

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

A. Pendidikan

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia.

Jika ditinjau dari sejarah, teori-teori dan desain tersebut muncul karena adanya teori yang sudah ada sebelumnya, yang posisinya adalah memperbaiki, merivisi, atau malah menciptakan teori baru. Teori dalam pendidikan muncul setelah terdapatnya berbagai permasalahan yang terjadi didalam pendidikan itu sendiri. Suatu teori akan muncul apabila terjadi suatu kekurangan yang terdapat didalam dunia pendidikan.

Adapun macam-macam teori pendidikan yaitu:

1. Pendidikan Klasik

Pendidikan klasik adalah pendidikan yang dipandang sebagai konsep pendidikan tertua. Pendidikan ini bermula dari asumsi bahwa seluruh warisan budaya (pengetahuan, ide-ide atau nilai-nilai) telah ditemukan oleh pemikir terdahulu. Pendidikan hanya berfungsi memelihara atau meneruskan ke generasi berikutnya Sukmadinata (2009:7). Jadi guru tidak perlu susah-susah mencari ataupun menciptakan pengetahuan, konsep atau nilai-nilai baru sebab semua sudah tersedia tinggal bagaimana menguasai dan mengajarkannya pada

siswa. Dalam teori pendidikan klasik lebih menekankan pada isi pendidikan daripada proses atau bagaimana mengajarkannya. Isi pendidikan tersebut diambil dari disiplin-disiplin ilmu yang telah ditemukan oleh para ahli terdahulu Sukmadinata (2009:8). Dalam pendidikan klasik tugas guru dan pengembang kurikulum adalah memilih dan menyajikan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sebelum menyampaikannya pada peserta didik pendidik harus mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena tugas pendidik bukan hanya mengajarkan materi pengetahuan tetapi juga melatih keterampilan dan menanamkan nilai.

2. Pendidikan pribadi

Teori pendidikan pribadi bertolak dari asumsi bahwa sejak dilahirkan anak telah memiliki potensi-potensi tertentu. Pendidikan harus dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dengan bertolak dari kebutuhan dan minat peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik menjadi pelaku utama pendidikan, sedangkan pendidik hanya menempati posisi kedua, yang lebih berperan sebagai pembimbing, pendorong, fasilitator dan pelayan peserta didik.

3. Pendidikan Interaksional

Pendidikan Interaksional dikembangkan berdasarkan pemikiran filsafat pragmatisme dimana masyarakat (manusia) sebagai pusat. Jadi pendidikan mengacu kepada perkembangan masyarakat. Diana Lapp (1975: 195-215) menguraikan pandangan mengenai pendidikan interaksional berdasarkan identifikasi pendidikan, pendidikan interaksional bersifat radikal yakni mengacu kepada akar proses pendidikan (apa dan mengapa), dan

pendidikan tersebut bersifat humanistik yakni bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang perkembangan potensinya dipengaruhi oleh ketergantungan dengan orang lain. Konteksnya adalah masyarakat manusia. Interaksi yang dimaksud adalah hasil belajar yang diperoleh melalui interaksi antara guru dan murid, interaksi antara murid dengan content, dan interaksi antara pikiran siswa dengan kehidupannya.

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Aunurrahman (2011:146) “Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”. Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah perangkat yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan – bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas peserta didik di kelas dalam proses pembelajaran.

C. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan perencanaan dan tindakan pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Anita Lie, (2003:17)

menyatakan, “Sistem pembelajaran *cooperative learning* didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur.”

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Robert E. Slavin (2008: 4) menyebutkan “Metode pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan sebagai cara utama dalam mengatur kelas untuk pengajaran.”

2. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang saling terkait. Muslimin Ibrahim (dalam Kunandar, 2010: 360) menyarankan bahwa, “Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelompok haruslah beranggapan bahwa mereka ‘sehidup sepenanggungan’.
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya.
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar.
- g. Siswa akan diminta bertanggung jawab secara individu materi yang ditangani secara kelompok kooperatif.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran penting. Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2008: 44) mengungkapkan tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap Keragaman

Pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, budaya, agama, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial atau kooperatif berkembang secara signifikan dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, dan juga keterampilan - keterampilan tanya jawab.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu Rusman (2010: 211). Ibrahim, dkk (dalam Trianto. 2008:48) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tahapan atau fase pembelajaran dengan maksud untuk membedakannya dengan model pembelajaran lain. Adapun langkah yang dimaksud yaitu :

Tabel 2.1
Langkah - langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah laku guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan Memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan

dan belajar.	tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara-cara untuk Menghargai baik upaya, maupun hasil belajar individu dan kelompok.

5. Teknik-teknik Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa teknik dalam pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan maupun diterapkan dalam pembelajaran. Anita Lie (2003: 54) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif ada 14 teknik mengajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Mencari pasangan (*Make A Match*)
- b. Bertukar pasangan
- c. Berpikir berpasangan berempat (*Think Pair Share*)
- d. Berkirim salam dan soal
- e. Kepala bernomor (*Numbered Head*)
- f. Kepala bernomor terstruktur
- g. Dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*)
- h. Keliling kelompok
- i. Kancing gemericing
- j. Keliling kelas
- k. Lingkaran kecil lingkaran besar (*Inside Outside Circle*)
- l. Tari bambu
- m. Jigsaw
- n. Bercerita berpasangan (*Paired Storytelling*)

Pada penelitian ini model Kooperatif yang digunakan adalah teknik mencari pasangan (*Make A Match*).

D. Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Anita Lie (2003: 54) menyatakan bahwa, “Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah mencari pasangan (*Make A Match*).”

2. Langkah-langkah Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Langkah-langkah pembelajaran tipe *Make A Match* dalam Rusman (2011: 223) sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. kesimpulan

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di atas dilaksanakan secara sistematis, terstruktur dan dengan konsep yang tepat agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga terciptalah suasana belajar yang kondusif, aktif, efektif, dan menyenangkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Tiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, demikian pula dengan model kooperatif tipe *Make A Match*. Anita Lie (2010: 54), beberapa kelebihan model *Make A Match* sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan..
- b. Siswa membangun pengetahuannya sendiri
- c. Tipe *Make a Match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran
- d. Tipe *Make a Match* dapat digunakan untuk semua tingkatan usia peserta didik

Selain kelebihan yang telah diungkapkan, terdapat beberapa kelemahan tipe *Make A Match*, sebagai berikut:

- a. Jika guru kurang menguasai kelas, maka yang muncul adalah suasana ramai dikalangan siswa.
- b. Memerlukan waktu yang banyak dalam proses pembelajaran.

Beberapa kelemahan tersebut dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum permainan dimulai sehingga waktu yang digunakan pada proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

E. Teori Pendukung Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini,

dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar, Trianto (2007: 42).

Ide pokok dari teori ini adalah siswa secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Otak siswa di anggap sebagai mediator, merespon masukan dari luar menentukan apa yang mereka pelajari. Jadi, konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya. Karena mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan guru kepada siswa melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri sendiri pengetahuan menjadi bermakna, mencari kejelasan dan bersikap kritis.

2. Teori Piaget

Menurut Piaget (dalam Isjoni, 2010: 36) mengemukakan bahwa “setiap individu mengalami tingkatan-tingkatan perkembangan intelektual sebagai berikut: (1) sensorimotor (0-2 tahun); (2) pra oprasional (2-7 tahun); (3) oprasional konkret (7-11 tahun); dan (4) oprasional formal (11) tahun ke atas). Dalam hubungannya dengan pembelajaran, teori ini mengacu kepada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. Sebagai relisasi teori ini maka dalam pembelajaran peserta didik haruslah berfikir aktif. Dalam penelitian ini berpengaruh pada model pembelajaran kooperatif *make a match* karena siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran yang akan dilakukan dengan menemukan langkah-langkah penyelesaiannya.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Banyak sekali pengertian atau definisi dari kata “Belajar” yang diungkapkan oleh para ahli, karena berbagai keterbatasan dalam hal ini peneliti tidak dapat mencantumkan semuanya secara satu-persatu hanya beberapa saja yang akan peneliti cantumkan. Beberapa diantaranya tersebut adalah sebagai berikut.

Slameto (2010: 2) mengungkapkan bahwa, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sardiman (2010: 22), “Belajar dikatakan sebagai proses interaksi antar diri manusia (id – ego – super ego) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan pada diri seseorang berkat latihan dan pengalaman serta interaksi dengan manusia lainya juga dengan lingkungannya.

Belajar bukanlah proses instan yang langsung bisa diharapkan terlihat hasilnya hanya dalam sekali atau dua kali melakukannya namun memerlukan proses panjang dan berkesinambungan. Misalnya kegiatan belajar di sekolah, pertama jenjang yang harus ditempuh adalah taman kanak-kanak, kemudian berlanjut pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, hingga sarjana. Belum berhenti sampai disitu, belajar masih bisa dilakukan sampai nyawa keluar dari raga.

2. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Slameto (2010: 30), "Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar pada mata pelajaran tertentu dan dinyatakan dalam bentuk nilai yang diukur yang diukur melalui suatu tes atau evaluasi". Asep Jihad (2009: 14) mengungkapkan, "Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu".

Oemar Hamalik (2011: 103) mengatakan, "Guru perlu mengenal hasil belajar dan kemajuan belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya, misalnya dari sekolah lain, sebelum memasuki sekolahnya sekarang." Hal-hal tersebut sangat penting sekali artinya bagi guru yang bersangkutan, sebab dalam tahap pengenalan ini, guru dapat mendiagnosis dan membantu kesulitan belajar siswa, serta dapat memperkirakan dan hasil belajar selanjutnya (pada kelas-kelas berikutnya), kendatipun hasil-hasil tersebut dapat saja berbeda dan bervariasi sehubungan dengan keadaan lingkungan, motivasi, kematangan dan interaksi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah pencapaian yang didapat oleh siswa pada suatu mata pelajaran tertentu berupa suatu nilai tertentu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melakukan aktifitas belajar setelah melalui tes.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Siswa sebagai subjek belajar mempunyai latar belakang dan kehidupan sosial yang bermacam-macam. Ada yang senang dan bergaul namun ada juga yang pendiam. Ada yang berasal dari keluarga kaya namun banyak juga dari keluarga yang berkekurangan. Demikian pula halnya dalam kehidupan berkeluarga, ada orang tua yang memberikan

perhatian penuh terhadap anaknya (siswa sebagai subjek belajar) dalam berbagai hal. Baik itu makan, belajar, jajan, dan lain sebagainya. Akan tetapi ada pula yang merasa anak cukup diberi uang jajan dan hanya diperhatikan kebutuhan sehari-harinya saja namun kebutuhan belajarnya tidak diperhatikan karena merasa cukup telah menyekolahkan anaknya.

Perhatian yang diberikan orang tua dan keluarga terhadap proses belajar anak sedikit banyak akan mempengaruhi hasil belajar anak, baik itu secara langsung maupun tidak. Namun perlu diingat bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh perhatian dari keluarga saja, akan tetapi disamping itu banyak lagi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa ahli telah mengemukakan pendapatnya tentang hal ini.

Slameto (2010: 54) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara umum dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor-faktor *intern*

Faktor *Intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh).
- 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
- 3) Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor-faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu, faktor *ekstern* yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor *internal* (dalam diri siswa) dan faktor *eksternal* (dari luar diri siswa). Faktor *internal* meliputi:

- 1) Kondisi fisik
- 2) Kondisi psikologis

Sedangkan faktor internal meliputi:

- 1) Lingkungan sekolah
- 2) Lingkungan keluarga dan
- 3) Lingkungan sosial di masyarakat.

Faktor-faktor tersebut adalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Setiap siswa pada umumnya memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itulah hasil belajar yang diperoleh siswa juga sudah barang tentu berbeda-beda, tidak dapat diseragamkan secara

persis semuanya. Akan tetapi kita bisa mencoba membuat standarnya dengan cara memberikan pembelajaran dan evaluasi yang sama.

4. Hasil Belajar Bidang Kognitif

Terdiri dari berbagai bidang yaitu: C1 pengetahuan hafalan jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi mengingat tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, mengingat suatu pola, struktur atau setting. C2 pemahaman, jenjang ini setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasi. C3 penerapan, aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru, kata-kata yang dapat dipakai antara lain : interpretasikan, terapan, laksanakan, gunakan, demonstrasikan, operasikan, jadwalkan, sketsa, dan kerjakan. C4 analisis, jenjang ini menyangkut kemampuan anak dalam memisah-misah terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan diantara bagian itu dan cara materi itu diorganisasikan. C5 sintesis jenjang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruh/menempatkan bagian-bagian atau elemen satu atau bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren. C6 evaluasi jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik, yang meliputi kemampuan anak dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai suatu tujuan, idea, pekerjaan, pemecahan masalah, metode, materi dan lain-lain.

5. Hasil Belajar Bidang Afektif

Berkenan dengan sikap dan nilai dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru sesama siswa serta kebiasaan belajar.

6. Hasil Belajar Bidang Psikomotorik

Hasil belajar dalam bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu yang terdiri dari enam tingkat: gerak reflek, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan dalam bidang fisik, gerakan-gerakan skill, gerakan ekspresif, kemampuan dalam bidang komunikasi.

G. Perangkat Keras Akses Internet

Materi yang akan dibahas dalam hal ini yaitu, meliputi: (1) Mengetahui Internet; (2) Perangkat Keras untuk Akses Internet; (3) Mengetahui *Internet Service Provider* (ISP); serta (4) *User ID* dan *Password*.

1. Mengetahui Internet

Internet berasal dari *Interconnection networking*. Internet berarti hubungan berbagai jenis komputer sehingga terbentuk jaringan komputer global yang dapat berkomunikasi menggunakan jalur telekomunikasi seperti telepon, radio *link*, dan satelit.

a. Istilah dalam Jaringan Komputer

Jaringan komputer merupakan sarana utama pembentuk jaringan internet. Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer yang saling tersambung. Dalam jaringan komputer, dikenal beberapa istilah. Diantaranya yaitu: *server*, *client* (*workstation*), simpul (*node*).

Server (disebut pula *host*) adalah komputer pelayan. *Server* bertugas sebagai komputer pusat yang mengendalikan jaringan. *Workstation* (disebut pula *client*) adalah komputer – komputer anggota jaringan yang dilayani *server*. Dalam konteks jaringan, *node* merupakan anggota jaringan yang dapat menerima data atau menghasilkan data. Namun adapula *node* yang dapat menghasilkan sekaligus menerima data.

b. Sejarah Internet

Internet berawal dari diciptakannya teknologi jaringan komputer sekitar tahun 1960. Jaringan komputer adalah beberapa komputer terhubung satu sama lain dengan memakai kabel dalam satu lokasi, misalnya dalam satu kantor atau gedung. Jaringan komputer ini berfungsi agar pengguna komputer bisa bertukar informasi dan data dengan pengguna komputer lainnya.

Pada awalnya internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat melalui proyek ARPANet (*Advanced Research Projects Agency Network*). Proyek ARPANet merancang bentuk jaringan yang menjadi cikal bakal pengembangan protokol baru yang dikenal sebagai TCP / IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*). Setelah itu Internet digunakan oleh kalangan akademis untuk keperluan penelitian dan pengembangan teknologi. Salah satunya adalah *Universitas of California at Los Angeles* (UCLA) dan *Stanford Research Institute* (SRI).

Secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Pada tahun 1981, jumlah komputer bergabung dalam ARPANET hanya 213 komputer,

kemudian di tahun 1986 bertambah menjadi 2.308 komputer, dan 1,5 juta komputer pada tahun 1993.

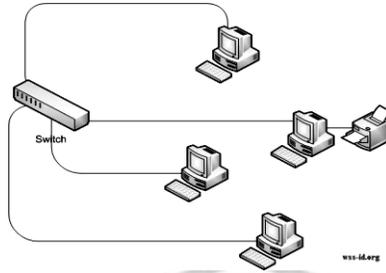
Proyek percobaan tersebut akhirnya dilanjutkan dan dibiayai oleh NSF (*National Science Foundation*) suatu lembaga ilmu pengetahuan seperti LIPI di Indonesia. NSF lalu mengubah nama jaringan ARPANET menjadi NSFNET dengan backbone memiliki kecepatan tinggi dan dihubungkan ke komputer - komputer yang ada di universitas dan lembaga penelitian yang tersebar di Amerika. Pada awal tahun 1990 Pemerintah Amerika Serikat memberikan izin untuk ke arah komersial, dan sejak saat itu internet mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama sejak ditemukannya protokol pengendali jaringan transmisi dan protokol internet yang disebut TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*), sehingga berbagai merek, jenis dan tipe komputer dapat saling terhubung dalam jaringan.

c. Jaringan Komputer

Jaringan komputer dapat dibedakan berdasarkan jarak dan area kerjanya ke dalam LAN, MAN, dan WAN. Transfer data antarkomputer pada LAN, MAN, WAN dapat menggunakan kabel tembaga, serat optik, saluran telepon, bahkan menggunakan sinar infra merah dan sinyal radio.

1) LAN (*Local Area Network*)

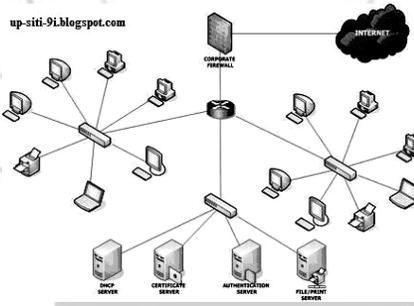
LAN adalah jaringan yang terdapat dalam sebuah gedung atau perkantoran yang dalam lingkup area kurang dari 5 km. Kecepatan transfer data berkisar antara 2 – 10 Mb per sekon (Mbps). Jaringan LAN dapat berupa jaringan *peer to peer* atau jaringan *client server*. Contoh gambar jaringannya seperti berikut ini.



Gambar 2.1 Jaringan LAN

2) MAN (*Metropolitan Area Network*)

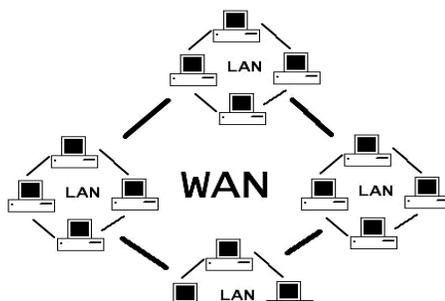
MAN digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer yang terdapat pada beberapa kantor yang berdekatan letaknya. MAN tersusun atas beberapa LAN yang saling terhubung. Area MAN berkisar antara 10 – 50 km. Contoh gambar jaringannya seperti di bawah ini.



Gambar 2.2 Jaringan MAN

3) WAN (*Wide Area Network*)

WAN adalah jaringan komputer yang mencakup area yang sangat luas. WAN menghubungkan komputer – komputer yang terhubung antarpulau, antarnegara, bahkan antarbenua. Contoh gambar jaringannya seperti berikut ini.



Gambar 2.3 Jaringan WAN

2. Perangkat Keras untuk Akses Internet

Dahulu internet hanya dapat digunakan oleh kalangan tertentu dan dengan komponen tertentu saja. Tetapi saat ini orang yang berada dirumah bisa terhubung ke internet dengan menggunakan komputer, modem dan jaringan telepon.

Berikut ini adalah perangkat keras yang diperlukan untuk akses internet, diantaranya:

a. Komputer

Komputer yang diperlukan minimal dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) *Processor* minimal Pentium III, 500 mHz



Gambar 2.4 Processor

- 2) *Random Access Memory (RAM)* minimal 64 MB



Gambar 2.5 RAM

- 3) *Harddisk* minimal 10 GB



Gambar 2.6 Harddisk

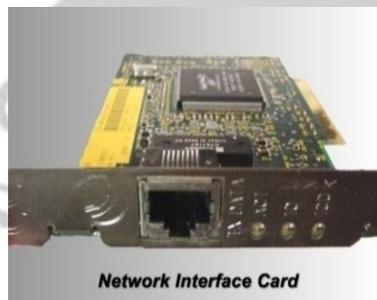
4) *VGA Card* minimal 4 MB



Gambar 2.7 VGA Card

b. Kartu Jaringan (NIC / *Network Interface Card*)

Kartu jaringan digunakan sebagai kartu penghubung komputer ke jaringan.
Contoh gambarnya seperti berikut ini.



Gambar 2.8 NIC (Network Interface Card)

c. Modem

Modem ini singkatan dari *Modulator Demodulator*. Modem digunakan apabila dua buah komputer akan berkomunikasi jarak jauh. Modem berfungsi mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog dan sebaliknya.

Ada dua jenis modem yang digunakan untuk keperluan internet yaitu modem internal dan modem eksternal. Modem internal adalah modem yang harus dipasang pada board modem berbentuk *card*, yang ditancapkan pada slot motherboard komputer. Kecepatan rata – rata modem internal untuk melakukan download adalah 56 kbps. Contoh gambarnya seperti berikut ini.



Internal

Modem eksternal adalah modem yang terpisah dan perangkat komputer atau modem berbentuk perangkat lunak. Untuk menggunakannya, modem harus dihubungkan dengan kabel ke komputer. Contoh gambarnya seperti berikut ini.

Gambar 2.10 Modem Eksternal

Selain itu, terdapat beberapa jenis modem, diantaranya adalah:

1) Modem USB dan Telepon Seluler

Modem USB maupun modem telepon seluler diletakkan di luar *casing* komputer. Modem USB dihubungkan menggunakan port USB., sedangkan modem telepon seluler dihubungkan menggunakan kabel data, infra merah, atau bluetooth.

2) Modem *Assymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL)

Modem ADSL dihubungkan ke komputer menggunakan kabel *ethernet*. Modem ADSL juga dilengkapi dengan alat bernama *splitter*. *Splitter* berfungsi sebagai pemisah jalur telepon sehingga jalur telepon dapat digunakan untuk bertelepon sekaligus melakukan koneksi internet.

3) *Wifi*

Dengan *wifi*, laptop dapat digunakan untuk mengakses internet di hotspot. Sebagian besar peralatan *wifi* bekerja pada frekuensi 2,4 GHz (*gigahertz*) hingga 5,8 GHz. Kecepatan akses internet menggunakan *wifi* mampu menembus 56 Mbps.

4) Modem Kabel

Modem kabel digunakan untuk menghubungkan komputer dan tv kabel.

Jaringan tv kabel ini juga dapat menghubungkan komputer ke jaringan internet.

d. Saluran Telepon

Saluran telepon dapat digunakan untuk menghubungkan komputer dengan Internet melalui perangkat modem. Kita dapat langsung melakukan akses Internet menggunakan moden *dial-up* dan saluran telepon, misalnya ingin menggunakan

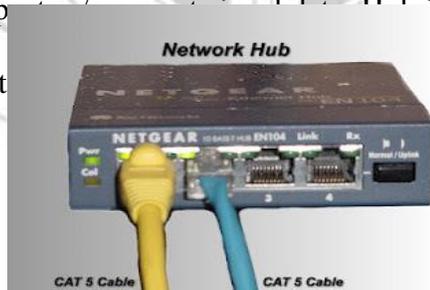
Internet dari Telkomnet Instan yang dapat digunakan langsung tanpa harus mendaftar terlebih dahulu.

Untuk berlangganan Internet, harus menghubungi ISP atau penyedia jasa Internet (*provider*). Akan tetapi, saat ini dengan terobosan baru seperti Telkomnet Instan dari Telkom, pengguna jasa Internet hanya perlu menghubungi Telkom (dial) pada nomor tertentu tanpa harus melakukan registrasi yang rumit.

Saluran telepon dikenal sebagai *leased line*, yaitu saluran koneksi telepon permanen antara dua titik yang disediakan oleh perusahaan telekomunikasi publik.

e. Hub

Hub digunakan sebagai alat penghubung antarkomputer. Hub juga digunakan untuk membangun sebuah jaringan sederhana, misalnya berupa sambungan beberapa *port*. Hub berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua jenis, yaitu : Passive Hub, hanya mendistribusikan data saja. Dan Active Hub, selain mendistribusikan data, juga menjadi repeater. Jenis-jenis ini biasanya terhubung dengan arus listrik. Contoh



Gambar 2.11 HUB

f. Switch

Switch merupakan penghubung beberapa alat untuk membentuk suatu Local Area Network (LAN). *Switch* menghubungkan berbagai macam alat, dimana masing-

masing alat memiliki alamat IP sendiri pada sebuah LAN. Switch bentuk dan fungsinya sama dengan hub, bedanya switch lebih pintar karena memiliki kemampuan untuk mentransfer data hanya pada port yang dituju saja. Contoh gambarnya seperti di bawah ini.



Gambar 2.12 Switch

g. *Repeater*

Repeater merupakan perangkat yang menerima sinyal dan meneruskannya kembali dengan tingkat sinyal yang lebih tinggi, sehingga sinyal tersebut dapat mencapai jarak yang sangat jauh. *Repeater* ada yang khusus sebagai repeater, ada juga yang berupa hub. *Repeater* berfungsi memperkuat sinyal yang datang untuk diteruskan ke jarak yang lebih jauh lagi. Untuk memperkuat sinyal tersebut, maka *repeater* biasanya dihubungkan dengan arus listrik.

Contoh gambarnya s



Gambar 2.13 Repeater

h. Router

Router digunakan untuk mengirimkan paket data melalui sebuah jaringan atau internet. *Router* juga berfungsi sebagai penghubung antardua atau lebih jaringan dan meneruskan data dari satu jaringan ke jaringan yang lain. Contoh gambarnya seperti di bawah



Gambar 2.14 Router dan Contoh Koneksinya

3. Mengenal *Internet Service Provider* (ISP)

Internet Service Provider (ISP) adalah suatu perusahaan yang berperan menyediakan jasa layanan akses internet baik untuk kepentingan pribadi maupun perusahaan. Misalnya Indonet, Indosat.net, Lintas Artha, Radnet, Wasantara.net, Meganet, Centrin, Telkom.net (Speedy) atau melalui Telkomnet Instan.

ISP ada yang bersifat tertutup dan ada yang bersifat umum.

- a. ISP yang bersifat tertutup merupakan ISP yang hanya melayani fasilitas jaringan internet untuk jaringan lokal lembaga yang bersangkutan.
- b. ISP yang bersifat umum merupakan ISP yang memberikan layanan fasilitas jaringan internet untuk masyarakat luas, baik pribadi maupun kelompok.

