

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 2
BRANTI RAYA**

(Skripsi)

Oleh

FEBRI PUSPITANINGRUM



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 BRANTI RAYA

Oleh

FEBRI PUSPITANINGRUM

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan perbandingan nilai *N-Gain* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu 0,54 dengan 0,23, selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,21. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,82 dan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 65,00 meningkat 26,18. Hasil penelitian menunjukkan ($t_{hitung} = 2,459 > t_{tabel} = 2,000$), berarti H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

Kata kunci: hasil belajar, *make a match*, matematika.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 2
BRANTI RAYA**

Oleh

FEBRI PUSPITANINGRUM

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD NEGERI 2 BRANTI
RAYA

Nama

: Febri Puspitaningrum

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1413053049

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

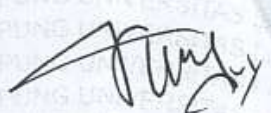
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2002


Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

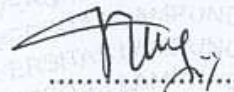
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

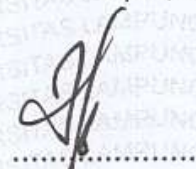
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

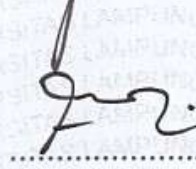
Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Sarengat, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **09 Mei 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febri Puspitaningrum
NPM : 1413053049
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 1 Mei 2018

Yang membuat Pernyataan



Febri Puspitaningrum
NPM 1413053049

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Febri Puspitaningrum, dilahirkan di Branti pada tanggal 7 Februari 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Supriyanto dan Ibu Rohasih.

Peneliti memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Branti Raya tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Natar pada tahun 2011 kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Natar dan lulus pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarl
ah untuk tenang dan sabar.
(Khalifah Umar)

“Bahwa orang yang berjalan menuntut ilmu, kelak Allah akan memudahkan
jalannya menuju surga”
(*HR. Muslim: 2699*)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim...

*Bersama keridhaan **Allah Swt** ,Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai rasa syukur untuk;*

*Orang tuaku, Bapak dan Ibuku tercinta, **Bapak Supriyanto** dan **Ibu Rohasih** yang selalu memanjatkan doa dan memberikan segalanya demi masa depan dan keberhasilanku.*

*Adikku tercinta **Dicky Dwi Apri Ady** yang selalu menghiburku dan menemaniku dengan canda dan tawanya.*

Para pendidik atas ilmu yang tercurahkan padaku.

*Almamater tercinta **Universitas Lampung***

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung sekaligus sekretaris yang telah memberikan banyak ilmu kepada

peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

6. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., sebagai penguji yang telah banyak memberikan sumbangan pemikiran, kritik, dan saran serta gagasannya dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Nelly Astuti, M. Pd., sebagai ketua yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik, dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Dr. Achmad Sarbanun, M.Pd.I Kepala SD Negeri 2 Branti Raya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Ibu Ayoe Lisutha, S.Pd., guru kelas VB yang peneliti jadikan kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Ibu Anisa Redha Meisyuri, S.Pd., guru kelas VC yang peneliti jadikan kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Dewan guru dan Staf Tata Usaha SD Negeri 2 Branti Raya yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

13. Siswa siswi kelas V SD Negeri 2 Branti Raya Tahun Pelajaran 2017/2018 yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek dalam penelitian ini.
14. Bapak Ibuku, adikku dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa kepadaku.
15. Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan memotivasi agar cepat menyelesaikan studi Desi, Azkia, Faiza, Diah dan Dita, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
16. Sahabat seperjuanganku yang menemaniku selama ini Yessy Ayuningrum dan Yuves Menti.
17. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 khususnya kelas A Abi, Agin, Ajay, Ani, Anis, Mbak Ay, Azkia, Chandra, Keket, Derios, Diah, Enggal, Dita, Desi, Faiza, Hanip, Hanifah, Dona, Bundos, Putri, Silvi, Suci, Sunita, Surya, Wayan dan Mbak Pit semoga kita dapat mewujudkan mimpi-mimpi kita.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 1 Mei 2018
Peneliti

Febri Puspitaningrum
NPM 1413053049

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN..	xiii
 I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
 II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	 11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hasil Belajar	11
a. Belajar.....	11
b. Teori Belajar.	12
c. Hasil Belajar.	14
2. Model Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Pembelajaran.	16
b. Pengertian Model Pembelajaran.	17
3. Model Pembelajaran Kooperatif	19
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif.	20
c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.	21
d. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif.....	22
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	24
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	24
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	25
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Make a Match</i>	27

5. Metode yang digunakan Guru di Kelas Kontrol	29
a. Metode Ceramah.....	30
b. Metode Tanya Jawab	32
c. Metode Penugasan	34
6. Matematika	37
a. Pengertian Matematika	37
b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD	38
c. Pembelajaran Matematika di SD	40
d. SK dan KD Matematika Kelas V SD Semester Genap.	42
B. Penelitian yang Relevan..	42
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	44
D. Hipotesis	45
III. METODE PENELITIAN	46
A. Desain Penelitian	46
B. <i>Setting</i> Penelitian	48
1. Tempat Penelitian.....	48
2. Waktu Penelitian.....	48
C. Prosedur Penelitian	48
D. Variabel Penelitian.	49
1. Variabel Bebas (<i>Independen</i>).....	49
2. Variabel Terikat (<i>Dependen</i>).....	49
E. Definisi Operasional.	50
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	50
2. Hasil Belajar.	51
F. Populasi dan Sampel.....	51
1. Populasi Penelitian	51
2. Sampel Penelitian	52
G. Teknik Pengumpulan Data	53
H. Uji Persyaratan Instrumen.	55
1. Uji Coba Instrumen Penelitian	56
2. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.	57
a. Uji Validitas	57
b. Uji Reliabilitas.....	58
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	59
1. Analisis Data Hasil Belajar dan Angket.....	60
a. Nilai Belajar Secara Individual.....	60
b. Nilai Rata-rata Belajar Siswa	60
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal	60
d. Angket Respon Siswa	61
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	62
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Homogenitas.....	63

