

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS V**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**TANIA DAROJATUN MULYA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V**

Oleh

**TANIA DAROJATUN MULYA**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi berjumlah 59 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh berjumlah 59 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan uji regresi sederhana dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar yang ditunjukkan dengan  $F_{hitung} (62,42) > F_{tabel} (4,21)$  serta  $t_{hitung} (4,81) > t_{tabel} (2,048)$  diperoleh bahwa model kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat.

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

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF COOPERATIF LEARNING MAKE A MATCH TYPE MODEL WITH PICTURE OF CARD MEDIA ON THE MATHEMATIC LEARNING OUTCOMES STUDENTS ON V GRADE***

**By**

**TANIA DAROJATUN MULYA**

*The problem of this research is the low mathematic outcomes of fifth grade students at SD Negeri 11 Metro Pusat. the purpose of this research is to determine the significant effect on the application of the make a match type cooperative model with picture of card media on mathematics learning outcomes. This type of research is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population is 59 students. This study used a saturated sample technique with a total of 59 students. Data analysis techniques in this study used test, observation, interviews and documentation techniques. Data analysis using simple regression test and t-test. The research results showed there is a significant influence on the application of the make a match type cooperative model with picture card media as indicated by  $F_{count} (62.42) > F_{table} (4.21)$  and  $t_{count} (4.81) > t_{table} (2.048)$  concluded that the cooperative model of the make a match type with picture of card media had an effect on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD N 11 Metro Pusat.*

*Keywords: mathematic learning outcomes, make a match, picture of cards.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS V**

**Oleh**

**TANIA DAROJATUN MULYA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*  
DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V**

Nama Mahasiswa : **Tania Darojatun Mulya**

No. Pokok Mahasiswa : 1913053017

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

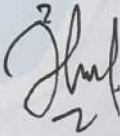
**MENGESAHKAN**

**1. Komisi Pembimbing**

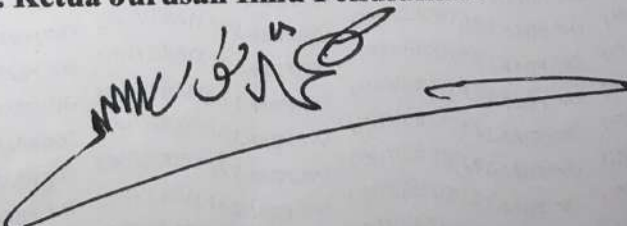
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Drs. Rapani, M.Pd.**  
NIP 19600706 198403 1 004

  
**Jody Setya Hermawan, M.Pd.**  
NIK 232111940406101

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

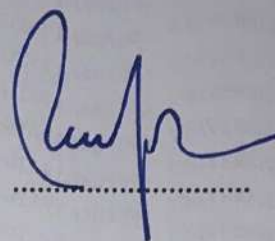


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

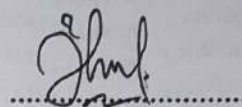
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

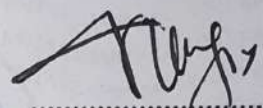
Ketua : **Drs. Rapani, M.Pd.**



Sekretaris : **Jody Setya Hermawan, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 April 2023**

## RIWAYAT HIDUP



Tania Darojatun Mulya lahir di Gadingrejo, Kab. Pringsewu, Provinsi Lampung pada tanggal 27 Agustus 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari Bapak Subasri dan Ibu Kriswanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Tegalsari, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2013.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2016.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2019.
4. Tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

## **MOTTO**

*Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan pula*

**(Al-Qur'an Surah Ar-rahman ayat 60)**

*Orang yang pesimis selalu melihat kesulitan di setiap kesempatan, tetapi orang yang optimis selalu melihat kesempatan dalam setiap kesulitan*

**(Ali bin Abi Thalib)**



## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmaanirrahim**

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Swt.  
Berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini ku persembahkan  
untuk:

#### **Kedua orang tuaku, Bapak Subasri dan Ibu Kriswanti**

Yang senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus, bekerja keras  
demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan dan  
kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi dan  
dukungan tiada terhingga

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul *“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match dengan Media Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V”* adalah salah satu syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr.Sunyono, M. Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M. Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat untuk penyempurnaan skripsi ini. Sekaligus Ketua Tim Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Jody Setya Hermawan, M.Pd., Sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan serta saran yang sangat luar biasa dan bermanfaat serta mengarahkan peneliti untuk penyelesaian skripsi ini.

6. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Frida Destini, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Yuliana, M.Pd., Kepala SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Wali kelas terkhusus kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah memberikan bantuan selama peneliti melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Peserta didik SD Negeri 11 Metro Pusat terkhusus kelas V yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Kakak dan Adik tercintaku Tasya Amalia dan Aisyah, yang senantiasa memberikan motivasi, doa dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
13. Sahabatku Adinda Azzah Nurkhalizah, Hanania, Nabila, Dwi Safitri, Amanda, terima kasih karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi, nasihat, dan semangat di kala susah maupun senang.
14. Fedro Dicaprio yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan dukungan penuh dalam penyelesaian skripsi.
15. Rekan-rekan S1 PGSD Kampus B angkatan 2019 khususnya kelas D yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan, dukungan, nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini.

Metro, 10 April 2023



Tania Darojatun M  
NPM 1913053017

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	10
1. Belajar.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Tujuan Belajar .....	11
c. Prinsip-Prinsip Belajar .....	12
d. Teori Belajar .....	13
2. Pembelajaran .....	16
a. Pengertian Pembelajaran.....	16
b. Tujuan Pembelajaran .....	17
c. Ciri-ciri Pembelajaran.....	18
3. Hasil Belajar.....	18
a. Pengertian Hasil Belajar .....	18
b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	20
4. Matematika SD.....	21
a. Pengertian Matematika .....	21
b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	22
c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	23
d. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	24
5. Model Pembelajaran Kooperatif .....	25
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	25

b.	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	25
c.	Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	26
d.	Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif .....	27
6.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .....	28
a.	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .....	28
b.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> .....	29
c.	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> .....	30
7.	Media Pembelajaran .....	31
a.	Pengertian Media Pembelajaran .....	31
b.	Manfaat Media Pembelajaran .....	32
c.	Macam-macam Media Pembelajaran .....	33
d.	Media Kartu Bergambar .....	34
B.	Penelitian yang Relevan .....	34
C.	Kerangka Pikir .....	37
D.	Hipotesis Penelitian .....	39

