

**UPAYA MENUMBUHKAN KREATIVITAS BELAJAR DENGAN
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH***

Wiwin Nurmanika¹, M. Rif'at², Suriyana³

¹Mahasiswa Lulusan Program Studi PGSD Tahun 2014

²Dosen Universitas Tanjungpura Pontianak

³Dosen STKIP Melawi

wiwin_nurmanika@yahoo.com, mohamad_rifat@yahoo.com, Suriyana_arie@.com

Abstract: This study aimed to foster learning creativity by using cooperative learning type of *make a match*. The problem in this study were the student's creativity in learning mathematic subject that needed to be grown, and teachers were still rarely use cooperative learning method in the class. The researcher implemented the cooperative learning model in Class Action Research (CAR) method, where that model viewed as a powerful tool that brought a positive impact of classroom climate as the way fostering great achievement. This study resulted in the increasing of student responses average value during the learning process. Therefore, researcher suggest the teachers to use the cooperative learning in order to make students become active, creative and create a fun learning process.

Keywords: creativity learning, cooperative learning type of *make a match*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa masih harus ditumbuhkan kreativitas belajar dalam pembelajaran matematika, dan guru masih jarang menggunakan pembelajaran kooperatif atau berkelompok maka peneliti akan melakukan penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif dipandang sebagai sarana ampuh, pembelajaran kooperatif atau berkelompok dapat memberikan pengaruh positif terhadap iklim ruang kelas yang pada saatnya akan turut mendorong pencapaian yang lebih besar. Hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil pertumbuhan nilai rata-rata respon siswa Oleh karena itu peneliti menyarankan agar guru menggunakan pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: kreativitas belajar, pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama 2 bulan di SDN 04 Nanga Pinoh dari tanggal 16 september sampai 16 November 2013, guru dalam melaksanakan pembelajaran sering hanya menggunakan satu metode saja yaitu ceramah atau dalam pembelajarannya jarang sekali menggunakan media atau alat peraga sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak menarik minat siswa untuk belajar, karena pembelajaran tersebut tidak memberi kesempatan siswa untuk aktif, maka guru dituntut lebih kreatif dalam mengajar.

Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut kreatif mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Tentunya seorang guru perlu memahami kemauan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa bisa kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan menggunakan alat peraga siswa dapat menjadi lebih mudah memahami suatu materi tertentu sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan membekas bagi siswa terutama memahami materi-materi matematika yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Selama ini pembelajaran yang dirasakan oleh peneliti masih perlu ditingkatkan terutama berkaitan dengan kreativitas belajar matematika dalam materi bilangan romawi.

Gordon (dalam Mulyasa 2008:163) mengemukakan bahwa “Kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat”. Upaya-upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, banyak model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga siswa tertarik dan tidak merasa bosan dan salah satu model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah menggunakan pembelajaran *cooperative* tipe *make a mach* yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) guna menumbuhkan kreativitas pembelajaran matematika pada kelas 4 SDN 04 Nanga Pinoh, serta penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR).

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Make a match atau mencari pasangan adalah model pembelajaran yang kooperatif dengan cara mencari

pasangan soal atau jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan jawabannya sebelum batas waktu akan mendapat poin, pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib mengajukan pertanyaan jawaban dan dibacakan didalam kelas, kreativitas merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari dan berlangsung sepanjang hayat.

Gibbs (dalam Mulyasa 2008:164) Berdasarkan berbagai penelitiannya menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hasil penelitian tersebut dapat diterapkan atau ditransfer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan tidak ada perasaan takut. Diberi kesempatan untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah. Dilibatkan dalam menentukan tujuan dan evaluasi belajar. Diberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter serta dilibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Apa yang dikemukakan diatas nampaknya sulit untuk dilakukan. Namun paling tidak guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang mengarah pada situasi diatas, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreatifitas guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya.

Kreativitas dapat dipandang sebagai sebuah bentuk intelegensi. Gardner (dalam Beetlestone 2011: 28) memandang kretivitas sebagai salah satu dari 'multipel intelegensi' yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreativitas merupakan sebuah komponen penting dan memang perlu. Tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit

Dari pendapat para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan gagasan-gagasan yang baru dalam proses perubahan prilaku secara langsung melalui pengalaman dan dalam menumbuhkan kreativitas belajar seseorang harus ditanamkan rasa percaya diri, komunikasi yang bebas, pengarahan diri dan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan guru harus memberi kesempatan kepada siswa untu menemukan ide-ide mereka sendiri sehingga kreativitas belajar dalam diri peserta didik akan tumbuh dengan sendirinya.

Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Slavin (dalam Baharudin dan Wahyuni 2007 : 116) "mengemukakan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat langsung dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran dikelas".

Dari definisi kreativitas belajar diatas maka dapat disimpulkan kreativitas belajar adalah gagasan-

gagasan yang timbul dalam diri siswa melalui pengalaman-pengalaman langsung yang siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kreativitas belajar dalam diri peserta didik

Muhsetyo dkk (2007 : 1.26) Mengemukakan bahwa Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Djamarah (dalam Sundayana 2009 : 24) menjelaskan di dalam kegiatan belajar mengajar ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Mujiono (dalam Sundaya 2013 : 25) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga melemahnya satu atau lebih komponen

dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga.

Seperti yang akan dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika peneliti akan menggunakan pembelajaran kooperatif atau pembelajaran berkelompok yang menggunakan tipe *make a match* atau mencari pasangan dengan menggunakan alat peraga berupa kartu berpasangan yang khusus di buat oleh peneliti untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, peneliti akan melakukan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas IV Sekolah Dasar karena pembelajaran *make a match* dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV karena siswa kelas IV Sekolah Dasar masih senang bermain, bergerak, bekerja, dengan cara berkelompok dan siswa kelas IV Sekolah Dasar juga masih senang melakukan sesuatu secara langsung, yaitu pada tahap operasional konkret sehingga anak membutuhkan suasana pembelajaran yang nyata.

Piaget (dalam Baharudin dan Wahyuni : 123) mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Dalam konteks ini

terdapat 4 tahap sensorimotor (anak usia 1,5 – 2), tahap praoprasional (2 – 8 thn) , dan tahap oprasional konkret (usia 7/8 tahun sampai 12/14 tahun) dan tahap oprasional formal (14 tahun atau lebih). Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap yang satu dengan yang lainnya, secara umum semakin tinggi tingkat seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya, Karena itu guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif anak didiknya, serta memberikan isi, metode, media pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap tersebut.

Model pembelajaran matematika yang berkembang didasarkan pada teori-teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran matematika perlu dipahami sungguh-sungguh sehingga tidak keliru dalam menerapkannya. Teori-teori belajar ternyata efektif untuk membantu menolong guru menjadi lebih profesional, yaitu meningkatkan kesadaran guru bahwa mereka wajib menolong siswa mengintegrasikan konsep baru dengan konsep yang sudah ada maka teori itu berharga dan patut dipertimbangkan.

Suprijono (2009: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Suprijono (2009: 94) pembelajaran kooperatif tipe *make a matc* adalah pembelajaran berkelompok yang

mempersiapkan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-langkah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*:

1. Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok
2. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan.
3. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban.
4. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai
5. Aturlah posisi-posisi kelompok tersebut berbentuk huruf U
6. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan
7. Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertamamaupun kedua saling bergerak mereka bertemu mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.
8. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi.
9. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
10. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.
11. Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan itu cocok.
12. Setelah itu penilaian dilakukan guru, aturlah sedemikian rupa

- kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai.
13. Kelompok penilai pada sesi pertama tersebut dipecah menjadi dua bagian sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian memegang kartu jawaban.
 14. Posisikan mereka dalam bentuk huruf U
 15. Upayakan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan dan sejajar
 16. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan – jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan- jawaban yang mereka pasang sudah cocok .

Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan–jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal–hal yang mereka telah lakukan yaitu

memasangkan pertanyaan jawaban dan melaksanakan penilaian.

Berdasarkan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah pembelajaran berkelompok yang menggunakan kartu-kartu sebagai alat peraga untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang menekankan pada kecepatan, ketelitian, kerja sama, dan cepat dalam menemukan kartu jawaban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang meliputi empat komponen pada setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang dilakukan dalam 2 siklus teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi proses pembelajaran dan lembar angket respon siswa. Analisis ini dapat dihitung menggunakan rumus sederhana dengan menghitung hasil respon siswa. Arikunto (2006:184)

Rata-Rata= $\frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Jumlah siswa x jumlah butir soal}}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Hasil Penelitian

Setelah pembelajaran Matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, ternyata dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa dengan dilihat dari lembar angket

respon siswa yang telah diisi oleh siswa meskipun belum mencapai target yang diharapkan peneliti yaitu skor nilai angket terbuka mencapai nilai 70 dan skor angket tertutup respon siswa mencapai 2,72-3,47 (S danSR).

b. Tahap Refleksi Siklus I

Pada saat pelaksanaan refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan diskusi untuk membahas hasil observasi dan evaluasi selama proses pembelajaran. Di dalam refleksi disimpulkan hal-hal yang perlu dilakukan dan diperbaiki pada siklus II yaitu:

1. Guru/peneliti belum terbiasa menciptakan suasana belajar matematika menggunakan pembelajaran kooperatif atau berkelompok. Pernyataan tersebut berdasarkan saran dan masukan dari guru mata pelajaran.
2. Kreativitas belajar siswa belum mengalami pertumbuhan yang diharapkan oleh peneliti berdasarkan data hasil angket yang diisi oleh siswa
3. Guru/peneliti terlalu singkat memberikan batas waktu dalam mencari pasangan kartu sehingga hanya beberapa anak saja yang menemukan pasangan kartunya.
4. Pada proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam menemukan pasangan.

Berdasarkan kekurangan dalam proses pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran kooperatif maka dilakukan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Hasil Penelitian

Dilihat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa. Dilihat dari hasil angket respon siswa yang diisi oleh siswa mengalami peningkatan dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa dalam setiap siklusnya. Ini menunjukkan bahwa hasil lembar angket respon siswa telah mencapai target yang diharapkan peneliti yaitu skor nilai angket terbuka mencapai nilai 70 dan skor angket tertutup respon siswa mencapai 2,72-3,47 (S danSR).

b. Tahap Pengamatan siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Matematika secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam menumbuhkan kreativitas belajar ini bisa dilihat nilai hasil angket respon penilaian diri siswa tentang kreativitas belajar dan pembelajaran kooperatif tindakan pertama 3,01 dengan criteria SR (Sering), pada tindakan kedua meningkat menjadi 3,34 dengan criteria SR(sering).

c. Tahap Refleksi Siklus II

Setelah Pelaksanaan siklus II yang terdiri dari dua tindakan selesai, peneliti bersama obsever melakukan refleksi kembali terhadap keseluruhan proses tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti

bersama observer pelaksanaan tindakan terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 04 Nanga Pinoh menunjukkan peningkatan yang baik dalam menumbuhkan kreativitas belajar dalam mengisi lembar angket respon siswa dan mencapai target ketuntasan yang diharapkan peneliti yaitu skor nilai angket terbuka mencapai nilai 70 dan skor angket tertutup respon siswa mencapai 2,72-3,47 (S dan SR).

Dengan demikian secara singkat dapat dijelaskan bahwa pada siklus I pada lembar angket respon siswa tentang penilaian diri siswa tentang kreativitas belajar dan pembelajaran kooperatif dengan hasil terlaksana yaitu 3,01 SR(sering) dan meningkat pada siklus II menjadi 3,34 SR(sering) walaupun didalam kriteria sama tetapi rerata nilai mengalami peningkatan dan peningkatan yaitu semakin tumbuhnya kreativitas belajar siswa dilihat dari angket penilaian diri siswa.

Dan dilihat dari lembar angket terbuka respon siswa tentang pembelajaran kooperatif tentang bilangan romawi pada siklus I dengan hasil terlaksana yaitu 45,65 dengan kriteria Kurang dan meningkat pada siklus II dengan hasil dengan terlaksana 79 Dengan Kriteria Baik, dan pada lembar angket respon siswa tentang pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I dengan nilai terlaksana 3,5 S (Sering) dan meningkat pada siklus II menjadi 3,68 dengan kriteria S (sering) dan hasil lembar observasi pada proses pelaksanaan

tindakan pada siklus I yaitu 3,40 dengan kriteria 3 (kadang-kadang) dan meningkat pada siklus II menjadi 3,82 dengan kriteria 4 (Dilaksanakan). Pada siklus II meningkat disbanding siklus I.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas dan dianalisis, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap pembelajaran matematika. Adanya peningkatan nilai hasil angket respon siswa dalam menumbuhkan kreativitas belajar dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam setiap siklusnya. Suatu pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa jika kita bisa membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa akan senang, kreatif, bersemangat, aktif dan lain sebagainya, apabila seorang guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan, misalnya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang menggunakan kartu-kartu menarik bagi siswa, dan alat peraga tersebut dapat membantu mereka memahami konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

- Baharuddin dan Nur, W, E. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Beetlestone, F. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.