Terdapat berbagai jenis layanan yang disediakan oleh ISP :

- a. *Dial - up*

Merupakan layanan yang disediakan untuk para pengguna Internet yang ingin menggunakan akses melalui kabel telepon yang didukung oleh modem.

b. Hotspot

Merupakan layanan untuk pengguna yang membutuhkan koneksi Internet pada lokasi - lokasi tertentu seperti di mal, kafe dan bandara.

c. *Mobile Access*

Merupakan salah satu layanan akses Internet yang dapat diperoleh secara mudah dan praktis melalui perangkat telepon genggam (*handphone*), sehingga dapat menggunakan internet dimana pun kamu berada, selama masih dalam daerah cakupan (*coverage area*) dari operator telepon genggam (*handphone*).

d. *Wireless*

Merupakan layanan internet dengan menggunakan teknologi tanpa kabel.

e. *Dedicated Connection*

Dedicated Connection terhubung secara terus - menerus selama 24 jam setiap hari dan 7 hari dalam seminggu. Pada umumnya digunakan untuk mengakses internet melalui *fiber optic*, jaringan TV, kabel, satelit, dan telepon rumah.

Dalam memilih ISP ada beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan, diantaranya adalah:

a. Kapasitas Bandwidth

Kapasitas bandwidth adalah kemampuan mengirim dan menerima data sehingga proses akses tidak terlambat. Jika ISP yang dipilih kapasitas bandwidthnya rendah, maka akses komputer lebih lambat dan membosankan.

b. Kapasitas Jaringan

Kapasitas jaringan adalah rasio jaringan yang disediakan dengan jumlah pelanggannya. Jika rasio jaringan dengan pengguna ISP tinggi maka akan mempengaruhi kecepatan akses.

c. Akses Pulsa Lokal

Penggunaan pulsa lokal relatif lebih murah daripada menggunakan pulsa luar negeri. Operator berbasis CDMA umumnya menawarkan harga yang relatif lebih murah daripada operator GSM.

d. Keandalan dan Keamanan Jaringan

Keandalan dan keamanan jaringan adalah kemampuan jaringan dalam mengirimkan paket - paket data dan menjamin keamanan data sampai kepada pengguna.

4. *User ID dan Password*

Account merupakan identifikasi yang didaftarkan ke penyelenggara penyedia jasa layanan, sehingga sebuah komputer dapat mendapatkan berbagai layanan yang disediakan. Informasi yang dimiliki adalah *username* dan *password*. *Username* atau *ID* merupakan nama untuk *login*, sedangkan *password* merupakan kode rahasia.

H. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Materi Perangkat Keras Akses Internet

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* yang dikemukakan para ahli dapat di jabarkan dalam penelitian ini fase-fase pembelajaran

kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perangkat keras akses *internet* adalah sebagai berikut :

1. Fase 1 (menyampaikan tujuan dan motivasi belajar)

- a. Siswa mendengarkan apersepsi yang di sampaikan guru berkaitan dengan materi pelajaran.
- b. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan diberikan motivasi belajar dengan menjelaskan pentingnya memahami materi pelajaran ini untuk memahami materi selanjutnya.

2. Fase 2 (menyampaikan informasi)

- a. Siswa menyimak penjelasan tentang pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
- b. Siswa mengemukakan pendapatnya tentang materi perangkat keras akses *internet*.
Guru bersama siswa membahas contoh soal.

3. Fase 3 (Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar)

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, tiap-tiap kelompok terdiri pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. Guru membagikan kartu dan masing-masing anggota kelompok mendapat kartu berisi soal dan kartu berisi jawaban

4. Fase 4 (membimbing kelompok bekerja dan belajar)

- a. Siswa diberikan waktu untuk berpikir bersama dalam kelompoknya menemukan konsep/jawaban.
- b. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan jawaban.
- c. Guru berkeliling kelas sambil melihat pekerjaan siswa dalam kelompoknya, serta membantu kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan soal yang didapatnya.

- d. Setiap anggota kelompok dipersilahkan mencari pasangan dari kartu jawaban yang cocok dengan kartu soal yang diperolehnya.
 - e. Setiap siswa mencari pasangan dengan cara tanya jawab kepada kelompok lain apakah ada pasangan jawaban dari kartu yang mereka miliki.
 - f. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu soal penyelesaian dengan kartu jawaban siswa lain dalam kelompoknya sebelum batas waktu diberi point/bintang.
5. Fase 5 (evaluasi)
- a. Siswa bersama guru membahas soal-soal yang di dapat dari kegiatan tersebut.
 - b. Guru memberi tanggapan atas jawaban tersebut dan membetulkan jawaban jika ada jawaban yang salah.
 - c. Siswa yang salah menjawab mendapatkan hukuman yaitu pengurangan point/bintang
6. Fase 6 (memberikan penghargaan)
- Guru memberikan penghargaan kepada siswa dalam kelompoknya, penghargaan diberikan kepada kelompok yang tercepat dan mengumpulkan poin terbanyak.