### III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	40
B.	<i>Setting</i> Penelitian .....	41
1.	Subjek Penelitian .....	41
2.	Tempat Penelitian .....	41
3.	Waktu Penelitian .....	41
C.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
1.	Populasi .....	42
2.	Sampel .....	42
D.	Variabel Penelitian .....	43
E.	Prosedur Penelitian .....	43
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	44
1.	Definisi Konseptual Variabel .....	44
2.	Definisi Operasional Variabel .....	45
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	46
1.	Teknik Nontes .....	46
a.	Observasi .....	46
b.	Wawancara .....	46
c.	Dokumentasi .....	47
2.	Teknik Tes .....	47
H.	Instrumen Penelitian .....	47
1.	Instrumen Tes Pilihan Jamak Hasil Belajar .....	47
2.	Instrumen Nontes .....	48
I.	Uji Prasyarat Instrumen Tes .....	49
1.	Uji Coba Instrumen Tes .....	49
2.	Uji Persyarat Instrumen .....	50
a.	Uji Validitas .....	50

b. Uji Reliabilitas.....	51
c. Uji Taraf Kesukaran .....	52
d. Uji Daya Beda .....	53
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	55
1. Uji Persyaratan Analisis Data .....	55
a. Uji Normalitas .....	56
b. Uji Homogenitas.....	54
c. Presentase keterlaksanaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>make a match</i> .....	56
2. Uji Hipotesis .....	57
a. Uji Regresi Sederhana .....	57
b. Uji t .....	58
c. Peningkatan hasil belajar peserta didik ( <i>N Gain</i> ).....	59

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	60
1. Pelaksanaan Penelitian.....	60
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	61
3. Analisis Data Penelitian.....	62
4. Hasil Uji Persyarat AnalisisData .....	68
a. Uji Normalitas .....	69
b. Uji Homogenitas .....	69
c. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make a match</i> .....	70
5. Pengujian Hipotesis .....	70
B. Pembahasan .....	73

#### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
1. Peserta Didik .....	77
2. Pendidik .....	78
3. Kepala Sekolah.....	78
4. Peneliti Lain .....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian tengah semester ganjil matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat.....	.5
2. Populasi Penelitian.....	.42
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	.48
4. Kisi-Kisi Keterlaksanaan Model <i>Make A Match</i> .....	.49
5. Hasil Uji Coba Validitas Soal Test .....	.51
6. Koefisien Reliabilitas .....	.52
7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal .....	.53
8. Hasil Analisis Uji Kesukaran Butir Soal.....	.53
9. Tes Kognitif Kriteria Daya Pembeda Soal.....	.54
10. Hasil analisis uji beda butir soal tes kognitif.....	.54
11. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran.....	.57
12. Deskripsi hasil penelitian .....	.61
13. Distribusi frekuensi nilai <i>pre-test</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	.62
14. Distribusi frekuensi nilai <i>post-test</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	.64
15. Rata-rata hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	.65
16. Nilai <i>N-Gain</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .....	.66

17. Keterlaksanaan perolehan nilai kemampuan hasil belajar pada kelompok eksperimen .....	.68
18. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	.70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Peringkat PISA kategori membaca, matematika, dan sains .....	4
2. Kerangka Pikir Penulisan .....	38
3. Desain Penelitian .....	40
4. Grafik histogram nilai <i>pre-test</i> kelompok kontrol .....	63
5. Grafik histogram nilai <i>pre-test</i> kelompok eksperimen.....	63
6. Grafik histogram nilai <i>post-test</i> kelompok kontrol.....	64
7. Grafik histogram nilai <i>post-test</i> kelompok eksperimen .....	65
8. Perbandingan nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .....	66
9. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	67
10. Diagram frekuensi kategori kemampuan hasil belajar kelompok eksperimen .....	68
11. Wawancara dengan wali kelas V SD N 11 Metro Pusat .....	157
12. Observasi jumlah peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat .....	157
13. Pelaksanaan Uji Instrumen di SD N 11 Metro Pusat .....	158
14. Pelaksanaan Uji Instrumen di SD N 11 Metro Pusat .....	158
15. Pelaksanaan <i>pre-test</i> Kelas V B SD N 11 Metro Pusat.....	159
16. Pelaksanaan <i>pre-test</i> Kelas V A SD N 11 Metro Pusat .....	159
17. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan model <i>Make a match</i> kelas eksperimen SD N 11 Metro Pusat.....	160

18. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan model <i>Make a match</i> kelas eksperimen SD N 11 Metro Pusat.....	.160
19. Pelaksanaan <i>post-test</i> Kelas V B SD N 11 Metro Pusat .....	.161
20. Pelaksanaan <i>post-test</i> Kelas V A SD N 11 Metro Pusat .....	.161

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>DOKUMEN SURAT-SURAT</b>	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	85
2. Surat Balasan Izin Penelitian SD N 11 Metro Pusat.....	86
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	87
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	88
5. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen SD N 1 Metro Pusat.....	89
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	90
7. Surat Balasan Izin Penelitian SD N 11 Metro Pusat.....	91
8. Surat Keterangan Penelitian SD N 11 Metro Pusat .....	92
<b>PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>	
9. RPP Kelas Eksperimen .....	94
10. RPP Kelas Kontrol.....	98
11. Soal Uji coba Instrumen.....	102
12. Rubrik Penilaian Observasi Kelas V B SD N 11 Metro Pusat .....	111
<b>HASIL UJI INSTRUMEN</b>	
13. Rekapulasi Uji Coba Validitas Soal Tes .....	113
14. Rekapulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	114
15. Rekapulasi Taraf Kesukaran.....	115
16. Rekapulasi Daya Beda .....	116
17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	117
<b>HASIL PENELITIAN</b>	
18. Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen .....	124
19. Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	125
20. Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol .....	126
21. Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....	127
22. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol .....	128
23. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen.....	129
24. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	130
25. Uji Normalitas Hasil <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol .....	131
26. Uji Normalitas Hasil <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	135
27. Uji Normalitas Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	139
28. Uji Normalitas Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....	141
29. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> .....	147
30. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> .....	148
31. Uji t .....	149

## **TABEL-TABEL STATISTIK**

32. Tabel Nilai r Product Moment .....	152
33. Tabel Nilai Chi Kuadrat .....	153
34. Tabel 0-Z Kurva Normal .....	154
35. Tabel Nilai Distribusi t .....	155

## **DOKUMENTASI**

36. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	157
37. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Instrumen .....	158
38. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pre-test</i> .....	159
39. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....	160
40. Dokumentasi <i>Post-test</i> .....	161

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam upaya pengembangan kemampuan dan keterampilan peserta didik demi tercapainya kehidupan yang lebih baik. Pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM ) yang berguna bagi masyarakat. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 (2003: 1) 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 kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar mampu menjalani hidupnya secara mandiri. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan bimbingan dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kemandirian sehingga menjadi pribadi yang utuh dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sejalan dengan pendapat diatas Hidayati (2019) mengemukakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran aktif dengan adanya sebuah interaksi edukatif yakni terjadinya proses kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Pendidik merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang bertugas dan bertanggung jawab dalam

pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut (Anggraeni, Verylana, dan Fatkhu, 2019) untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia tersebut diperlukan tenaga pendidik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan strategi belajar yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan nasional memegang peranan penting dalam peningkatan suatu negara untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Maskyur (2019) menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional merupakan tujuan yang ketercapaiannya didukung dengan tujuan pendidikan secara lembaga, mata pelajaran dan tujuan pembelajaran, semua itu berorientasi pada tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman dan bertakwa, mempunyai kemampuan pengetahuan sikap keterampilan berdisiplin dan bertanggung jawab.

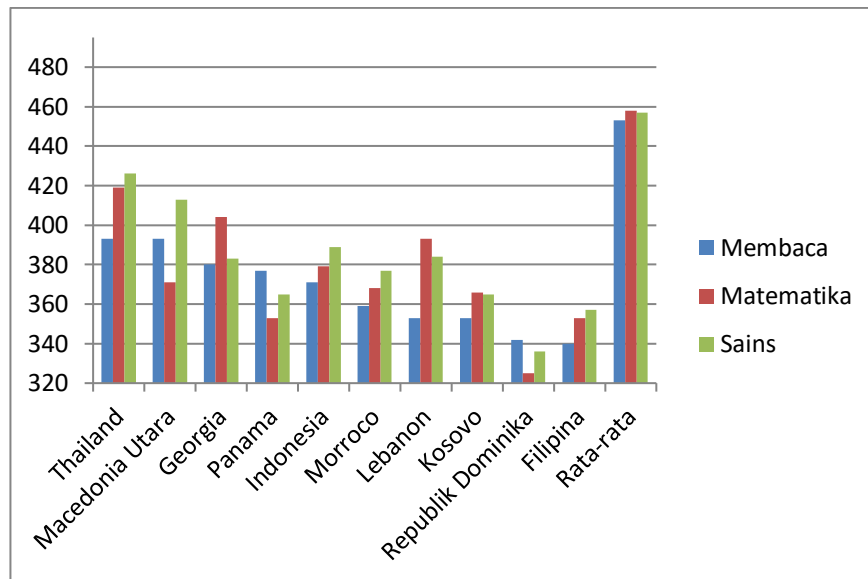
Tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu. Saat ini kurikulum yang dipakai sebagai acuan pembelajaran yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 kegiatan pembelajarannya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual, menantang, dan menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui suatu tindakan. Menurut Homroul dan Brillian (2020) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada kurikulum tersebut peserta didik dituntut agar lebih aktif selama mengikuti pelajaran, mandiri dalam mencari sumber atau bahan pembelajaran yang akurat agar dalam pelajaran pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah.

Pendidik sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar. Pembelajaran yang terjadi akibat implementasi dari kurikulum 2013 ini adalah pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas peserta didik.

Proses kegiatan dalam pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Pendidik berperan penting dalam memberikan pengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan nyata. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di Indonesia masih belum berjalan secara maksimal dan pendidik kurang mampu dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Hal tersebut terlihat dari pencapaian nilai dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* di tahun 2018 diketahui bahwa Indonesia memperoleh skor 379 untuk bidang Matematika, dengan skor rata-rata 487 negara peserta OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), skor 371 untuk bidang membaca dengan skor rata-rata peserta 487, dan skor 389 untuk bidang sains dengan skor rata-rata peserta 489. (Kemendikbud, 2018).



Gambar 1. Grafik Peringkat PISA kategori membaca, matematika, dan sains

Grafik tersebut menunjukkan skor perolehan Indonesia pada bidang membaca, matematika, dan sains hanya ada diatas negara-negara seperti Kosovo, Filipina, Lebanon, dan Maroko saja. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik di Indonesia perlu memberi penguatan kepada peserta didik dalam kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah, kemampuan berkreaitivitas dan berpartisipasi aktif, serta membangun pengetahuan baru agar pembelajaran berjalan dengan maksimal sehingga dapat meningkatnya perolehan hasil belajar peserta didik terutama pada bidang matematika yang masih tergolong rendah.

Menurut Wafi (2016) terdapat faktor eksternal yang memengaruhi rendahnya nilai matematika peserta di Indonesia yaitu kemampuan pendidik yang kurang tepat dalam memilih metode yang cocok di dalam penyampaian pelajaran matematika yang menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang efektif. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika sejak sekolah dasar sebagai bekal peserta didik dalam penguasaan teknologi informasi untuk menghadapi persaingan pada masa yang akan datang. Maka perlu adanya upaya pendidik dalam melaksanakan inovasi dalam pembelajaran matematika dengan memaksimalkan penggunaan model pembelajaran matematika dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya penggunaan model pembelajaran matematika oleh para pendidik belum maksimal sesuai dengan



apa yang diharapkan. Sehingga peserta didik masih kurang dalam memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran matematika masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran, serta kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran matematika sehingga peserta didik masih kurang dalam memahami materi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada hari Sabtu, 22 Oktober 2022 dengan pendidik di kelas V SD N 11 Metro Pusat, diperoleh bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat berdasarkan KKM yang diperoleh pada tabel berikut.

**Tabel 1. Penilaian tengah semester ganjil matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat TP 2022/2023**

No.	Nama Kelas	KKM	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Banyak	Persentase	Angka	Persentase	
1.	V A	75	14	46,66%	16	53,33%	30
2.	V B	75	11	37,93%	18	62,07%	29
<b>Jumlah</b>			<b>25</b>	<b>42,37%</b>	<b>34</b>	<b>57,63%</b>	<b>59</b>

(Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD N 11 Metro Pusat)

Berkaitan dengan hasil PTS matematika peserta didik pada tabel 1, jumlah keseluruhan peserta didik kelas V sebanyak 59 dari dua kelas yang terdiri dari kelas V A dan V B dengan capaian KKM yang ditetapkan untuk nilai matematika yaitu 75. Diketahui bahwa hanya sebanyak 25 peserta didik dengan persentase 42,37% yang mencapai ketuntasan nilai KKM, sedangkan yang belum tuntas 34 peserta didik dengan persentase 57,63%. Berdasarkan jumlah

persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belum tuntas KKM lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas KKM.

Rendahnya hasil belajar matematika di kelas V SD N 11 Metro Pusat tersebut dikarenakan pembelajaran yang berlangsung dikelas masih berfokus pada penyampaian materi dan pemberian tugas saja sehingga kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Pendidik belum memaksimalkan dalam penggunaan model-model pembelajaran dan penggunaan media belum bervariasi dalam mengajarkan materi matematika sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan dan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran matematika agar peserta didik aktif, memperhatikan dan memahami materi sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajar. Pendidik harus lebih inovatif dalam pembelajaran, membuat suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu memilih model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar. Menurut Huda (2016) *Make a match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan.

Kartu bergambar merupakan media alternatif yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Intan, Sumarno, Anggun, (2019) media bergambar yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang

mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar sebagai media belajar peserta didik karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik didalam kelas dimana dalam proses pelaksanaanya peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran dan pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan saling berbagi informasi dengan peserta didik lain, suasana belajar dikelas seperti belajar sambil bermain, terdapat kompetisi antar peserta didik dalam memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*) yang diberikan kepada peserta didik yang cepat dalam menemukan pasangan, sehingga pembelajaran matematika dalam suasana yang menyenangkan dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian dan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka diperlukan adanya suatu penelitian tentang hasil belajar Matematika dengan penggunaan salah satu model pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD N 11 Metro Pusat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Kurang maksimalnya penerapan model pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika.

4. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.
5. Hasil belajar Matematika peserta didik masih tergolong rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, Peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dengan media kartu gambar (X).
2. Hasil Belajar Matematika (Y).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis :**

Secara teoritis penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

*match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat.

## **2. Manfaat Praktis :**

### a. Peserta didik

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membuat peserta didik lebih memahami materi matematika yang disampaikan, membuat pembelajaran lebih bermakna, serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

### b. Pendidik

Hasil penelitian ini memberikan manfaat untuk memilih model pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi matematika.

### c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan seperti kualitas pendidik, kualitas proses pembelajaran, dan kualitas sekolah.

### d. Peneliti lain

Penelitian ini sebagai tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap untuk memperoleh perubahan yang lebih baik semasa hidupnya. Sejalan dengan pendapat diatas Sutikno (Wardana & Ahdar, 2021) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan dalam hal ini adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Setiawan (2017) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Sementara menurut Nurdyansyah (2019) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha secara sadar oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam

bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai suatu perubahan baru yang mengubah hidupnya menjadi lebih baik dari sebelumnya serta mampu membangun pengetahuan, informasi dan pengalaman yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

#### **b. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar sangatlah penting dan menjadi suatu capaian yang timbul dalam diri peserta didik. Tujuan belajar menurut Hamalik (2015) merupakan perangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Akhirudin dkk., (2020) tujuan belajar yaitu merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Adapun Sadirman (Wardana & Ahdar, 2021) menyatakan tujuan belajar sebagai berikut.

- a. Untuk memperoleh pengetahuan, hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Dalam hal ini pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.
- b. Menanamkan konsep dan keterampilan, keterampilan jasmani maupun rohani seseorang didapatkan melalui proses belajar. Dalam hal ini, keterampilan jasmani individu dapat diamati sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks.
- c. Membentuk sikap (*attitude*), kegiatan belajar dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini pembentuk sikap peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran didalam dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah proses untuk merubah tingkah laku seseorang ke arah yang positif sehingga memperoleh pengetahuan, kecakapan, menanamkan sikap kemandirian serta keterampilan sehingga terbentuknya kepribadian yang utuh dan tercapainya hasil yang diharapkan.

### c. Prinsip-Prinsip Belajar

Dalam proses belajar memerlukan prinsip agar mempunyai pedoman yang jelas dalam belajar. Dengan adanya prinsip-prinsip belajar diharapkan proses belajar lebih mudah dipahami. Menurut Sardiman (Mukhtar, 2015) menjelaskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Belajar pada hakikatnya menyangkut kemampuan manusiawi dan kelakuannya.
- b. Belajar memerlukan proses pembelajaran dan kesiapan pada pembelajaran.
- c. Belajar lebih efektif apabila didorong dengan motivasi dari dalam, kebutuhan atau kesadaran.
- d. Belajar merupakan proses percobaan atau pembiasaan.
- e. Kemampuan belajar seorang pembelajaran harus dapat mempertimbangkan dalam menentukan materi pembelajaran.
- f. Belajar dapat dilakukan dengan cara pembelajaran langsung, pengalaman awal seseorang itu sendiri dan peniruan yang dilakukan oleh orang lain.

Adapun menurut Muis (Ramadhani dkk., 2020) prinsip-prinsip belajar terbagi kedalam sepuluh prinsip yaitu:

- a. Prinsip persepsi dan kesiapan (*readiness*).
- b. Prinsip motivasi (*motivation*).
- c. Prinsip persepsi dan keaktifan.
- d. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung.
- e. Prinsip perbedaan individual.
- f. Prinsip transfer, retensi, dan tantangan.
- g. Prinsip belajar kognitif.
- h. Prinsip belajar afektif.
- i. Prinsip belajar psikomotorik.
- j. Prinsip pengulangan, balikan, penguatan serta evaluasi.

Sementara menurut Oktavia (2020) prinsip-prinsip belajar terdiri dari:

- a. Prinsip perhatian dan Motivasi.
- b. Prinsip keaktifan.
- c. Prinsip keterlibatan langsung.
- d. Prinsip pengulangan.
- e. Prinsip tantangan.
- f. Prinsip balikan dan penguatan.
- g. Prinsip perbedaan individu.



Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya prinsip-prinsip belajar maka proses pembelajaran akan berjalan dengan terarah antara pendidik dengan peserta didik dikarenakan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan semangat dalam belajar sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan efektif. Selain itu dengan adanya prinsip-prinsip belajar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar.

#### **d. Teori Belajar**

Teori belajar merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya perubahan baik pada aspek kognitif, efektif maupun psikomotor seseorang dalam berbagai bidang akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

##### **a) Teori Belajar Behavioristik**

Teori ini berpendapat bahwa perubahan tingkah laku merupakan hasil pengalaman yang didapat. Teori ini juga dikenal dengan model stimulus dan responnya, melihat peserta didik sebagai individu yang pasif. Hamalik (Setiawan, 2017) mengemukakan bahwa aliran behavioristik berangkat dari anggapan bahwa kesan dan ingatan sesungguhnya merupakan kegiatan organisme. Manusia tidak dapat diamati, tetapi kelakuan jasmani yang dapat diamati. Behaviorisme memandang manusia dari sisi *lahiriah/jasmaniah*.

