Jakarta: Depdiknas,

Huda. M 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Lie. A. 2003. *Cooperative Learning.* Jakarta: PT Grasindo

Marwiyanto. 2002. *Pendidikan Matematika Materi Penataran Tertulis Sistem Belajar Mandiri.* Bandung: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar & Menengah

Muchlas. 2003. *Wawasan Kependidikan, Empat Pilar Pendidikan*. Semarang: Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan.

Pitajeng. 2006. *Pembelajaran matematika yang Menyenangkan*, Depdiknas. Dikti.

Sudjana, N. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Sinar Baru Algensindo.

Sugiyanto. 2010 *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka.

Suprijono. A. 2009., *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Surabaya : Pustaka Pelajar

Syah, 1995 *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Praktek Baru,* Bandung : Rosdakarya

Trianto. 2007 *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktifisme*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher