

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajar di Indonesia masih banyak yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dari hasil nilai Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) di berbagai sekolah yang rendah, salah satunya yaitu di Kota Yogyakarta. Hasil nilai USBN pada tahun 2019 ini menunjukkan rata-rata 54,96. Selain itu dapat diperkuat dari data hasil tes dan evaluasi yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 yang mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat ke-7 dari bawah yaitu (73) dengan skor rata-rata 379. Jadi dari hasil PISA menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada dibawah rata-rata dunia.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dijadikan dasar dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Proses pembelajaran matematika dapat melatih siswa untuk berfikir kreatif, dapat memecahkan masalah, dan trampil dalam menggunakan konsep matematika di kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Badjeber dan Purwaningrum 2018) yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu yang bertujuan melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif, aktif, logis dan sistematis serta memiliki kemauan kerja yang efektif. Oleh karena itu, guru dituntut harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menarik, bervariasi dan

menyenangkan. Terciptanya suasana yang menyenangkan tersebut, akan membuat siswa menjadi lebih interaktif, termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya.

Proses belajar mengajar terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Sidorejo berjalan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, dan penugasan. Hal ini perlu adanya inovasi dalam memilih model pembelajaran. Dengan kurangnya inovasi dalam pembelajaran tersebut membuat siswa merasa bosan dan menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Maka yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan melakukan variasi dari segi model pembelajaran yang digunakan. Seperti yang dikemukakan (Paramitha dan Zulherman 2022) bahwa dalam merancang pembelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat menstimulasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Dalam ketepatan pemilihan model pembelajaran tersebut akan membawa dampak yang positif bagi siswa, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa aktif, kreatif, dan dapat membangun kerjasama siswa.

Terlaksananya pembelajaran secara maksimal perlunya guru menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini menggunakan kelas rendah yaitu kelas III. Yang mana anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap pembelajaran yang berbasis konkret. Hal ini guru perlu merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya

permainan didalamnya. Dengan memasukkan unsur permainan peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dengan berbagai kemampuan. Diperkuat (Naylor 2015) bahwa Permainan adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan pendidikan diruang kelas tradisional. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan permainan dalam proses pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaktivitas, kolaborasi, dan mendorong siswa aktif dalam kegiatan belajar disekolah.

Metode pembelajaran merupakan penghubung interaksi antara guru dengan siswa selama proses belajar mengajar secara berlangsung. Proses tersebut adalah bagian yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan guru agar siswa merasa termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran disekolah. Sesuai dengan pendapat (Sudjana 2017:602) yang mengemukakan bahwa dalam metode pembelajaran memiliki fungsi yaitu untuk membantu proses pembelajaran siswa melalui formulasi pembelajaran. Pemilihan media dan metode pembelajaran dilakukan dengan melihat karakteristik dan kebutuhan siswa, guna untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni metode permainan. Metode permainan dalam proses pembelajaran merupakan suatu metode mengajar yang memadukan antara permainan dan materi ajar dalam pembelajaran.

Permainan ini di desain untuk menyenangkan siswa pada saat digunakan dalam kegiatan belajar.

Permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk merefresh dan mengisi waktu luang. Namun dengan permainan dalam pembelajaran dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Karena melalui permainan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat menumbuhkan rasa antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kemudian permainan ini dilakukan secara berkelompok, yang mana permainan ini bertujuan untuk menumbuhkan dan melatih jiwa siswa dalam bersosialisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2018) bahwa permainan adalah kerja sama antara pemain. Pada permainan tersebut dibutuhkan adanya kerjasama setiap pemain dan harus mengikuti peraturan yang ada.