Dalam perkembangannya, teori ini menjadi aliran psikologi belajar yang memiliki pengaruh terhadap tujuan peningkatan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Teori ini lebih mengutamakan terbentuknya perilaku yang dihasilkan dari proses belajar. Menurut Lefudin (2017) menjelaskan bahwa teori behavioristik adalah teori yang menerapkan prinsip penguatan dari tingkah laku baik itu positif maupun negatif yang terbentuk dari suatu pengetahuan yang dihasilkan oleh respon.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang berkaitan dengan penguatan dan perubahan tingkah laku yang terbentuk dari proses interaksi stimulus dan respon dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### **b) Teori Belajar Kognitif**

Teori Kognitif lebih menekankan kepada proses belajar dibandingkan hasil belajar. Aliran kognitivisme menganggap bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi belajar melibatkan proses kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi perilaku yang terjadi. Setiawan (2017) mengemukakan dua pemikiran pokok dari kognitivisme adalah pemrosesan situasi dan teori skema. Kedua gagasan ini dikembangkan oleh Jean Piaget maupun Jerome S Bruner, David P Ausabel, dan Robert M Gagne.

Menurut Roberta (2021) menjelaskan teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan. Sementara menurut Bruner (Pahliwandari, 2016) perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitif adalah teori yang menekankan belajar merupakan suatu proses interaksi dengan lingkungannya serta melibatkan proses berpikir yang kompleks tergantung pada pemahaman dan tindakan peserta didik dalam proses belajar.

### c) Teori Belajar Konstruktivisme

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut teori konstruktivisme, yang menjadi dasar bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Konsep pembelajaran menurut teori ini adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru.

Menurut Setiawan (2017) menjelaskan bahwa dalam teori ini belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata kemudian dikembangkan menjadi konsep baru. Sedangkan menurut Husamah (2018) konsep belajar menurut teori belajar konstruktivistik yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivistik adalah teori belajar yang menekankan peserta didik untuk belajar aktif mencari pengetahuan baru dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mengembangkan potensi berdasarkan pengalamannya.

### d) Teori Belajar Humanistik

Berdasarkan teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Belajar dalam teori humanisme dikatakan berhasil bila peserta didik bisa memahami lingkungan dan dirinya sendiri.

Menurut Siregar dan Hartina (Setiawan, 2017) teori ini bersifat elektik, artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuannya untuk memanusiakan manusia. Sedangkan menurut Bloom dan Krathwohl (Eveline, 2014) konsep dalam teori ini menunjukkan apa yang mungkin dipelajari oleh peserta didik tercakup dalam tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori humanistik adalah teori yang lebih menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, mendalami kemampuan diri serta hati nurani terhadap sesama manusia.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, maka peneliti menganalisis bahwa teori belajar yang sesuai dengan model *Make a match* dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivistik dan humanistik. Hal ini disebabkan karena pada teori belajar konstruktivistik menekankan bahwa dalam belajar peserta didik dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan pendidik berperan sebagai fasilitator, sehingga pendidik tidak sekedar memberikan pengetahuan pada peserta didik melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya dalam pembelajaran *make a match* juga terdapat interaksi antara satu dengan lainnya saat mencocokkan kartu pasangan sehingga saling membantu satu sama lain.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan ringkasan dari kata belajar dan mengajar, proses atau kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas belajar lebih cenderung ditunjukkan pada kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sedangkan mengajar berorientasi pada kegiatan yang dilakukan oleh pendidik. Menurut Syaifuddin (Herliani, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran (*instructional*) adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar

sehingga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar tertentu yang akan mendukung pembelajaran itu nantinya.

Menurut Hidayati dkk., (2020) menjelaskan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sedangkan menurut Suyono dan hariyanto (Setiawan, 2017) pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana pendidik mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dimana pendidik sebagai penggerak peserta didik untuk memperoleh perubahan dengan sumber belajar dan metode belajar pada suatu lingkungan belajar.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran karena tujuan merupakan sesuatu yang di cari dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Setiawan (2017) yang menjelaskan tujuan pembelajaran merupakan sesuatu perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu.

Menurut Hamalik (2015) tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan pendidik. Tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Bloom dan di kenal dengan tujuan taksonomi mengelompokkan tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Sementara menurut Suzana dan Jayanto (2021) tujuan pembelajaran merupakan proses perubahan

perilaku tiap peserta didik dengan target yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, tujuan pembelajaran digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan yang akan dicapai oleh pendidik dan peserta didik berupa pengetahuan dan perubahan perilaku peserta didik dalam berbagai aspek pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap demi tercapainya keberhasilan pembelajaran.

### c. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Rusman (2014), “Ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama”.

Hamalik (2015), ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
2. Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah pembelajaran didasarkan pada manajemen kooperatif yang bersifat saling ketergantungan di dalam unsur-unsur pembelajaran dan tersusun dalam sistem tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

## 3. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran oleh pendidik. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah

diajarkan. Menurut Susanto (2013) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang menyangkut aspek kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan Khotimah (Wahyuningsi, 2020) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran.

Bloom (Sulistiasih, 2018) menjelaskan hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Domain Kognitif (*Cognitive Domain*)
  - a) *Knowledge* (pengetahuan), kemampuan menuntut peserta didik mengetahui konsep atau fakta tanpa harus mengerti dan dapat menggunakannya.
  - b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, memberi contoh), kemampuan menuntut peserta didik memahami materi pelajaran dan dapat memanfaatkannya.
  - c) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), menuntut peserta didik menguraikan bagian-bagian atau situasi tertentu dalam komponen pembentuknya.
  - d) *Syntesis* (mengorganisasi, merencanakan, membentuk bangunan baru), kemampuan menuntut peserta didik menggabungkan berbagai faktor untuk menghasilkan sesuatu yang baru.
  - e) *Evaluation* (menilai), menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi atau keadaan.
  - f) *Application* (menerapkan).
  
- 2) Domain Afektif (*Affective Domain*)
  - a) *Receiving* (sikap menerima), peserta didik harus peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu.
  - b) *Responding* (memberikan respon), menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap fenomena, tetapi juga harus bereaksi terhadap suatu cara.
  - c) *Valuing* (nilai), menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku secara konsisten.
  - d) *Organization* (organisasi), menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda dan memecahkan masalah.
  
- 3) Domain Psikomotor (*Psychomotor Domain*)
  - a) *Meniru* (menggabungkan, mengatur dan menyesuaikan), kemampuan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang sedang diamati.

- b) Memanipulasi (menempatkan, membuat, merancang dan memanipulasi), kemampuan dalam melakukan tindakan sesuai dengan yang diajarkan.
- c) Pengalamiahan (memutar, memindahkan, menarik, dan mendorong), penampilan tindakan di mana hal yang diajarkan telah menjadi suatu kebiasaan dengan gerakan yang meyakinkan.
- d) Artikulasi (menggunakan, menimbang dan mensketsa), tahap peserta didik melakukan keterampilan yang lebih kompleks.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pengalaman yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar yang dapat terlihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf ataupun kalimat. Pada penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif yaitu hasil belajar yang menilai pengetahuan, pemahaman, penerapan dan evaluasi.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, karena dalam mencapai hasil belajar tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, melainkan menyangkut aktivitas otak yaitu berfikir. Menurut Dalyono (Wahyuningsi, 2020) yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal (faktor dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar manusia) meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.

