



Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas IV

¹Muhamad Zulkarnaen Afrizal, ²Ela Suryani

^{1,2}(PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo)

¹muhamadzulkarnaen375@gmail.com ²elasuryani@unw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektivan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Sampel penelitian ini adalah kelas IVA sejumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan IVB sejumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol SDN Petukangan Utara 07 pagi Jakarta tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* berbantuan *flash card* efektif terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan berdasarkan: 1) terdapat perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card* dengan model ekspositori sebesar 2,30 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; 2) terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan $t_{hitung} = 14,974 > t_{tabel} = 0,344$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; 3) terdapat peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card* sebesar 4,31 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *flash card*, *make a match*, perkalian dan pembagian

Abstract

The purpose of this study is to describe the effectiveness of a cooperative model make a match type how to flash card the improved multiplication and division in 4th grade. The type of research is quasi experiment. The sample of research is A4th grade much as 33 students as experiment class and B4th much as 31 students as control class SDN Petukangan Utara 07 pagi Jakarta 2020/2021 period. Data gathering techniques is observation, test, and documentation. Studies showed that the use of make a match model how to flash card can be effective againts the increase in multiplication and division in 4th grade. This is verified according to: 1) there is a difference quality use make a match model how to flash card with expository model much as 2,30 and the significance is $0,000 < 0,05$; 2) There is influence of make a match model how to flash card toward improvement multiplication and division in 4th grade with $t_{hitung} = 14,974 > t_{tabel} = 0,344$ and the significance is $0,000 < 0,05$; 3) there is increased ability multiplication and division in 4th grade with use make a match model how to flash card much as 4,31 and the significance is $0,000 < 0,05$.

Keywords: *flash card*, *make a match*, multiplication and division

PENDAHULUAN

Matematika merupakan muatan pelajaran di jenjang sekolah dasar. Matematika sangat identik dengan angka-angka. Penguasaan matematika diperlukan siswa sebagai pedoman dalam

menghadapi berkembangnya pengetahuan yang semakin berkembang (Nafi'an,2011). Maka dari itu, peran matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat penting.

Akan tetapi, beberapa siswa kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 masih kesusahan dalam mengoperasikan perkalian dan pembagian bilangan. Siswa yang belum mengerti cara mengoperasikan perkalian dan pembagian bilangan puluhan dan ratusan sebanyak 70%.

Guru kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 hanya menerangkan rumus lalu siswa diberikan tugas individu saat pembelajaran perkalian dan pembagian. Meskipun guru telah menjelaskan materi secara detail, namun banyak siswa berlarian di dalam kelas, mengobrol dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang sering keluar kelas. Siswa kurang paham tentang perkalian dan pembagian jika hanya diberi rumus saja (Wahyuningtyas & Ladamay,2016).

Pada saat peneliti melaksanakan magang di SDN Petukangan Utara 07, peneliti melihat siswa di kelas IV sangat tertarik dalam pembelajaran ketika guru menyediakan media pembelajaran sehingga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar menyukai pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran. Media yang dapat diaplikasikan adalah *flash card*. Hasil belajar siswa dapat tuntas dan siswa dapat memberikan respon positif dengan diadakannya permainan kartu (Prasetya & Khabibah,2016). Pembelajaran akan lebih bermakna, menyenangkan dan menguatkan pemahaman jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan melibatkan semua siswa (Stepanovna,2020). Dengan pembelajaran secara berkelompok dapat melatih karakter kerja sama saat menyelesaikan tugas dan membuat suasana baru yang akan menarik perhatian siswa. Dengan demikian, model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru berhubungan dengan media *flash card* adalah model kooperatif tipe *make a match*.

Dengan menggunakan model serta media pembelajaran, kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV mengalami peningkatan. Maka dari itu peneliti akan mendeskripsikan efektivitas model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 pagi Jakarta.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *sample random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IVA sejumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan IVB sejumlah 31 siswa sebagai

kelas kontrol SDN Petukangan Utara 07 pagi Jakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test*, uji-t, dan uji *paired sample t test*.

Indikator keberhasilan penelitian ini, yaitu:

- Terdapat perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card* dengan model ekspositori.
- Terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV.
- Terdapat peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model *make a match* berbantuan *flash card*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* lebih baik dibandingkan dengan model ekspositori, mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV, dan mengetahui peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card*.

Setelah melakukan uji analisis data, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama atau homogen. Berikut ini pembahasan hasil uji hipotesis pada penelitian ini.