I. Penelitian Relevan

1. Jurnal Penelitian Nasional

Penelitian ini dilakukan oleh Sri Mulyani Program Studi pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat 2014 di kelas VIII SMP N 1 Padang Panjang. Berdasarkan nilai tes akhir diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah

72,57 dengan presentase ketuntasan 66,66% sedangkan nilai rata kelas kontrol 52,68 dengan persentase ketuntasan 21,42%. Analisis data hasil tes akhir dilakukan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan 56 diperoleh harga $t_{hitung} = 5,31$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Karena nilai $t_{hitung} = 5,31 > 1,67 = t_{(0,05;56)}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian hasil belajar matematika pada siswa yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Natch dalam pembelajaran matematika siswa yang tidak menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match dalam pembelajaran matematika.

Hasil lain ditunjukkan oleh Winda Ramadianti pada penelitiannya yang berjudul UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 14 YOGYAKARTA DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TEKNIK *MAKE A MATCH* pada penelitiannya yang berjudul. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VIIC setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Secara umum, tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan adalah diskusi kelompok dengan menggunakan LKS, penyampaian hasil diskusi oleh siswa, pembahasan hasil diskusi, permainan mencari pasangan dan tanya jawab antar siswa, serta pemberian penghargaan kelompok. Hasil observasi motivasi belajar matematika siswa kelas VIIC menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, yaitu 65,63% atau dalam kategori sedang pada siklus 1 meningkat menjadi 67,84% atau dalam kategori tinggi pada siklus 2. Selain itu dari hasil angket motivasi belajar siswa juga menunjukan adanya peningkatan banyak siswa yang memiliki motivasi belajar matematika dengan kategori tinggi.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat dianalisa bahwa *cooperative learning tipe make a match* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun penerapannya dalam mata pelajaran yang lain masih jarang digunakan. Maka dalam dalam fokus penelitian ini akan diaplikasikan pada mata pelajaran yang berbeda yakni Bahasa Jawa pada kelas V (lima) Sekolah Dasar. Diharapkan diperoleh hasil sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya atau bahkan lebih baik.

Penelitian eksperimen yang menguji keefektifan penerapan model *make a match* salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arbangatun Fitria Ningrum (2012). Penelitian yang dilakukan oleh Arbangatun Fitria Ningrum berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Limbasari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah Tahun Ajaran 2011/2012”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Limbasari sebanyak 40 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 78,4992 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,4993. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil *post test* mata pelajaran IPS siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan yang nyata maka dilakukan analisis statistik dengan uji-t yang didapatkan harga t sebesar 2,209. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Cooperative Learning* teknik *make amatch* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV

2. Jurnal Penelitian Internasional

In 2009 penelitian conducted by Ratna Satyawati Yogyakarta University students entitled EFFORTS TO INCREASE THE INTERESTS OF LEARNING MATH CLASS VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH TYPE MAKE A MATCH, concluded that the process of cooperative learning type of make a match can increase student interest as follows: (a) Students are grouped heterogeneously, each group consisted of four people and were given worksheets for discussion, (b) As the review session, each student acquire two cards containing about cards and charge cards are not a partner, each student looking for reply card from the card held about a friend who is in a group or two other groups that have been predetermined, if all members of the group have found the matching pairs of cards, then the group gave the sign, if there are students who are not able to match the card, will receive penalties that have been agreed, the students also can join with 2 or 3 other students who hold a suitable card

Research conducted by Wendi Nugraha (2012) with judul penelitian "Implementation Effectiveness Model Make A Match in Math Class V Learning Materials in Public Elementary School Geometry 1 Purbalingga Kidul Purbalingga". The subjects were students of class V Elementary School 1 Purbalingga Kidul as many as 54 students, which consists of two parallel classes, the class as a class experiment VA and VB class as the control class. Student learning outcomes are learning to apply make-amatch models are better than the results of student learning learning process applying conventional models. This is evidenced by the results of student learning in kelas eksperimen of 79.07, while in the control class is 68.89. This

study shows that there is a model of cooperative learning techniques influence the
make amatch the learning outcomes of students Math class V