Sedangkan menurut Walisman (Susanto, 2013), ada dua faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar sebagai berikut :

1. Faktor *Internal*: faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, faktor *internal* terdiri dari: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, dan kondisi fisik serta kesehatan.
2. Faktor *Eksternal*: yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, faktor *eksternal* terdiri



dari :

- a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orangtua, dan latar belakang budaya).
- b) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang masing-masing terdiri atas beberapa faktor.

#### 4. Matematika SD

##### a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*)

Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Fauzi dkk., (2017) menyatakan matematika merupakan bidang ilmu yang sangat membantu dalam proses meningkatkan berpikir logis, sistematis dan kreatif.

Menurut Ruseffendi (Isrok dan Amelia, 2018) matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sementara Offirston (2014) mengemukakan matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan universal yang didapat dengan berpikir yang mendasari perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, matematika sangat diperlukan, baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika adalah pengajaran ilmu dari pendidik ke peserta didik yang mempelajari tentang besaran, struktur, ruang dan perubahan. Menurut Wandini (2019) pembelajaran matematika adalah ilmu pengetahuan menggunakan nalar dan terstruktur dengan melibatkan pikiran serta aktivitas dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan suatu informasi atau gagasan.

Menurut Yurniwati (2019) pembelajaran Matematika tidak hanya mengembangkan keterampilan komputasi (operasi hitung) tetapi juga *soft skill*, seperti menemukan konsep, mengolah informasi, mengomunikasikan ide dalam bentuk simbol, bagan, gambar, atau kalimat secara lisan dan tulisan. Sedangkan menurut Aisyah (Rokhmah, 2018) pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada pendidik. Pembelajaran tentu memiliki tujuan

untuk di capai melalui banyak interaksi pendidik dengan peserta didik. Pendidik yang merancang pembelajaran sedemikian rupa agar pemberian ilmu efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika SD merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang diberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas berpikir dengan melibatkan pikiran serta suatu aktivitas dalam mengembangkan keterampilan operasi hitung.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika SD memiliki karakteristik tersendiri. matematika SD menyesuaikan kemampuan berfikir peserta didik. Menurut Karso (2014), karakteristik pembelajaran matematika di jenjang SD ada 4, yaitu pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap), pembelajaran matematika mengikuti metode spiral, pembelajaran matematika menekankan pola pendekatan induktif, dan pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Amir (2014) memaparkan karakteristik matematika di SD sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, yaitu pembelajaran matematika yang selalu dikaitkan dengan materi yang sebelumnya.
- 2) Pembelajaran matematika yang bertahap, yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran matematika yang dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak, atau dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit.
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, yaitu metode yang menerapkan proses berpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsisten, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan kata lain suatu pertanyaan dianggap benar apabila didasarkan atas pertanyaan pertanyaan terdahulu yang diterima kebenarannya.

- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran Matematika SD adalah pembelajaran dengan menggunakan metode, bertahap, menggunakan pola metode induktif, konsistensi, dan pembelajaran Matematika hendaknya bermakna.

#### **d. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Seorang pendidik yang akan mengajarkan matematika kepada peserta didik hendaknya mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkannya. Menurut Susanto (2013) secara umum tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Berdasarkan pendapat di atas, tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika.

Berdasarkan Kemendikbud 2013 mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi peserta didik.
2. Membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
3. Memperoleh hasil belajar yang tinggi.
4. Melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan mengembangkan karakter peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Matematika di SD adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan operasi hitung menggunakan bilangan, simbol, tabel, diagram sebagai penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk karakter disiplin dan menumbuhkan berfikir kritis kepada peserta didik.

## **5. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu konsep pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Sejalan dengan pendapat diatas Fathurrohman (Homroul dan Brillian, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah konseptul yang diartikan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar dan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi pendidik dalam melaksanakan aktifitas belajar.

Sedangkan menurut Trianto (Oktavia, 2020) model pembelajaran adalah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan oleh pendidik dalam perencanaan, rancangan pelaksanaan pembelajaran di kelas agar peserta didik menjadi lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam merencanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih

dipimpin atau diarahkan oleh pendidik. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh pendidik, di mana pendidik menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Menurut Slavin (Sinaga, 2019) *Cooperative Learning* atau pembelajaran berkelompok merupakan satu model dari pembelajaran dimana siswa belajar atau berdiskusi dan bekerja dalam kelompok-kelompok atau grup-grup kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok atau grup heterogen.

Menurut Suprijono (2015) *cooperative learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Sedangkan menurut Anita Lie (Suryani dan Agung) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur yang bersifat heterogen dan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun dalam kelompok. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Stahl (Sinaga, 2019) yang berpendapat bahwa melalui metode atau model *cooperative learning* peserta didik

dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan dalam bafikir dan menentukan, bekerja atau berbuat, dan melaksanakan serta berpartisipasi sosial. Sejalan dengan pendapat diatas Marcos dkk., (2022) menyatakan bahwa:

*Cooperative learning more beneficial for the cognitive processes in students (e.g., problem-solving, creative thinking), and their academic achievements or social skills when compared with learning that is based on individual and competitive work.*

Artinya pembelajaran kooperatif lebih bermanfaat untuk proses kognitif pada siswa (misalnya, pemecahan masalah, berpikir kreatif), dan prestasi akademik atau keterampilan sosial mereka bila dibandingkan dengan pembelajaran yang didasarkan pada pekerjaan individu dan kompetitif.

Menurut Suprijono (2015) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membentuk seluruh anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tujuan kooperatif akan terjadi jika peserta didik dapat mencapai tujuan mereka dan siswa lain mampu bekerja sama dengan baik. Pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, agama dan budaya, strata sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada peserta didik yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama dan melalui menggunakan struktur belajar untuk menghargai satu sama lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu setiap peserta didik dapat bekerja sama dan saling menghargai perbedaan didalam suatu kelompok, serta saling membantu satu sama lain dan saling belajar menghargai pendapat.

#### **d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki beberapa tipe dalam pelaksanaan

pembelajaran. Suprijono (2015) menjelaskan model *cooperative learning* dibagi menjadi beberapa tipe yaitu (1)*Jigsaw*, (2)*Listening Team*, (3)*Think Pair Share*, (4)*Group Investigation*, (5)*Listening Team*, (6)*Bambo Dancing*, (7)*Insiden outside circle*, (8)*Point Counter Point*, (9)*Make a Match*, (10)*Two Stay Two Stray* (11)*Power Of Two* (12)*Numbered Heads Together*.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti memilih tipe kooperatif yang digunakan yaitu tipe *make a match* karena dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang telah dipelajari dalam suasana yang menyenangkan.