1. Perbedaan Kualitas Pembelajaran

Peneliti melakukan observasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol ketika pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* dengan model ekspositori. Kemampuan perkalian dan pembagian dapat meningkat tergantung kualitas pembelajaran. Menurut Gurnito (2016), pencapaian kualitas pembelajaran diketahui dari pemahaman, kemampuan, dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Uji *Independent Sample T Test*

No.	Kelas	Mean	Nilai sig. hitung
1	Eksperimen	21,88	0,001
2	Kontrol	19,58	0,001

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelas eksperimen dengan hasil kelas kontrol dengan perbedaan rata-rata antara hasil kelas eksperimen dengan hasil kelas kontrol sebesar 2,30 dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* memberikan kualitas pembelajaran lebih baik dibandingkan model ekspositori. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbantuan media alat peraga memberikan kualitas pembelajaran yang sangat baik daripada model ekspositori (Putra,2019).

2. Pengaruh Model *Make a Match* berbantuan *Flash Card*

Peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa sangat dipengaruhi dengan suasana pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen menyukai pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbantuan dengan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan pada model kooperatif tipe *make a match*. Menurut Nwabuze (2013), siswa dapat termotivasi untuk berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Media Pembelajaran yang digunakan adalah *flash card*. Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa (Suryani & Fauziah,2019).

Tabel 2. Uji-t

t_{hitung}	t_{tabel}	Nilai sig. hitung	Nilai sig. standar
14,974	0,344	0,000	0,05

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan $t_{hitung} = 14,974 > t_{tabel} = 0,344$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Siswa pada kelas eksperimen merasakan suasana

pembelajaran yang berbeda karena siswa tidak hanya duduk lalu mengerjakan tugas saja tetapi siswa akan belajar sambil bermain. Adanya unsur permainan menjadikan model kooperatif tipe *make a match* lebih bermakna dan menyenangkan (Huda,2013).

3. Peningkatan Kemampuan Perkalian dan Pembagian

Peneliti juga menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV. Model pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran matematika (Ervin,2017). Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif atau berkelompok. Dengan pembelajaran secara berkelompok, siswa dapat bekerja sama serta saling tolong-menolong mengatasi tugas yang dihadapinya dan membuat suasana baru yang akan menarik perhatian siswa.

Tabel 3. Uji *Paired Sample T Test*

No.	Kelas	Mean	Nilai sig. hitung
1	<i>Pretest</i>	17,36	0,000
2	<i>Posttest</i>	22,67	0,000

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* dengan peningkatan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 4,31 dan nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Pembelajaran akan lebih bermakna, menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok menggunakan media dengan melibatkan semua siswa (Stepanovna,2020).

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Penelitian ini dilaksanakan untuk membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* dengan model

ekspositori terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dimana terdapat perbedaan rata-rata antara hasil kelas eksperimen dengan hasil kelas kontrol sebesar 2,30. Selain itu, terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dimana $t_{hitung} = 14,974 > t_{tabel} = 0,344$. Hasil penelitian ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* dimana terdapat peningkatan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* sebesar 4,3.

DAFTAR PUSTAKA

- Ervin, H. K. (2017). Fraction Multiplication and Division Models: a Practitioner Reference Paper. *International Journal of Research in Education and Science*. 3(1) : 258-279.
- Gurnito. (2016). Peningkatan Kualitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*. 1(1) : 28-33.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nafi'an, M. I. (2011). Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita ditinjau dari Gender di Sekolah Dasar. *Prosiding Matematika*. 2(1) : 571-577.
- Nwabuze, A. I. (2013). The Implications of Cooperative Learning Strategy on Student's Academic Achievements. *African Journal of Education and Technology*. 3(1) : 115-124.
- Prasetya, Y. E., & Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(5) : 95-101.
- Putra, L. V. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivistik dengan Media Alat Peraga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kelas V SDN Piyanggang 02. *Jurnal AKRAB JUARA*. 4(1) : 124-131.
- Stepanovna, H. A. (2020). The Effectiveness and Benefits of Cooperative Learning in Elementary Grades. *Journal Internasional of Science*. 19(2) : 151-156.
- Suryani, E., & Fauziah, S. (2019). Pengembangan Permainan Dart Aksara untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Calistung. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 4(1) : 59-65.
- Wahyuningtyas, D. T., & Ladamay, I. (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat menggunakan Media Wayangmatika. *Jurnal Pendidikan*. 5(3) : 51-60.