3. Uji Hipotesis.....	64
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Deskripsi Umum dan Lokasi Penelitian	67
1. Visi	67
2. Misi.....	67
3. Tujuan SD Negeri 2 Branti Raya	68
4. Sarana Prasarana.....	68
5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	69
6. Data Siswa	70
B. Pelaksanaan Penelitian	71
1. Persiapan Penelitian	71
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	72
a. Validitas.....	72
b. Reliabilitas	75
3. Pelaksanaan Penelitian	76
4. Pengambilan Data Penelitian.....	76
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	77
1. Hasil Belajar pada Ranah Kognitif Siswa (Variabel Y)....	78
2. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
3. Angket Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> (Variabel X).....	84
D. Hasil Analisis Data	86
1. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	86
a. Hasil Uji Normalitas	86
b. Hasil Uji Homogenitas	89
2. Hasil Uji Hipotesis	91
E. Pembahasan	94
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya....	5
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	21
3. SK dan KD Matematika kelas V SD semester genap	42
4. Kisi-kisi Instrumen Angket.....	55
5. Kisi-kisi soal tes belajar kognitif.... ..	56
6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai (r)	58
7. Koefisien Reliabilitas	59
8. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	61
9. Interpretasi koefisien korelasi nilai (r)	65
10. Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Branti Raya	69
11. Data Tenaga Pendidikan SD Negeri 2 Branti Raya	70
12. Data siswa SD Negeri 2 Branti Raya	71
13. Hasil Analisis Validitas Butir Tes.....	72
14. Deskripsi Data Penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> (X) dan Data Hasil Belajar (Y).....	77
15. Nilai <i>Pretest</i> pada Ranah Kognitif Siswa (Variabel Y)	78
16. Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	80
17. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	82
18. Deskripsi Frekuensi Variabel X (Angket Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>)	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Konsep Variabel	45
2. Desain Penelitian Eksperimen	47
3. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
4. Diagram Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
5. Diagram Perbandingan Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>	83
6. Perbandingan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> antara kelas eksperimen dan Kontrol	83
7. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel X (Angket Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>)	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Surat-surat Penelitian	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	106
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	107
3. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas.....	109
4. Surat Pemberian Izin dari Sekolah	110
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas Eksperimen	111
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas Kontrol.....	112
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa	113
8. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	114
Perangkat Pembelajaran	
9. Pemetaan SK dan KD	116
10. Silabus	118
11. RPP Kelas Eksperimen.....	122
12. RPP Kelas Kontrol.....	132
13. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif	138
14. Soal Uji Instrumen Tes	139
15. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen Tes.....	145
16. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	146
17. Angket Respon Siswa	147
Data Uji Instrumen	
18. Hasil Uji Validitas	150
19. Hasil Uji Validitas Manual	152
20. Hasil Uji Reliabilitas.....	155
21. Hasil Uji Reliabilitas Manual	156
22. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif	158
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	159
24. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	167
Data Hasil Penelitian	
25. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	169
26. Data Hasil Penarikan Angket Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> (Variabel X)	173
27. Frekuensi Angket.....	175

Lampiran	Halaman
Data Hasil Analisis Penelitian	
28. Perhitungan Uji Normalitas	177
29. Hasil Uji Homogenitas	187
30. Uji Hipotesis	191
31. Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> (PPM).....	194
Tabel Statistik	
32. Tabel Nilai r Product Moment.....	197
33. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Pretest</i>	198
34. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Posttest</i>	200
35. Tabel Nilai Chi Kuadrat (χ^2)	202
36. Tabel Distribusi F	203
37. Tabel Nilai Distribusi t	204
Foto Dokumentasi	
38. Foto Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	206
39. Foto Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol	208

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003: 2) menyatakan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Memperbaiki mutu belajar mengajar yang tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran saja, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak mulia yang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kemendiknas, 2003: 3). Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan KTSP.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (2006: 6) menjelaskan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. KTSP mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada kelas I s.d. kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV s.d. kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Mata pelajaran yang dipelajari di SD/ MI terdiri dari 8 mata pelajaran, yaitu (1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (3) matematika, (4) pendidikan agama, (5) pendidikan kewarganegaraan, (6) seni budaya, (7) bahasa Indonesia, dan (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, dari mata pelajaran yang

diajarkan terdapat mata pelajaran matematika yang penting diberikan di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan tinggi.

Matematika sendiri sebagai ilmu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencetak SDM yang berkualitas. Hal ini dikarenakan matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan penalaran dan pola pikir manusia. Matematika merupakan salah satu bagian dari ilmu dasar (*basic science*) yang memiliki peran penting di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika diharapkan akan menjadi solusi akhir yang tepat, valid dan dapat diterima secara ilmiah oleh dunia pendidikan. Pendidikan matematika sangat penting diberikan kepada semua jenjang pendidikan, diharapkan dengan pendidikan matematika seseorang dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum 2006 (Depdiknas, 2006: 134) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika diajarkan kepada semua siswa dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Pembelajaran matematika di Indonesia masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik, menurut Sudjiono (dalam Puspitarini, 2014: 49) ada faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya nilai Matematika siswa Indonesia. Faktor tersebut terletak pada guru di Asia yang selama ini dinilai kurang efektif dalam memilih strategi pembelajaran Matematika. Guru belum menekankan pada pengembangan daya nalar (*reasoning*), logika, dan proses berpikir kreatif. Bahkan hampir 80 persen pembelajaran Matematika dan

sains di Indonesia berlangsung dengan metode ceramah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hazrul (2016) yang menjelaskan bahwa rendahnya nilai matematika pelajar di Indonesia terbukti dari survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* dari hasil tes dan evaluasi didapatkan bahwa performa pelajar Indonesia pada bidang matematika masih tergolong rendah yaitu peringkat 62 dari 69 negara yang dievaluasi dengan rata-rata 386 poin yang termasuk pada kategori rendah dan jauh dari kategori mahir dengan rata-rata 625.

Permasalahan hampir sama juga terjadi di SD Negeri 2 Branti Raya. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang telah penulis lakukan di SD Negeri 2 Branti Raya pada tanggal 19 dan 27 Oktober 2017, diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika sebagian siswa masih memiliki pemikiran bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga dalam pelaksanaannya siswa cenderung malas dan tidak termotivasi dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maulaty (2015:1) bahwa matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena para pelajar sudah *menjudge* bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. Pemikiran yang seperti itu jelas akan memengaruhi terhadap penguasaan materi serta hasil belajar pada matematika. Pembelajaran matematika yang cenderung dianggap sulit oleh sebagian siswa tersebut membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran matematika karena hanya sebatas soal perhitungan baik penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran

matematika, sehingga siswa hanya menerima informasi dari guru dan pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru (*teacher centered*).

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang telah dilakukan penulis di SD Negeri 2 Branti Raya, menunjukkan bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas V SD Negeri 2 Branti Raya pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data nilai *Mid* semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah siswa	Pelajaran									
			IPA		Matematika		PKn		IPS		Bahasa Indonesia	
			<70	≥70	<65	≥65	<70	≥70	<70	≥70	<70	≥70
1	V A	33	12	21	25	8	10	23	12	21	99	14
2	V B	34	10	24	27	7	12	22	10	24	10	24
3	V C	32	22	10	24	8	22	10	12	20	3	29
Σ	Siswa	99	44	55	76	23	44	55	34	65	32	67
	Presentase	100%	44%	56%	77%	23%	44%	56%	34%	66%	32%	68%
			66		54		63		64		73	

Sumber: Dokumentasi guru kelas V SD Negeri 2 Branti Raya semester ganjil TP. 2017/2018

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas V lebih rendah jika dibandingkan dengan persentase ketuntasan empat mata pelajaran lainnya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia. Persentase ketuntasan hasil belajar IPA sebesar 56% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dengan nilai rata-rata 66, pada pelajaran PKn persentase ketuntasan sebesar 56% dengan rata-rata 63, pada pelajaran IPS persentase ketuntasan sebesar 66% dengan rata-rata 64, persentase ketuntasan Bahasa

Indonesia sebesar 68% dengan rata-rata 73, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar matematika sebesar 23% dengan rata-rata 54 dan hanya 23 orang siswa dari jumlah keseluruhan 99 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya apabila mengacu pada pendapat Mulyasa (2013: 131) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikelas dianggap tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa memiliki nilai diatas KKM.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat. Cara mencapai tujuan pembelajaran matematika dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 55) *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan kartu dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat

diterapkan untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya .
2. Siswa masih menganggap mata pelajaran matematika sulit.
3. Guru belum maksimal menggunakan model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
5. Guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, untuk memperjelas arah penelitian yang akan dilakukan maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* .

2. Hasil belajar kognitif matematika yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran matematika bagi calon guru yang akan memasuki dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, siswa dapat bekerja sama dan memiliki rasa tanggung jawab pada kelompok belajarnya serta meningkatnya hasil belajar siswa.

b. Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

c. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya mengadakan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa.

d. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang model pembelajaran dan menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen serta mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran matematika.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu
2. Objek penelitian adalah hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.
4. Tempat penelitian adalah SD Negeri 2 Branti Raya
5. Waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

II. KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Belajar

Belajar adalah aktivitas manusia yang sangat vital dan berlangsung secara berkesinambungan selama manusia tersebut masih hidup.

Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) menyatakan bahwa.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu proses sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui perintah, arahan dan bimbingan.

Menurut Hamalik (2008: 29) belajar bukan merupakan tujuan melainkan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan, artinya belajar tidak mudah untuk didapatkan karena membutuhkan suatu proses, yang meliputi beberapa interaksi.

Komalasari (2014: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Artinya proses perubahan disini meliputi semua aspek baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara

bertahap. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini saling terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan baik itu dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilakukan secara sadar dan bertahap untuk menambah wawasan serta pengalaman seseorang. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar seharusnya dilakukan sepanjang hayat, karena hakikatnya kita belajar mulai dari bayi hingga akhir hayat.

b. Teori belajar

Sebagai landasan terjadinya proses belajar, maka perlu adanya teori belajar yang mendukung suatu model, pendekatan, strategi atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan suatu teori diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Trianto (2011: 27) teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pemikiran siswa. Menurut Brunner (dalam Susanto, 2014: 96-98) pandangan pembelajaran terpadu terdapat beberapa teori belajar

yang mendukungnya, yaitu: teori perkembangan Jean Piaget, teori konstruktivisme, teori Vigotsky, teori Bandura dan teori Brunner.

Trianto (2013: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Teori belajar terkait dengan asumsi tentang pengetahuan, siswa dan proses belajar mengajar. Sani (2013: 34-35) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan siswa sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori kognitivisme
Teori kognitivisme menganggap bahwa proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Dimana pengetahuan dan pengalaman tertata dalam bentuk strategi kognitif.
- 3) Teori konstruktivisme
Teori ini membahas kesadaran sosial dalam kegiatan sosial kemudian terjadi pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru serta transformasi. Siswa dapat membangun konsep dari pengalaman-pengalamannya.
- 4) Teori humanisme
Teori ini menyatakan bahwa keberhasilan belajar terjadi jika siswa memahami lingkungan dan dirinya sendiri.
- 5) Teori sibernetik
Proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses dan dipelajari oleh siswa.

Suprijono (2013: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respond*).

2) Teori belajar kognitif

Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.

3) Teori belajar konstruktivisme

Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan pembelajaran ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya

c. Hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu. Susanto (2014: 5) memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar.

Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan, dan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Kunandar (2013: 62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar.

Menurut Purwanto (2008: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Sementara itu menurut Bloom (dalam Thobroni dan Arif , 2012: 23-24) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

- 1) Domain kognitif mencakup:
 - a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
 - b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
 - c) *Application* (menerapkan)
 - d) *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan)
 - e) *Syntesis* (menilai)
 - f) *Evaluating* (menilai)
- 2) Domain afektif mencakup:
 - a) *Receiving* (sikap menerima)
 - b) *Responding* (memberikan respon)
 - c) *Valuing* (menilai)
 - d) *Organization* (organisasi)
 - e) *Characterization* (karakterisasi)

- 3) Domain psikomotor mencakup:
 - a) *Initiatory*
 - b) *Pre-routine*
 - c) *Rountinized*
 - d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Berdasarkan pada definisi para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif yaitu pada kata kerja operasional menghitung (C2) dan menerapkan (C3).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang guru. Istilah pembelajaran masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, kata pembelajaran lahir semenjak Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sutikno (2014: 12) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Artinya peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran.

Masitoh (2009: 8) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat interaksi siswa dan guru, melibatkan unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Artinya proses pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh pendidik, namun juga interaksi siswa dan guru mempengaruhi proses belajar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. Susanto (2014: 19) pembelajaran diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata pembelajaran, yang artinya sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar.

Berlandaskan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang dan diupayakan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan interaksi siswa dan guru yang tercipta menentukan kualitas pembelajaran sehingga siswa dapat menerima informasi dan pemahaman dengan mudah. Pembelajaran yang bermakna dapat tercipta melalui pendekatan, model, metode, maupun strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2014: 133) model

pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Suprijono (2013: 64) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Trianto (2011: 22) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa, sehingga memudahkan guru dalam mentransfer ilmu dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran di sekolah dasar sangat beraneka ragam, artinya guru bebas memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikannya agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau prosedur sistematis yang disajikan secara khas oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bermakna untuk mencapai tujuan

pembelajaran secara efisien dan efektif. Penerapannya menggunakan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan berdiskusi secara berkelompok. Model ini menunjukkan efektivitas untuk berpikir secara kritis, pemecahan masalah dan komunikasi antar pribadi. Menurut Rusman (2014: 202) *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Sejalan dengan itu, menurut Sanjaya (dalam Rusman, 2014: 203) Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hamdani (2011: 31) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Siswa disusun dalam kelompok yang terdiri dari empat atau enam orang siswa dengan kemampuan *heterogen*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 2 orang atau lebih yang bekerja sama secara *heterogen* untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student oriented*).

b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bercirikan pembelajaran yang bersifat kerjasama dalam kelompok. Menurut Rusman (2014: 31) ciri-ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa berkerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk berdasarkan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 31) ada beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu.

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan teman-teman kelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlakukan.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas tentang ciri-ciri pembelajaran kooperatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yaitu siswa dalam suatu kelompok saling bekerja sama dan berinteraksi serta menghargai perbedaan pendapat kemudian membuat kesimpulan bersama.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Sebuah model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Menurut Suprijono (2015: 65) langkah-langkah pembelajaran kooperatif secara umum terdiri dari 6 (enam) fase, yaitu.

- 1) Fase 1: *present goal and set*
Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
- 2) Fase 2: *present information*
Menyajikan informasi
- 3) Fase 3: *organize student into learning team*
Mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar
- 4) Fase 4: *assist team work and study*
Membantu kerja tim dan belajar
- 5) Fase 5: *test on materials*
Mengevaluasi
- 6) Fase 6 : *provide recognition*
Memberikan pengakuan dan penghargaan

Tabel 2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun individu dan kelompok.

Sumber : Rusman (2014: 211)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dianalisis bahwa pembelajaran dapat dikategorikan pembelajaran kooperatif apabila terdapat enam langkah utama atau fase pokok seperti yang telah dipaparkan diatas. Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi dan memberikan penghargaan.

d. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Huda (2014: 196) membagi pembelajaran kooperatif ke dalam pendekatan kolaboratif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Number Head Together* (NHT), *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Two Stay Two Stray* (TS-TS), *Role Playing*, *Pair Check*, dan *Cooperatif Script*, *Make a Match* dan lain-lain.

Tipe-tipe pembelajaran kooperatif yang beragam dapat menjadi pilihan guru dalam melaksanakan kegiatan pelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, materi serta tujuan pembelajaranyang hendak dicapai. Suprijono (2015: 108-120) menjelaskan tipe- tipe model pembelajaran kooperatif yaitu.

- 1) *Jigsaw*,
- 2) *Think Pair Share*,
- 3) *Number Head Together*,
- 4) *Group Investigation*,
- 5) *Two Stay TwoStray*,
- 6) *Make a Match*,
- 7) *Listening Team*
- 8) *Inside Outside Circle*
- 9) *Bamboo Dancing*
- 10) *Point Counter Point*
- 11) *The Power of Two*, dan
- 12) *Listening Team*.

Rusman (2014: 213-224) menjabarkan bahwa model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu sebagai berikut: (1) *Student Teams Achievement Divission (STAD)*, (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation (Investigasi Kelompok)*, (4) *Make a Match*, (5) *Teams Games Tournament*, (6) *Struktural*.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menganalisis bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hal itu sesuai permasalahan yang peneliti temui, bahwa pembelajaran

matematika di SD Negeri 2 Branti Raya masih menjadi pelajaran yang tidak disenangi siswa. Siswa juga kurang bekerja sama positif dalam menyelesaikan tugas dan pembelajaran masih didominasi oleh guru, maka dari itu melalui *Make a Match* diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran, salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Menurut Huda (2014: 135) *Make a Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Kurniasih dan Sani (2015: 55) menyatakan bahwa *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Make a Match* ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan. *Make a Match* dapat menumbuhkan kerja sama diantara siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran.

Menurut Komalasari (2010: 83-84) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat 1 buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya
- 8) Kesimpulan/penutup

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe

Make a Match menurut Huda (2014: 251) adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan materi atau membagi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi menjadi dua kelompok A dan B, kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada siswa.
- 5) Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya, kemudian guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis mereka harus diberi tahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum mendapatkan pasangan diminta untuk berkupul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki langkah-langkah yang sistematis dalam pelaksanaan kegiatannya. Peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda. Alasannya karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh Huda dijelaskan secara rinci pada tahapan-tahapan dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan model pembelajaran, untuk mengatasi

kelemahan model pembelajaran ini peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 2 kelompok pemegang kartu pertanyaan dan 2 kelompok pemegang kartu jawaban.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Suatu metode, model atau strategi dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Demikian juga model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kurniasih dan Sani (2015: 56) menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Kelemahan:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan guru untuk melakukan kegiatan
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- 4) Pada kelas dengan murid yang banyak (>30 siswakelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas dikiri kanannya.

Sedangkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Huda (2014: 253-254) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan:

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

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini agar penerapannya dapat terlaksana dengan baik, untuk meminimalisir kelemahan pada penerapan model *Make a Match*, peneliti memodifikasi langkah pembelajarannya dengan membagi siswa kedalam 4 kelompok kecil yang terdiri dari 2 kelompok memegang pertanyaan dan 2 kelompok memegang jawaban. Hal itu

dilakukan karena jumlah siswa yang banyak dan untuk membantu peneliti dalam pengondisian kelas. Sementara itu pada kelas kontrol dipenelitian ini peneliti menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab dan metode penugasan.

5. Metode yang Digunakan Guru di Kelas Kontrol

Metode mengajar adalah cara seorang guru yang digunakan dalam mengajar agar proses transfer ilmu berjalan dengan mudah sehingga siswa menjadi lebih paham. Penggunaan metode merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran. Aqib, dkk., (2016: 102) menyatakan bahwa secara khusus metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan.

Suprihatiningrum (2013: 282) metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, operasionalisasi dan strategi pembelajaran dalam menyiasati perbedaan individual siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap materi bagi siswa dan berdampak terhadap pencapaian tujuan. Metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena melalui metode pembelajaran yang tepat, guru mampu mengajarkan materi dan konsep kepada siswa.

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan oleh seorang guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa

selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang paling sering digunakan oleh guru. Penggunaan metode ini sifatnya sangat praktis dan efisien bagi pemberian pengajaran yang bahannya banyak dan mempunyai banyak siswa. Metode ceramah merupakan cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 97) mengemukakan bahwa metode ceramah merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung kepada siswa.

Hamdayama (2014: 28) menyatakan bahwa metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional karena sejak dulu metode ini harus dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam interaksi edukatif. Metode ceramah dilakukan guru dengan penyampaian materi secara lisan kepada siswa, yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah merupakan suatu cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lisan oleh guru kepada siswa. Metode ceramah ini merupakan metode yang lebih banyak

dipakai sejak dulu dalam proses pembelajaran dan termasuk ke dalam metode tradisional.

Namun, penggunaan metode ceramah masih memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 97) bahwa kelebihan dan kekurangan metode ceramah adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Guru mudah menguasai kelas.
 - b) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
 - c) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
 - d) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - e) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
- 2) Kekurangan
 - a) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata). Anak yang visual menjadi rugi, sedangkan anak yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya.
 - b) Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
 - c) Guru sukar sekali membuat siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya.
 - d) Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdayama (2014: 169) metode ceramah memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Guru mudah menguasai kelas karena guru menyampaikan informasi dan materi secara langsung dengan tatap muka langsung dengan siswa.
 - b) Metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya karena waktu materi dapat diatur oleh guru secara langsung, materi dan waktu pelajaran sangat ditentukan oleh sistem nilai yang dimiliki oleh guru yang bersangkutan.
 - c) Mudah dilaksanakan.
 - d) Dapat diikuti siswa dalam jumlah besar, bisa juga dengan menggunakan media sound sistem sehingga suara guru yang sedang menerangkan bisa terdengar lebih keras dengan jangkauan suara lebih jauh.
 - e) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.

2) Kekurangan

- a) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.
- b) Siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan siswa yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya bila terlalu lama membosankan.
- c) Sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa.
- d) Menyebabkan siswa pasif.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti menyimpulkan kelebihan metode ceramah, yaitu guru mudah menguasai kelas, metode yang paling ekonomis dari segi waktu, biaya, dan pelaksanaannya dan guru mudah menerangkan pelajarannya dengan baik. Kekurangan dari metode ceramah, yaitu kegiatan pengajaran menjadi verbalisme, siswa yang visual menjadi rugi dan yang auditif dapat lebih besar menerimanya, siswa cepat bosan bila selalu digunakan dan terlalu lama menggunakannya dan siswa menjadi pasif.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dapat digunakan oleh guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengingat pembelajaran yang telah lalu, agar siswa fokus pada pelajaran berikutnya. Metode tanya jawab adalah suatu cara mengajar atau menyajikan materi melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan oleh guru kepada siswa untuk lebih memahami materi tersebut. Djamarah dan Zain (2010: 94) menjelaskan metode tanya jawab adalah suatu cara mengajar dimana guru dan siswa aktif bertanya tentang materi pembelajaran, baik pertanyaan dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari

siswa kepada guru. Hamdayama (2014: 107) menjelaskan metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Metode tanya jawab memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara dua arah.

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode tanya jawab adalah metode yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara dua arah dan langsung, pertanyaan yang diajukan dapat dari guru kepada siswa atau sebaliknya dan jawaban harus diungkapkan. Namun, penggunaan metode tanya jawab masih memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Djamarah dan Zain (2010: 95) bahwa kelebihan metode tanya jawab yakni sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang kantuknya.
 - b) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
 - c) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- 2) Kekurangan
 - a) Guru hanya memberikan giliran pada siswa tertentu saja.
 - b) Hanya dikuasai oleh siswa yang pandai.

Menurut Hamdayama (2014: 109) kelebihan dan kekurangan dari metode tanya jawab yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Kelas akan hidup karena anak didik aktif berfikir dan menyampaikan pikiran melalui berbicara.

- b) Baik sekali untuk melatih anak didik agar berani mengemukakan pendapatnya.
- c) Akan membawa kelas ke dalam suasana diskusi.
- 2) Kekurangan
 - a) Siswa sering merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
 - b) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
 - c) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
 - d) Pembicaraan sering menyimpang dari pokok persoalan bila dalam mengajukan pertanyaan.

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode tanya jawab memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode tanya jawab, yaitu pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, melatih siswa agar berani mengemukakan pendapatnya dan membawa kelas ke dalam suasana diskusi.

Sedangkan kekurangan dari metode tanya jawab, yaitu siswa merasa takut, tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa, waktu sering banyak terbuang dan jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

c. Metode Penugasan

Penugasan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Metode ini seringkali digunakan oleh guru dalam setiap pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 85) metode ini

diberikan karena dirasakan bahan pelajaran terlalu banyak, sementara waktu sedikit. Artinya, banyaknya bahan yang tersedia dengan waktu yang kurang.

Hamdayama (2014: 183) metode penugasan adalah metode penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Masalahnya tugas yang dilaksanakan oleh siswa dapat dilakukan di dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan, di bengkel, di rumah siswa, atau di mana saja asal tugas itu dapat dikerjakan.

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode penugasan adalah metode penyajian bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode penugasan bisa dilakukan di dalam kelas sebagai latihan atau untuk tugas individu.

Namun, penggunaan metode penugasan masih memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Djamarah dan Zain (2010: 87) kelebihan dan kekurangan metode penugasan adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual dan kelompok.
 - b) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru.
 - c) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
 - d) Dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- 2) Kekurangan

- a) Siswa sulit untuk dikontrol, apakah benar siswa yang mengerjakan tugas ataukah orang lain.
- b) Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi dengan baik.
- c) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
- d) Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.

Menurut Hamdayama (2014: 187) menyampaikan kelebihan dan kekurangan dari metode penugasan adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Dapat dilaksanakan pada berbagai materi pembelajaran.
 - b) Melatih daya ingat dan hasil belajar siswa.
 - c) Jika tugas individu dapat melatih belajar mandiri siswa dan jika tugas kelompok melatih belajar bersama menguasai materi.
 - d) Mengembangkan kreativitas siswa.
 - e) Meningkatkan keaktifan belajar siswa pengetahuan yang diperoleh siswa baik dari hasil belajar, hasil eksperimen, atau penyelidikan, banyak berhubungan dengan minat dan berguna untuk hidup mereka.
- 2) Kekurangan
 - a) Seringkali siswa melakukan penipuan di mana mereka hanya meniru hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
 - b) Terkadang tugas itu dikerjakan orang lain tanpa pengawasan.
 - c) Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.
 - d) Sulit mengukur keberhasilan belajar peserta didik.

Menurut pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode penugasan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penugasan, yaitu merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual dan kelompok, mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru, mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sedangkan kekurangan

metode penugasan, yaitu siswa sulit untuk dikontrol, terkadang tugas itu dikerjakan orang lain tanpa pengawasan, tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa dan sulit mengukur keberhasilan belajar siswa.

6. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berkaitan dengan ilmu pasti yang menggunakan nalar untuk memecahkan suatu permasalahan. Susanto (2014: 185) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja. Russefendi (dalam Suwaningsih dan Tiurlina, 2006: 3) matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, prose dan penalaran.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (2006: 147) menjelaskan bahwa.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik (siswa) dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik

(siswa) dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang tersusun dari konsep-konsep yang bersifat abstrak yang didapat dari pengalaman secara rasio dengan penalaran-penalaran melalui manipulasi bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar, menengah, tinggi sampai di perguruan tinggi. Karena dalam setiap jenjang pendidikan saling berhubungan antar materi pembelajaran matematika dasar dan pembelajaran matematika tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah menjadikan siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2014: 189) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD sebagai berikut.

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.

- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, ukuran terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Tujuan pembelajaran matematika haruslah dijabarkan secara rinci agar apa yang akan dicapai tidak menyimpang dengan yang diharapkan. Tujuan matematika berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 (2006: 417) bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memahami konsep matematika, yaitu dengan menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, menyusun bukti, atau mengutarakan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, serta percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan matematika di SD adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika siswa dalam hal menghitung dan menggunakan rumus matematika yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan matematika di SD merupakan pemahaman dasar siswa mengenai hal-hal abstrak dalam matematika untuk menumbuhkan

pemahaman menggunakan rumus-rumus sederhana yang diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

c. **Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika di SD tidak lepas dari hakikat matematika dan hakikat siswa SD. Hakikat siswa SD berada diusia 7 hingga 12 tahun yaitu pada tahap operasional konkret, sedangkan matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 5) menyatakan bahwa matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, karena proses mencari kebenaran dalam matematika berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan yang lain. Dikenal sebagai ilmu deduktif namun dalam pelaksanaannya di SD matematika dilaksanakan dengan pendekatan induktif. Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 259) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman siswa tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran matematika di SD disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. Pembelajaran matematika yang dikemukakan Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25-26) adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, pendekatan spiral yang dimaksud adalah mengaitkan atau menghubungkan konsep atau topik yang akan diajarkan dengan topik atau konsep sebelumnya. Dimulai dengan benda-benda konkret hingga bentuk pemahaman yang lebih abstrak yang bersifat umum.
- b) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap, yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Pembelajarannya pun dimulai dari yang konkret (menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitar lingkungan siswa), semu konkret (menggunakan

- gambar-gambar) dan akhirnya kepada konsep abstrak (menggunakan simbol-simbol).
- c) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, walaupun matematika adalah ilmu deduktif, namun untuk proses pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan metode induktif. Contoh dalam pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dengan mengamati contoh-contoh bangun ruang dan mengenal namanya, kemudian menentukan sifat-sifat bangun ruang sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun tersebut.
 - d) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, kebenaran matematika adalah kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lainnya. Meskipun matematika di SD dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi (kebenaran) suatu konsep harus secara deduktif.
 - e) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, berdasarkan teori belajar Ausabel pembelajaran matematika harus bermakna. Artinya dalam pembelajaran lebih menekankan pada pengertian daripada hafalan. Aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil matematika ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan siswa tetapi tidak keluar dari konsep awal pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di SD menggunakan pendekatan induktif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pembelajaran matematika di SD tentu menjadi sebuah dasar untuk siswa dalam pemahaman matematika dan menjadi bekal kelak dijenjang pendidikan lebih tinggi.

**d. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
Matematika Kelas V SD Semester Genap**

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut (1) bilangan, (2) geometri dan pengukuran, (3) pengolahan data. Materi matematika pada kelas V SD semester 2 adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
Matematika kelas V SD semester 2**

Standar kompetensi	Kompetensi dasar
Bilangan 1. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	5.1 mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya 5.2 menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan 5.3 mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan 5.4 menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala.
Geometri dan pengukuran 2. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang 6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun yang sederhana 6.4 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri 6.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang sederhana

(Sumber dari BSNP, 2006: 145)

B. Penelitian yang Relevan

1. Maulidiyah. 2014. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar

siswa pada materi adaptasi makhluk hidup di kelas V MI Raudlatul Jannah (Palmerah, Jakarta Barat, Propinsi DKI Jakarta), pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi adaptasi makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-T diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,12 > 1,706$. Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup kelas V MI Raudlatul. Penelitian yang dilakukan Maulidiyah (2014) memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian.

2. Artawa. 2012. Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 (SD Negeri 1 Muncan, dan SD Negeri 4 Muncan) Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji-T diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $8,47 > 2,00$. Jadi dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil uji-T tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

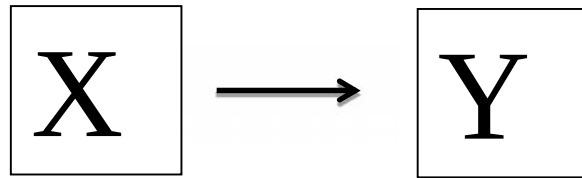
match berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD di gugus 1 kecamatan sela. Penelitian yang dilakukan Artawa (2012) memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika kelas V. Sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian, dan tempat penelitian.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah penting. Seperti yang telah diungkapkan dalam hipotesis, penulis memiliki keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Penelitian ini membandingkan pengaruh hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional seperti yang biasa dilakukan guru di kelas. Pemilihan model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil

belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

X = Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
 Y = Hasil belajar siswa
 → = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, kerangka pikir dan penelitian yang relevan, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu "Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya".

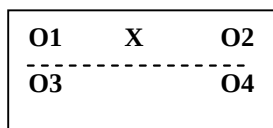
III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2014: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2014: 77) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non equivalent control group design*.

Jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini terdiri atas dua kelompok yang keduanya tidak ditentukan secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai kedua kelompok hampir sama atau tidak

berbeda secara signifikan. Adapun desain *pretest-posttest control grup design* menurut Sugiyono (2014: 78) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Eksperimen.

Keterangan:

- X : Perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*
- O₁ : *Pre-test* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₂ : *Post-test* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₃ : *Pre-test* pada kelompok kontrol
- O₄ : *Post test* pada kelompok kontrol

Berdasarkan gambar 2 di atas, mengilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₃) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai (O₂ - O₄) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun. Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus *t-test* dalam uji hipotesis.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Branti Raya bertempat di desa Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. SD Negeri 2 Branti Raya merupakan salah satu SD yang menerapkan kurikulum KTSP.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2017. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan November 2017 dan pelaksanaan penelitian eksperimen dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, pada bulan April 2018.

C. Prosedur Penelitian

Sintak atau prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa tes berbentuk pilihan ganda.
3. Menguji coba instrumen pengumpul data (tes) kepada siswa kelas VA di SD Negeri 2 Branti Raya.
4. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk memperoleh instrumen yang telah valid dan reliabel.
5. Memberikan *pretest* pada kedua kelompok.

6. Melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dalam hal ini dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan tidak memberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kelas kontrol.
7. Melakukan *posttest* pada kedua kelompok.
8. Menghitung hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol.
9. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 60). Ada dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Menurut Sugiyono (2014: 61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas disimbolkan dengan "X" dan variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Menurut Sugiyono (2014: 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat disimbolkan dengan “Y” dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan atau diamati. Definisi variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap: (1) Guru menyampaikan materi atau membagi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, (2) siswa dibagi menjadi dua kelompok, (3) guru memberikan satu kartu pertanyaan kepada masing-masing kelompok, (4) guru memberikan petunjuk dan menjelaskan peraturan pelaksanaan model pembelajaran ini, (5) siswa mulai mencari/mencocokkan kartu pasangan, guru memberikan batasan waktu, (6) ketika waktu sudah habis siswa berkumpul sesuai dengan pasangannya, (7) guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, (8) guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan

pertanyaan dan jawaban, (9) guru memanggil pasangan selanjutnya untuk presentasi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada siswa menuju lebih baik. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil yang dicapai siswa dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah proses pembelajaran, yang menggambarkan penguasaan siswa pada bidang pengetahuan dan pemahaman tentang materi pembelajaran.

Indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Namun peneliti hanya fokus menilai pada indikator hasil belajar ranah kognitif. Nilai yang diperoleh siswa pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional menghitung (C2) dan menerapkan (C3). Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan teknik tes objektif dalam bentuk pilihan ganda pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*), untuk melihat peningkatan pengetahuan siswa. Setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan untuk jawaban salah mendapat skor 0.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono:2014:

117). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VB dan VC, sedangkan kelas VA digunakan sebagai uji instrumen yang berada di SD Negeri 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 66 siswa yaitu kelas VB berjumlah 34 siswa, dan kelas VC berjumlah 32 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian. Sugiyono (2014: 118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi. Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) menyatakan bahwa sampel dianggap sebagai data yang paling penting untuk mendukung penelitian.

Sampel haruslah benar-benar mewakili populasi, dan juga harus bersifat representatif artinya dapat dipercaya. Maka dari itu, penulis menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh yang merupakan kategori dari teknik *sampling non probability sampling*. Sugiyono (2010: 68) *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan penulis menggunakan sampel jenuh adalah karena populasi dalam penelitian ini < 100 orang.

Berdasarkan data populasi sebanyak dua kelas dengan jumlah 66 siswa, peneliti mengambil sampel seluruh kelas VB dan VC di SD Negeri 2 Branti Raya, yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penentuan kelas tersebut berdasarkan pada pertimbangan hasil wawancara dan observasi dan studi dokumentasi yang telah dilakukan. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VB dan kelas VC digunakan sebagai kelompok kontrol. Alasan mengapa kelas VB dijadikan sebagai kelompok eksperimen karena melihat dari nilai *mid* semester mata pelajaran matematika kelas VB memiliki ketuntasan pelajaran matematika lebih rendah dibandingkan dengan ketuntasan hasil belajar matematika kelas VC.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan, dipergunakan teknik atau metode yang tepat. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data ini merupakan data utama yang diambil dari instrumen penelitian yang berupa tes untuk mendapatkan informasi mengenai variabel yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui kondisi sementara akan hal yang akan diteliti dan diamati. Hadi (dalam Arikunto, 2013: 196) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Proses yang terpenting dalam tahap observasi adalah pengamatan dan ingatan. Peneliti menggunakan teknik observasi ini untuk mengamati keadaan sekolah yang akan diteliti.

2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data empiris mengenai proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Branti Raya. Wawancara ditujukan kepada guru kelas V sebagai media narasumber. Wawancara digunakan saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti. Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu menanyakan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, seperti apa proses pembelajaran yang biasa dilakukan, dan hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dan memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

4. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran tertentu. Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa. Bentuk tes yang diberikan

berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berupa *pretest* dan *posttest*.

5. Angket

Pada penelitian ini, penulis menggunakan angket respon siswa. Angket merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.. Angket yang diberikan berjumlah 20 butir soal. Adapun kisi-kisi angket adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal
Sikap siswa terhadap matematika.	Minat siswa terhadap pelajaran matematika.	1, 2, 3
	Menunjukkan kegunaan pelajaran matematika.	4, 5
Sikap siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model <i>Make a Match</i> .	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.	6, 7, 8
	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.	9, 10, 11, 12
Aktif dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model <i>Make a Match</i> .	Percaya diri dalam menyelesaikan persoalan matematika.	13, 14, 15
	Berani berbicara/berpendapat .	16, 17
	Bekerja sama dalam kelompok.	18, 19, 20

H. Uji Persyaratan Instrumen

Sugiyono (2016: 173) menjelaskan bahwa instrumen sebagai alat evaluasi yang akan digunakan untuk penelitian haruslah teruji kevalidan dan kereliabelannya, agar hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel pula,

maka dari itu sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen hasil belajar terlebih dahulu diujicobakan untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Setelah instrumen tes tersusun kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji coba ini dilakukan pada kelas VA SD Negeri 2 Branti Raya. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 40 butir soal pilihan jamak dengan waktu pengerjaan selama 60 menit dan soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, diambil setelah mendapatkan uji validitas dan reliabilitas. Adapun jumlah responden yang mengerjakan tes tersebut berjumlah 33 siswa.

Tabel 5. Kisi-kisi soal tes belajar kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang ingin dicapai	Ranah Kognitif	No. Soal
5.2 Menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan	Menjumlahkan dua pecahan campuran.	Siswa dapat menjumlahkan dua pecahan campuran.	C2	1, 4, 17, 26, 28, 31, 37.
	Menjumlahkan pecahan biasa atau bilangan asli dengan pecahan campuran.	Siswa dapat menjumlahkan pecahan biasa atau bilangan asli dengan pecahan campuran.	C2	13,33
	Menghitung pengurangan dua pecahan campuran.	Siswa dapat menghitung pengurangan dua pecahan campuran.	C2	3,6,11,14,22, 35, 38.
	Menghitung pengurangan pecahan biasa atau bilangan asli dengan pecahan campuran.	Siswa dapat menghitung pengurangan pecahan biasa atau bilangan asli dengan pecahan campuran.	C2	9, 10, 18, 40.

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tujuan yang ingin dicapai	Ranah Kognitif	No. Soal
	Menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan di dalam masalah sehari-hari.	Siswa dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan. pecahan di dalam masalah sehari-hari	C3	2, 5, 7, 8, 12, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 36, 39.

2. Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sanjaya (2014: 254) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Yusuf (2014: 234) menyatakan bahwa validitas yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur.

Instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan penelitian yang valid juga. Untuk menguji validitas tes maka menggunakan rumus korelasi *point biserial* r_{pbis} dengan rumus lengkap sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
- M_t = mean skor total
- S_t = simpangan baku
- P = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)
 Sumber : Arikunto, 2013: 93

Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai (r)

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber dari Sugiyono, 2010: 257

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Yusuf (2014: 242) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.

Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{1.1} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{1.1}$ = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya/jumlah item
 S = standar deviasi dari tes (Sumber dari Arikunto, 2013:115)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2007*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 7. Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,000	Sangat kuat
2	0,60 – 0,799	Kuat
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,20 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber dari Arikunto, 2013: 276.

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*), untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan katagori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$
 Rendah : $\text{N-Gain} < 0,3$

1. Analisis Data Hasil Belajar dan Angket

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan
 R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

(Sumber dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata seluruh siswa
 $\sum X$ = total nilai yang diperoleh siswa
 $\sum N$ = jumlah siswa

Sumber dari Aqib, dkk., 2010: 40

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 8. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber dari Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Angket Respon Siswa

Data hasil penyebaran angket respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai angket individu

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Kusnandar, 2013:126)

Berikut rumus nilai rata-rata angket seluruh siswa.

$$\bar{X} = \frac{\Sigma f(X)}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata angket seluruh siswa

f = Frekuensi

x = Nilai tengah interval

$\Sigma f(X)$ = total nilai yang diperoleh siswa

n = Jumlah siswa

(Sumber: Aqib. Dkk., 2010: 40)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Kasmadi dan Sunariah (2014: 116) berpendapat bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, uji *Liliefors*. Uji Normalitas dalam penelitian ini penulis menggunakan uji *chi kuadrat* dengan langkah perhitungan sebagai berikut:

- 1) Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f)^2}{f}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi Kuadrat/ normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_e : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

Sumber: Adopsi dari Sugiyono, 2010: 107.

- 3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif siswa. Siregar (2013: 167) menyatakan bahwa uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode varian terbesar dibandingkan varian terkecil. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji-F yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$$H_a : S_1^2 \neq S_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

(Sumber dari Muncarno, 2015: 57)

3. Uji Hipotesis

Setelah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya sampel diuji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun rumusan hipotesis yang dirumuskan adalah:

H_a : Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

H_o : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

Pengujian hipotesis ini menggunakan model *t-test*, *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Penelitian ini menunjukkan bahwa $n_1 = n_2$ yaitu $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$, dan varian homogen ($S_1^2 = S_2^2$). Penelitian ini menggunakan rumus *t-test pooled varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$ = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2 (Sumber dari Muncarno, 2015: 56)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu: jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_a ditolak, sedangkan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians*, maka selanjutnya dilakukan analisis kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan rumus Korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara Variabel x dan y

x = Skor Item

y = Skor Total

N = Banyaknya Objek (Jumlah sampel yang diteliti)

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 51)

Harga r dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r sebagai berikut.

Tabel 9. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai (r).

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Cukup kuat
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Selanjutnya, untuk menyatakan besar kecilnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dapat ditentukan dengan rumus Koefisien

Determinan, sebagai berikut.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Nilai Koefisien Determinan

r^2 = Nilai Koefisien Korelasi

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 51)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Branti Raya.

Pengaruhnya dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,54 dan 0,23 dengan selisih 0,31.

Begitu pula dapat dilihat pada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 65,00, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 57,03. Pengujian hipotesis

menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data nilai $t_{hitung} = 2,459 > t_{tabel} = 2,000$ (dengan $\alpha = 0,05$). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil belajar kognitif siswa pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. pengujian kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat

menggunakan rumus *Pearson Product Moment* (PPM) diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mempengaruhi hasil belajar

siswa sebesar 21,1% sedangkan sisanya 78,9% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1. Siswa

Sebagai masukan bagi siswa terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, hendaknya siswa dapat menggunakan waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan dan mencari pasangan kartu dan lebih meningkatkan kerjasama antar siswa, sehingga proses pembelajaran akan lebih aktif. Pada saat proses diskusi, siswa hendaknya sungguh-sungguh dalam pemecahan masalah, tidak membicarakan hal lain di luar pemecahan masalah saat diskusi, dan berani saat mempresentasikan hasil pemecahan masalah di depan kelas bersama dengan pasangannya. Jika semua indikator penerapan *Make a Match* dapat diterapkan dengan baik, maka diharapkan hambatan penerapan *Make a Match* dapat diminimalisir.

2. Guru

Sebagai bahan masukan, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran matematika di SD. Agar dapat menerapkan *Make a Match*, seorang guru sebaiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang langkah-langkah penerapan *Make a Match* tersebut dan instrumen untuk

mengukur hasil belajar siswa. Pembuatan instrumen juga harus sesuai dengan indikator yang akan diukur selama proses pembelajaran.

3. Sekolah

Bagi sekolah yang ingin menerapkan model pembelajaran *Make a Match* t dalam pembelajaran matematika, hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran ini secara maksimal.

4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin menerapkan pendekatan pembelajaran ini, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara penerapannya dan instrumen penelitian yang digunakan. Selain itu, materi harus disiapkan dengan baik agar memperoleh hasil yang maksimal dan keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Artawa, Robert. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Selat*. (online) Dalam URL: <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/837> (di akses pada 10 November 2017, pukul 15.00 WIB)
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- , 2016. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama Widya. Bandung.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Jakarta.
- Djamarah, dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hamzah, dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- , 2014. *Cooperative Learning (metode, teknik, struktur, dan model penerapan)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Isjono. 2007. *Cooperatif Learning*. Alfabet. Bandung.
- Kasmadi dan Nia, Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Skripsi Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajawali Press. Jakarta
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Rafika Aditama. Bandung.
- , 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Rafika Aditama. Bandung.
- Kurniasih, Imas, dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta.
- Maulaty Rahayu. 2015. *Mengapa Matematika Dianggap Sulit*. Dalam URL: https://www.kompasiana.com/rahayulala/mengapa-matematika-dianggap-sulit_54f677b4a33311e6048b4d86 diakses pada tanggal 10 Maret 2018 pukul 06.54 WIB.
- Maulidiyah. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V MI Raudlatul Jannah pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Artha Copy. Metro-Lampung.
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Purwanto, M. Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Puspitarini. 2014. *Ini Penyebab Nilai Matematika Indonesia Rendah*. (online)

diakses di
<http://www.okezone.com/read/2014/09/09/373/1036506/inipenyebab-nilai-matematika-indonesia-rendah> (di akses pada 18 Februari 2016, pukul 09.30WIB)

Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.

Sani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.

Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif (dilengkapi dengan perhitungan manual dan aplikasi SPSS Versi 17)*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

-----, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

-----, 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.

Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pusataka Pelajar. Yogyakarta.

-----, 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media : Jogjakarta.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.

-----, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.

- Sutikno, Sobri. 2014 . *Metode dan Model Pembelajaran*. Holistika. Lombok.
- Suwangsih, Erna & Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Thobroni, m & Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Universitas Lampung. 2017. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- UU RI No.20 Tahun 2003. *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Yusuf, A Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.