## **6. Model Kooperatif Tipe *Make a Match***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match***

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah *make a match*. Maulidawati, dkk (2020) menjelaskan bahwa *make a match* merupakan solusi untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, peserta didik harus mencari pasangan kartu soal yang mereka miliki sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Rusman (Gading dkk, 2017) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* melibatkan partisipasi peserta didik untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* merupakan proses pelajaran dimana peserta didik belajar sambil bermain menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan. Pendapat tersebut sejalan dengan Yesiana



(Wulandari, Suarni, & Renda, 2018) model pembelajaran *Make a match* adalah suatu pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, serta kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dibantu kartu. Sedangkan menurut Huda (Puspitaningrum, Astuti, Muncarno, 2018) *Make a Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* model pembelajaran kelompok yang mengajak peserta didik untuk memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan dengan waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match***

Setiap model-model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*.

Menurut Huda (2016) kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe *make a match* yaitu:

- 1) Kelebihan
  - a) Dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
  - b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
  - c) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik mengharagai waktu untuk belajar.
  - d) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
  - e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.

- 2) Kekurangan:
  - a) Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan ada banyak waktu yang terbuang
  - b) Pada awal-awal penerapan model ini, masih banyak peserta didik yang masih malu-malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
  - c) Jika pendidik tidak mengarahkan dengan baik, akan ada banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
  - d) Pendidik harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman kepada peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
  - e) Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan model pembelajaran tipe *Make a match* memiliki banyak kelebihan dan kekurangannya oleh karena itu pendidik harus mempersiapkan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan sangat baik dan memaksimalkan proses pembelajaran.

### c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Dalam pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* pendidik perlu mengikuti langkah-langkah pembelajaran. menurut Huda (2016) langkah-langkah *cooperative learning* tipe *make a match* adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian)
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya
- 4) Peserta didik bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3 + 3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu  $2 \times 3$  membentuk dan  $12 : 2$ .

Sementara Akhirudin dkk., (2019) langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut pendapat Akhirudin dkk.,(2019) karena mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pelaksanaannya diawali dengan persiapan, pembagian kartu jawaban dan kartu soal, mencari dan menemukan pasangan, pemberian poin dan menyimpulkan. Dengan penerapan model pembelajaran *make a match* tersebut maka peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **7. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi yang akan membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik menerima pesan atau informasi pada proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas Kustandi & Sutjipto (Nurdyansyah, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Adapun menurut Akhirudin, dkk (2019) media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dengan kata lain bahwa pendidik/dosen, buku ajar, lingkungan adalah media pembelajaran. (Suryani, Nunuk., 2018) yang menjelaskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu untuk penyampaian informasi yang dibuat maupun dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, menarik perhatian, merangsang pikiran dan perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali dengan efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik agar mudah diterima dalam proses pembelajaran, tidak hanya itu media pembelajaran dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar dan mengajar media pembelajaran sangat bermanfaat untuk memudahkan proses penyampaian informasi.

Menurut Hamalik (Kristanto, 2016) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik menurut kemampuan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.

- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Sementara Satrianawati (2018) menjelaskan manfaat media pembelajaran bagi pendidik sebagai berikut.

- 1) Memudahkan pendidik menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
- 3) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja.
- 4) Mendorong minat belajar dan mengajar.
- 5) Situasi belajar menjadi interaktif.
- 6) Kualitas hasil mengajar lebih baik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki banyak manfaat dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait pesan yang disampaikan. Hal ini dikarenakan media mampu memperjelas isi pesan, dapat membangkitkan gairah, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

### c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa macam. Menurut Asyhar (2011) macam-macam media pembelajaran diantaranya:

- a. Media visual yaitu media yang dapat dilihat oleh indra penglihat contohnya seperti media cetak yaitu, gambar, peta dan sebagainya.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja contohnya seperti, radio, dan *tape recorder*.
- c. Media audio visual yaitu bisa dilihat (visual) dan didengar (audio) contohnya seperti film, video, TV dan lain sebagainya.
- d. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa macam media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio visual, serta multimedia.

#### d. Media Kartu Bergambar

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya penggunaan media kartu bergambar menjadi sarana untuk membantu pendidik mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Kartu bergambar merupakan media alternatif yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (Intan, Sumarno, Anggun, 2019) media bergambar yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Sementara Sudjana dan Rivai (2010) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu mendukung tujuan pencapaian pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan, dan ukuran yang memadai.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media kartu bergambar adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu, berisi gambar, teks, ataupun simbol sebagai sarana yang memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan kartu bergambar dalam penelitian ini yaitu kartu yang berisi gambar dan konsep-konsep pembelajaran matematika sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

#### B. Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

1. I Made Adistha Gosachi (2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Lab Singaraja. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar memiliki pengaruh terhadap hasil

belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Lab Singaraja. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelompok kontrol ( $19,47 > 17,59$ ). Uji-t diperoleh hasil bahwa  $t=2,65$ , dan  $p$  (taraf signifikan 5%) = 1,995.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*) dan variabel terikat (hasil belajar Matematika). Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada sampel penelitian yang digunakan I Made adalah peserta didik kelas IV di SD Lab Singaraja, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat. Selain itu waktu penelitian di atas pada tahun 2020, sedangkan peneliti pada tahun 2022.

2. Puspitaningrum dkk., (2018) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Branti Raya. Hal ini berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji  $t$  (*t-test pooled varians*) test diketahui bahwa  $t_{hitung} = 2,459 > t_{tabel} = 2,000$  Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*) dan variabel terikat (hasil belajar Matematika). Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada sampel penelitian yang digunakan Puspitasari adalah peserta didik kelas V SDN 2 Branti Raya, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat. Selain itu waktu penelitian di atas pada tahun 2018, sedangkan peneliti pada tahun 2022.

3. Intan Nurma Pertiwi dkk (2019) dengan judul-Pengaruh Model *Make a Match* Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. Hasil perhitungan penelitian menyatakan penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca dan menulis. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) yaitu  $2,415 > 2,005$  dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu  $0,019 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*) Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada variabel terikat yaitu peneliti menggunakan variabel terikat (hasil belajar matematika) sedangkan penelitian Intan kemampuan membaca dan menulis.