Metode permainan tersebut dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran yaitu *make a match* (mencari pasangan). Karena dengan model tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam permainan yang sedang berlangsung. Hal ini seperti yang dikemukakan Deschuri (2019) bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* siswa akan lebih bersemangat karena model tersebut terdapat unsur permainan, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. kemudian teknik *Make A Match* merupakan teknik yang mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif dan melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Penelitian ini memilih model kooperatif tipe *Make A Match* dengan dikolaborasikan permainan karena dengan disesuaikannya karakteristik siswa kelas rendah maka pembelajaran tersebut harus berbasis dengan konkret. Yang dimaksud dengan media berbasis konkret ini adalah suatu benda-benda yang dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan melalui pembelajaran dari guru kepada siswa. Penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban pada model *make a match* ini lah yang dimaksud berbasis konkret. Maka penelitian ini memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan guna untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran pada materi operasi hitung pertukaran pada perkalian. Alasan penelitian ini memilih model tersebut karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membangun susasana yang menyenangkan di dalam kelas, sehingga terciptanya pembelajaran yang kreatif dan aktif.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu diantaranya adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mahadi dkk (2016) model pembelajaran *make a match* akan dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dari kartu yang telah dipegangnya hal tersebut akan membuat suatu pembelajaran akan lebih menarik dan menantang. Dengan adanya keaktifan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan siswa juga akan mendapatkan suasana belajar yang baru dikarenakan siswa akan belajar dilingkungan. Penelitian yang dilakukan oleh Pujiati dkk (2018) menghasilkan kesimpulan

bahwa model pembelajaran *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika di SD yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Kaharuddin (2018) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika melalui model *make a match* dalam pembelajaran matematika siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Marioriwawo sangat efektif ditinjau dari hasil belajar siswa. Penelitian terkait model kooperatif tipe *make a match* yang dilakukan oleh Juliana Sundari (2017) dengan judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa” menghasilkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil penelitian Herfina (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini memiliki keterbaruan yang membedakannya dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis, yaitu pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikolaborasi dengan permainan yang sesuai dengan karakteristik kelas rendah. Hal ini dapat memberikan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar. Temuan-temuan tersebut memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar matematika, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat

memberikan kontribusi yang baik untuk peserta didik kelas III SD N Sidorejo dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Juli 2023 di SDN Sidorejo, terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar baik dari segi peserta didik maupun model pembelajaran yang digunakan, yang mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Permasalahan-permasalahan yang terjadi yaitu adanya model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Kemudian terdapat kesulitan-kesulitan siswa diantaranya siswa kesulitan memahami kalimat pada soal cerita, siswa tidak paham konsep perkalian, dan siswa menggunakan metode hafalan dalam mempelajari operasi hitung perkalian. Sehingga hal ini menyebabkan masalah yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pertukaran pada perkalian, yaitu dengan rendahnya hasil belajar matematika, kurangnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru, kurangnya siswa dalam memahami materi, siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, serta kurangnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Permasalahan ini juga dapat dilihat dari beberapa hasil ujian ulangan harian dan ujian tengah semester siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM pembelajaran matematika. Hasil nilai matematika siswa kelas III dinyatakan sebanyak 60% atau 14 siswa yang masih kurang dari 29 siswa, bukti tersebut dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu kemampuan literasi matematika juga masih tergolong rendah.

Hal ini dibuktikan dengan hasil studi TIMSS (*Trends In Internasional Mathematics And Science Study*) bahwa literasi siswa di Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 negara. Serta hasil pencapaian skor 397 yang masih menduduki posisi angka terendah dari skor rata-rata internasional yaitu 500. Dengan demikian masalah yang kurang diterapkan ialah penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, sehingga hasil belajar matematika menjadi rendah.

Hasil belajar merupakan suatu yang sangat penting. Seperti yang dijelaskan oleh (Solihah 2016) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani suatu proses pembelajaran dan terjadi perubahan pada siswa yang mengarah ke lebih baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan hal ini, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh adanya pengulangan dan penguatan. Apabila pengulangan dilakukan secara teratur dan disajikan dengan lebih menarik, maka akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian penguatan yang diberikan guru kepada siswa, akan memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa. Serta siswa cenderung untuk melakukan atau meningkatkan apa yang telah dicapainya selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SDN Sidorejo”. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya model pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran

yang telah disampaikan pada kelas III. Sehingga dengan penggunaan metode pembelajaran tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Ada persepsi bahwa mata pelajaran matematika sangat sulit untuk dipelajari.
2. Nilai matematika belum mencapai standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
3. Model pembelajaran kurang bervariasi.
4. Keinginan dan motivasi siswa yang rendah dalam mengikuti pelajaran matematika

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu.

Penelitian ini difokuskan pada Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian di kelas III SDN Sidorejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Ada tidaknya pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sidorejo.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sidorejo”.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, serta memberikan penjelasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sidorejo.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan cara baru dalam memahami pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber informasi yang digunakan oleh guru untuk memberikan inovasi dan

kreatifitas dala proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk menambah pengetahuan, pemahaman, motivasi, pengalaman, dan wawasan dalam meningkatkan kompetensi penulis.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu pembelajaran yang wajib ada di sekolah dasar. Pada proses pembelajaran matematika tersebut, terdapat beberapa materi-materi pelajaran yang saling berkaitan satu sama lain, dan juga sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran lainnya di sekolah dasar. Tidak hanya di dunia pendidikan, matematika juga sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pembelajaran matematika di sekolah dasar ini belum didukung oleh hasil belajar matematika siswa yang belum maksimal. Dibuktikan berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, terdapat hasil ujian ulangan harian dan ujian tengah semester siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM pembelajaran matematika. Hasil nilai matematika siswa kelas III dinyatakan sebanyak 60% atau 14 siswa yang masih kurang dari 29 siswa, bukti tersebut dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sehingga pentingnya guru untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika dengan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa maksimal. Seperti pendapat Anitra, (2021) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam rangkaian proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan metode konvensional dengan metode ceramah, dan penugasan saja membuat siswa merasa bosan, kurang motivasi, pasif dan hasil belajar yang kurang meningkat. Dari masalah tersebut terlihat betapa pentingnya pemilihan metode, dan model pembelajaran yang tepat.

Problematika pembelajaran matematika yang sering dialami siswa di sekolah dasar yaitu kesulitan dalam memahami soal cerita matematika, siswa tidak paham konsep perkalian, dan siswa menggunakan metode hafalan dalam mempelajari operasi hitung perkalian. Sehingga hal ini menyebabkan masalah yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pertukaran pada perkalian, yaitu dengan rendahnya hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan model pembelajaran bagi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan pemilihan yang tepat dapat membuat siswa merasa senang, termotivasi aktif dan tertarik dengan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran diharapkan menjadi alternatif

dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan yaitu siswa mempunyai kemampuan matematika yang berguna untuk meneruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Seperti yang dijelaskan Meilani & Aiman (2021) bahwa Pembelajaran matematika diarahkan pada pencapaian kompetensi, sehingga kegiatan matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi.

Kemampuan matematika yang dipilih dalam standar kompetensi dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar dapat berkembang secara optimal. Seperti yang dijelaskan oleh (Nasaruddin, 2018) bahwa standar kompetensi matematika adalah seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya dalam mata pelajaran matematika.

Ruang lingkup pembelajaran matematika sekolah dasar yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Salah satu materi dasar untuk memahami standar materi tersebut adalah operasi hitung bilangan. Materi bilangan cacah merupakan bilangan bulat non-negatif atau bisa disebut dengan bilangan positif yang dimulai dari angka 0 sampai angka tak terhingga. Pada materi operasi hitung bilangan cacah tersebut terdiri menjadi 3 sifat yaitu sifat komutatif, sifat asosiatif, dan sifat

distributif. Dalam penelitian ini memilih pada materi operasi hitung pertukaran perkalian di kelas 3 SD. Kompetensi dasar dari materi tersebut yaitu 3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah dan 4.3. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. Materi operasi hitung perkalian tersebut dapat dipriksa pada lampiran 7.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi matematika yang ada pada kelas III yaitu operasi hitung bilangan cacah pada perkalian. Dengan adanya berbagai rumus tersebut diharapkan guru dapat menerapkan metode, dan model pembelajaran yang bervariasi ke dalam materi operasi hitung bilangan cacah pada perkalian dengan menyenangkan.

3. Keberhasilan Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah evaluasi dari kegiatan belajar mengajar yang berupa perubahan dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotor dalam hal kemampuan tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika yang berkesinambungan serta dapat diukur atau diamati Anggriasari, et al, (2020). Menurut (Winardi, 2018), hasil belajar merupakan bagian yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif mengenai pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan, menilai. Afektif mengenai sikap menerima, memberi respon, menilai,

mengorganisasi. Psikomotor mengenai teknik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sedangkan menurut pendapat Subagia dan Wiratma (2016) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu hasil dari interaksi kedua aspek tindak belajar dan tindak mengajar. Dengan berjalannya kedua aspek tersebut dapat menciptakan hasil yang baik. Perubahan pada proses belajar tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, dan sikap yang dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Supratik Subagia dan Wiratma (2016) yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu objek penilaian kelas yang berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar mengenai mata pelajaran tertentu. belajar siswa

Hasil belajar merupakan puncak keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan melalui ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor Setiaji, et al. (2018). Hasil belajar tersebut dapat diukur dengan menggunakan tes evaluasi atau dalam bentuk tes ujian mata pelajaran tertentu. Hasil dari tes evaluasi ini yaitu berupa nilai. Seperti yang dijelaskan Sembiring (2013) bahwa evaluasi hasil belajar adalah suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa yang telah didapat melalui penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang menjadi ukuran setiap siswa dalam proses belajar mengajar untuk dilakukan evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Adapun taksonomi hasil belajar dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dalam ranah kognitif terdapat berbagai aspek antara lain, pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, merencanakan, menilai dengan ini proses pembelajaran yang siswa lakukan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi matematika. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, respon, dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran yang diobservasi melalui kegiatan belajar secara individu maupun kelompok. Dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan siswa dalam bertindak menerima pembelajaran. Adapun fokus pada hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi, yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka sesuai dengan standar KKM yang telah ditentukan. Hal ini dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa yang mencakup tanggung jawab guru ialah mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses belajar, dan hasil belajar. Sesuai dengan teori taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi dari berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dua kategori yaitu kategori internal dan kategori eksternal. Sejalan dengan pendapat Marlina & Solehun (2021) bahwa faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) meliputi faktor jasmani dan psikologi. Sedangkan faktor yang diluar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Tasya dan Abadi (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1) Faktor internal

a) Faktor Kesehatan jasmani (Fisik)

Kesehatan jasmani siswa akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Apabila siswa dalam kondisi baik dan sehat, hal ini siswa akan dapat hasil belajar yang baik. Sebaliknya, apabila kondisi siswa tidak baik. Maka proses belajar siswa akan terganggu dan kurang maksimal.

b) Faktor Psikologis

a. Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan kecerdasan seseorang untuk menghadapi suatu persoalan secara efektif dan efisien. Intelegensi yang tinggi pada seorang siswa, seperti (*high average, superior, genius*). Hal ini yang memudahkan siswa dalam memecahkan masalah- masalah akademis disekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik, maka siswa kan mampu meraih hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, intelegensi seorang siswa sangat berpengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya. Sehingga, intelegensi ini merupakan modal yang utama dalam belajar.

b. Minat

Minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada kegiatan tanpa ada yang menyuruh. Hal ini minat sangat berpenagruh terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa dan tidak menarik. Maka siswa tidak ada daya tarik terhadap aktivitas belajar dan akan terlihat bosan didalam kelas.

c. Bakat

Bakat merupakan suatu kemampuan bawaan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga potensinya masih perlu

dikembangkan atau dilatih agar dapat terealisasikan sesuai dengan apa yang diinginkannya untuk mencapai keberhasilannya. Jadi jelas bahwa bakat sangat mempengaruhi belajar, apabila bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar akan menjadi baik dan akan lebih giat dalam mengikuti belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku kearah suatu tujuan tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi ialah hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.

e. Cara belajar

Cara belajar adalah perilaku setiap individu siswa yang berkaitan dengan usaha yang sedang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini perlu kesiapan untuk belajar supaya hasil belajar akan lebih baik.

2) Faktor eksternal :

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga merupakan faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut.

Adapun aspek keluarga yaitu sebagai berikut :

a. Cara orang tua mendidik anak

Cara orang tua mendidik anak sangat berpengaruh terhadap belajar anaknya. Orang tua yang kurang memperhatikan anaknya dalam belajar dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.

b. Suasana rumah

Suasana yang tenang dan nyaman dapat menjadikan anak belajar dengan baik. Sehingga dengan rasa ketenangannya dapat membuat anak menjadi lebih fokus dalam belajar dirumah.

c. Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga juga sangat mempengaruhi belajar anak. Dengan keadaan ekonomi keluarga yang baik dapat memfasilitasi anak dengan baik, sehingga anak merasa tercukupi dan terjangkau akan fasilitas yang dipunya.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Faktor lingkungan sekolah merupakan faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya.

Adapun aspek sekolah yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut (Hapnita et al., 2018).

a. Metode mengajar

Metode mengajar merupakan suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar Slameto Hapnita et al., (2018). Jika metode mengajar kurang baik maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga metode mengajar diusahakan dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa dapat belajar dengan baik. Dengan penggunaan metode dalam pembelajaran diharapkan dapat terciptanya interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Adapun metode diskusi ini merupakan metode yang bertujuan untuk memecahkan atau menemukan solusi masalah yang ditentukan dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini sangat cocok dengan model permainan *make a match* karena didalam penerpan ini juga menggunakan metode diskusi antara kelompok A dan B.

b. Hubungan guru dengan siswa

Interaksi guru dengan siswa yang kurang baik, akan menyebabkan proses belajar-mengajar kurang baik. Hal ini interaksi guru dengan siswa sangat diperlukan disaat proses

belajar mengajar supaya terciptanya keberhasilan siswa dengan maksimal.

c. Disiplin

Kedisiplinan adalah serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketertiban, ketaatan, dan kepatuhan terhadap norma-norma yang berlaku. Dengan adanya kedisiplinan tersebut dapat membuat anak menjadi lebih teratur dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

d. Keadaan gedung

Keadaan gedung merupakan suatu fasilitas yang harus didapat oleh siswa. Dengan jumlah siswa yang banyak serta karakteristik siswa yang berbeda-beda, maka diperlukannya gedung yang memadai siswa-siswa tersebut untuk belajar didalam kelas dengan nyaman.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Faktor masyarakat ialah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik maka akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.

Adapun aspek masyarakat yaitu sebagai berikut.

a. Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat sekitar sangat mempengaruhi belajar anak. Hal ini perlunya dukungan positif dari masyarakat, agar dapat mendorong semangat siswa dalam belajar.

b. Teman bergaul

Teman bergaul merupakan hubungan interaksi sosial antara individu dan kelompok yang berkumpul dengan disadarkan persamaan usia. Hal ini teman bergaul sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga diusahakan siswa memiliki teman bergaul yang baik dan perlunya pengawasan dari orang tua serta pendidik harus bijaksana.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor jasmani dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat. Adapun, dalam proses belajar mengajar pembelajaran ini yang sering diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran yang menarik. Salah satunya menerapkan model *make a match* yang bertujuan menyenangkan siswa dalam proses pembelajaran. *Make a*

match merupakan pembelajaran kooperatif yang bertugas mencari pasangan dengan cara berdiskusi bersama siswa yang lain hingga menemukan pasangan yang cocok.

4. Model *Make A Match*

a. Pengertian Model *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggerakkan siswa untuk mencari pasangan dari kartu. Model pembelajaran tersebut mengkondisikan para siswa untuk bekerja bersama-sama di dalam kelompok kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2020:155) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* yaitu suatu pembelajaran yang dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Penerapan model ini dimulai dengan metode, siswa disuruh untuk mencari pasangan kartu.

Model *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan dengan falsafah *homo homili socius*, falsafah tersebut menekankan bahwa manusia merupakan makhluk sosial Lie (2020). Model *Make A Match* mendefinisikan model *Make A Match* (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dari kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan

melatih kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan berbantuan kartu.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan anggota 2-5 orang anggota. Masing-masing anggota kelompok tidak diketahui seelumnya akan tetapi siswa harus mencari kesamaan dari pertanyaan dan jawaban dengan benar. Model tersebut sangat cocok untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa yang dikemas dalam bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa (Sani, 2013).

Jadi, model *Make a Match* adalah permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu soal dan jawaban. Model *Make a Match* dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A (dengan kartu soal) dan kelompok B (dengan kartu jawaban). Model *make a match* tersebut menekankan peserta didik untuk bekerja sama bersama kelompok untuk mencari pasangan yang yang tepat. Sehingga model ini sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan membuat pembelajaran ini lebih menyenangkan dan bervariasi.

b. Langkah-langkah Model *Make a Match*

Model *Make a Match* atau mencari pasangan akan dapat membantu siswa dalam membangun keaktifan atau keantusiasan dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini terdapat 8 langkah yang harus

diperhatikan dalam proses pembelajaran dengan model *Make A Match* (Huda, 2013) diantaranya.

- 1) Guru menyampaikan materi dan peraturan menggunakan model permainan *Make a Match*
- 2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A dan B.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa untuk mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu lainnya. Kemudian guru juga menyampaikan batasan waktu yang akan diberikan kepada siswa.
- 5) Jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Kemudian guru mencatat mereka pada papan tulis.
- 6) Guru akan menyampaikan bahwa waktu sudah habis, kemudian siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.
- 7) Guru memanggil ketiga pasangan yang menjawab lebih dulu dan siswa diminta untuk presentasi secara bergantian. Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan, tetap memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan tersebut cocok atau tidak.
- 8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan antara pertanyaan dengan jawaban.
- 9) Kemudian guru memberikan *reward*, kesimpulan, dan penutup

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan langkah-langkah model *Make a Match* terdapat beberapa yang perlu diperhatikan dan dipersiapkan. Dengan penggunaan model *Make A Match* ini dapat membangun kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang dipegang, aktivitas ini dapat berjalan menyenangkan karena proses pembelajaran disusun secara baik. Sehingga dengan langkah-langkah yang telah diketahui dapat memberikan kesempatan siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat,serta dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Model pembelajaran digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas berfikir siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Gosachi dan Japa (2020) bahwa model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Mampu menciptakan suasana kegembiraan yang akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- 2) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- 4) Materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- 6) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

Kemudian setiap model juga memiliki Kelemahan. Sejalan dengan penjelasan Huda bahwa *Make a Match* memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika penggunaan model ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang dan tidak berjalan dengan baik.
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang merasa malu berpasangan dengan lawan jenisnya
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, maka banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan model *Make a Match* yang sudah dijelaskan diatas. Guru perlu mempelajarinya dan memahaminya langkah-langkah tersebut agar proses pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* dapat berjalan dengan baik. Dalam penerpan model *Make a Match* ini siswa akan lebih tertarik, karena model tersebut mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengan cara saling mencocokkan kartu yang dimiliki. dari aktivitas ini

belajar matematika akan menjadi menarik, mudah dipahami, dapat disukai oleh siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Untuk Kelas I SD” mengungkapkan tentang hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas besar dan kelas kecil pada mata pelajaran matematika. Dengan ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata hasil belajar yaitu 81,41 menjadi 85,12.

Perbedaan penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid (2015) dengan penelitian yang dilakukan yakni, pada penelitian Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid menggunakan jenis penelitian, penelitian dan pengembangan untuk mengetahui perbedaan efektifitas belajar antara siswa kelompok kecil dan kelompok besar serta menggunakan sampel kelas I. Sedangkan penelitian ini menggunakan sampel kelas III dengan materi bangun datar dan desain penelitian *quasi experimental pretest-posttest control group design*.

Hasil penelitian Made Adistha Gosachi dan Gusti Ngurah Japa (2020) yang berjudul “Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” mengungkapkan tentang hasil analisis data yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Make A*

Match berbantuan Media Kartu Gambar dan siswa yang belajar secara konvensional atau kelompok kontrol pada mata pelajaran matematika dengan (19,47 > 17,59). Kemudian hasil data dari Uji-t diperoleh hasil bahwa $t=2,65$, dan p (taraf signifikan 5%) = 1,995. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja.

Perbedaan penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Made Adistha Gosachi dan Gusti Ngurah Japa (2020) dengan penelitian yang dilakukan yakni, pada penelitian Made Adistha Gosachi dan Gusti Ngurah Japa menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *post-test only control group design*, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika, dan sampel yang digunakan siswa kelas IV. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian desain penelitian *quasi experimental pretest-posttest control group design* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas III.

Hasil penelitian Dian Meilani dan Ummu Aiman (2021) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar” mengungkapkan tentang hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antar siklus yaitu siklus I (72,72%) dan siklus II (96,96%).

Perbedaan penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Dian Meilani dan Ummu Aiman (2021) dengan penelitian yang dilakuka yakni, pada penelitian Dian Meilani dan Ummu Aiman menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siklus I dan siklus II. Kemudian materi pada penelitian ini yaitu materi bilangan kelas II. Sedangkan penelitian ini menggunakan sampel kelas III dengan materi bangun datar dan desain penelitian *quasi experimental pretest-posttest control group design*.

Hasil penelitian Hery setiyawan (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar” mengungkapkan tentang hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,002 < 0,05$.

Perbedaan penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Hery setiyawan (2022) dengan penelitian yang dilakuka yakni, pada penelitian Hery setiyawan menggunakan kelas II sebagai tujuan penyelidikan ini. Kemudian untuk objek yang dibahas yaitu materi penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan penelitian ini menggunakan sampel kelas III dengan materi bangun datar dan desain penelitian *quasi experimental pretest-posttest control group design*.

Hasil penelitian Sarah Amalia Putri dan Khavisa Pranata (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas III

Sekolah Dasar” mengungkapkan tentang hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model Kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan model konvensional yang ditunjukkan berdasarkan hasil akhir *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 82, 26 dan kelas kontrol sebesar 59, 86 Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.

Perbedaan penelitian antara penelitian yang dilakukan oleh Sarah Amalia Putri dan Khavisa Pranata (2022) dengan penelitian yang dilakukan yakni, pada desain penelitian Sarah Amalia Putri dan Khavisa Pranata menggunakan desain *posttest only control design*. Sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu bergambar pada materi operasi hitung perkalian dan desain penelitian *quasi experimental pretest-posttest control group design*.

Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain.

Table 1 Penelitian Yang Relevan

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Relevansi
1.	Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik <i>Make A Match</i> Untuk Kelas I SD	Teknik <i>make a match</i>	Menggunakan jenis penelitian, penelitian dan pengembangan untuk mengetahui perbedaan efektifitas belajar antara siswa kelompok kecil dan kelompok	-Objek penelitian yaitu media permainan kartu gambar dengan teknik <i>make a match</i> - Hasil dari penggunaan media tersebut yaitu dapat

			besar serta menggunakan sampel kelas I.	meningkatkan hasil belajar dan kemampuan komunikasi peserta didik.
2.	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	Model <i>Make A Match</i> , dan meningkatkan hasil belajar matematika	Menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain <i>post-test only control group design</i>	- Objek penelitian yaitu media permainan kartu gambar dengan teknik <i>make a match</i> - Hasil dari penggunaan model <i>Make A Match</i> , berbantuan media kartu gambar yaitu dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar	Model <i>Make A Match</i> , dan meningkatkan hasil belajar matematika	Menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siklus I dan siklus II. Kemudian materi pada penelitian ini yaitu materi bilangan, serta menggunakan sampel kelas II.	- Objek penelitian yaitu model <i>Make A Match</i> - Hasil dari penggunaan Model <i>Make A Match</i> , berbantuan media kartu yaitu dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar matematika
4.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Pada Materi	Pengaruh menggunakan model <i>make a match</i>	Menggunakan sampel kelas II dengan materi penjumlahan dan pengurangan	- Objek penelitian yaitu model <i>make a match</i> - Hasil dari penggunaan Model <i>Make A</i>

	Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar			<i>Match</i> yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	Menggunakan model <i>Make A Match</i> dan materi Operasi Hitung Perkalian pada kelas III	Menggunkan media kartu biasa dan desain yang digunakan yaitu <i>posttest only control design</i>	- Objek penelitian yaitu model <i>Make A Match</i> - Hasil dari penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengembangkan kemampuan operasi hitung perkalian.

Kesimpulan dari ke lima kajian penelitian yang relevan tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga dapat diterapkan dengan berbagai bantuan media yang cocok dengan model *make a match*. Model pembelajaran kooperatif *maka a match* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

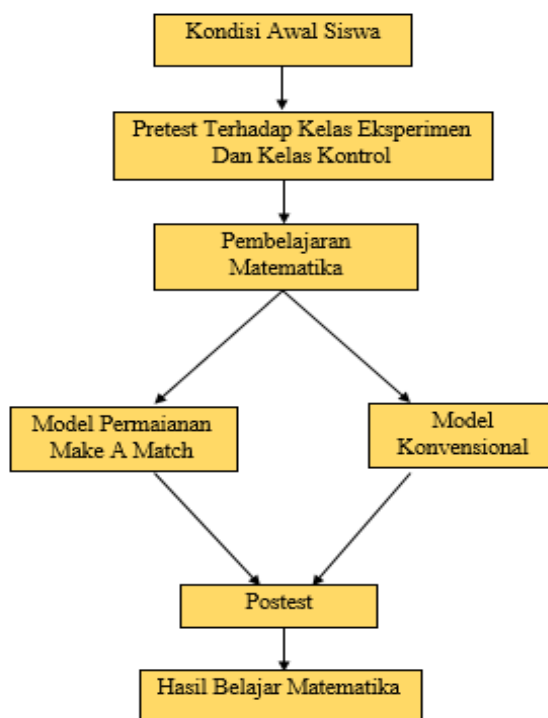
Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam rangkaian proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal membuat siswa merasa bosan, kurang motivasi, pasif dan hasil belajar yang kurang meningkat. Dari masalah tersebut terlihat betapa pentingnya pemilihan metode, dan model pembelajaran yang tepat. Ruang lingkup pembelajaran matematika sekolah dasar yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Salah satu materi dasar untuk memahami standar materi tersebut adalah operasi hitung bilangan. Adapun yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi operasi hitung pertukaran perkalaian di kelas III SD.

Keberhasilan adalah hasil belajar adalah suatu objek penilaian kelas yang berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar mengenai mata pelajaran tertentu. Di mana SDN Sidorejo ini terdapat masalah belum tercapainya nilai matematika diatas KKM. Pentingnya sekolah meningkatkan hasil belajar dengan membuat proses belajar menarik dan menyenangkan siswa. dengan pemilihan metode, dan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satunya yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Model make a match (mencari pasangan) adalah sistem pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dari kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan melatih kemampuan

berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan. Alasan dipilihnya model *make a match* sebagai perlakuan eksperimen adalah untuk membuktikan bahwa dengan penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar daripada menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Adapun kelebihan dari model tersebut yaitu mampu menciptakan suasana kegembiraan yang akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa, materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah karena model tersebut membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna karena didalamnya terdapat konteks belajar sambil bermain, hal ini yang dapat membangkitkan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan lebih meningkat.



Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis disusun sebelum penelitian dilaksanakan, sebab hipotesis tersebut akan memberikan petunjuk pada tahap pengumpulan, analisis serta interpretasi.

Sehingga hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sidorejo

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas III SDN Sidorejo.