4. Ayu Aangita Anggraeni dkk (2019) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N 1 Bulun Banjarnegara. Hasil perhitungan penelitian menyatakan penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar matematika. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil persentase kelompok eksperimen (90,91%) lebih besar dari kelompok kontrol (57,14%), serta berdasarkan hasil hitung uji t diketahui  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $2,995 > 2,021$ ).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti terletak pada variabel bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*) dan variabel terikat (hasil belajar Matematika). Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada sampel penelitian yang digunakan Ayu, dkk., adalah peserta didik kelas V SD N 1 Bulun Banjarnegara, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat. Selain itu variabel terikat pada penelitian diatas terdapat variabel motivasi belajar sedangkan peneliti hanya variabel hasil belajar



### C. Kerangka Pikir

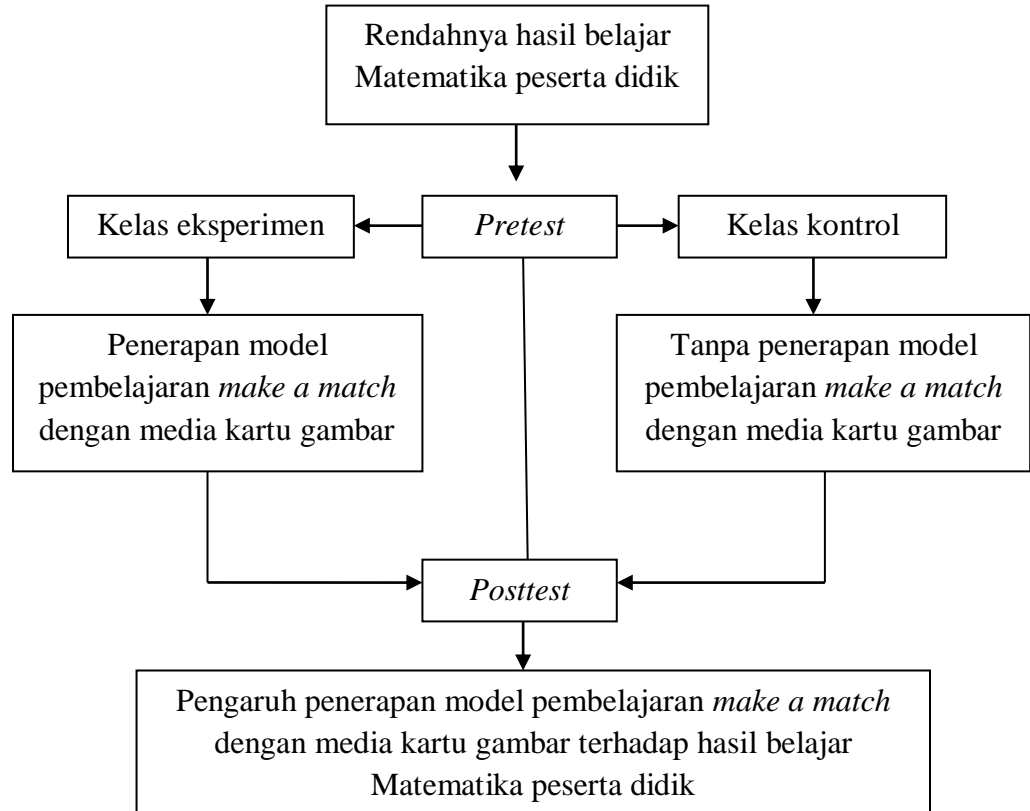
Menurut Sugiyono (2016) Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis perikatan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara diketahui bahwa masih banyak peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat yang memperoleh nilai rata-rata matematika belum mencapai standar KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan penerapan model pembelajaran yang cenderung berpusat pada pendidik (*teacher centered*) sehingga peserta didik cenderung kurang berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami materi yang diajarkan sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik.

Sejalan dengan pendapat diatas, Ferdiana dan Mulyatna (2020) menyatakan bahwa kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya disebabkan kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan, bahkan dalam observasi, model pembelajaran yang dilaksanakan masih berlangsung secara konvensional. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik digunakan model kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran ini berbentuk permainan pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu pertanyaan sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Kooperatif tipe *make a match* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran matematika, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar.

Peneliti akan melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan pada kedua kelas. Setelah pemberian *pretest* peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar dapat menjadi alternatif agar pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang dilakukan digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. Kerangka Pikir Penulisan**

**D. Hipotesis Penelitian**

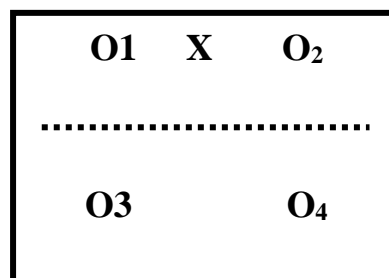
Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut. “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh (*treatment*) perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun metode yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian semu (*quasi experimental design*). Objek penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu (X) terhadap hasil belajar (Y).

Sementara jenis desain yang dipilih pada penelitian ini yaitu menggunakan desain *non equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar, sedangkan kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Secara diagram rancangan penelitian ini adalah:



Gambar 3. Desain penelitian

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *Post test* kelompok eksperimen setelah perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar

O<sub>3</sub> = *Pre test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = *Post test* kelompok kontrol

X = Perlakuan terhadap kelompok eskperimen

(Adopsi: Sugiyono 2015:116)

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar di dalam pembelajaran matematika, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Tahap awal penelitian ini yaitu melaksanakan *pre test* (tes awal) pada kelompok eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui nilai awal. Setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran, dimana perlakuan hanya diberikan kepada kelompok eksperimen saja. Selanjutnya dilaksanakan *post test* (tes akhir) setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, hal ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 11 Metro pusat dengan jumlah peserta didik kelas V A 30 peserta didik dan kelas V B 29 peserta didik.

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Metro Pusat, Jln. Veteran No. 50 Kel. Hadimulyo Barat, Kota Metro.

### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2022.

Pelaksanaan penelitian eksperimen akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama. Sugiyono (2016) menjelaskan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian peneliti akan menarik konklusinya. Adapun Siregar (2013) menyatakan bahwa populasi populer dengan sebutan/serumpunan objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi yang memiliki karakteristik yang sama membutuhkan seluruh data, objek, ruang lingkup, waktu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat, Kota Metro tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 59 orang peserta didik, seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Populasi Penelitian**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Pesertadidik
1	V A	15	15	30
2	V B	14	15	29
Jumlah				59

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian. Sugiyono (2016) mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan bagian yang akan diteliti dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu untuk diteliti. Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh dengan teknik *probability sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Peneliti mengambil kelas V B yang berjumlah 29 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas V A yang berjumlah 30 orang peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas V B dijadikan kelas eksperimen

dikarenakan pada kelas ini memiliki persentase belum tuntas lebih tinggi dibanding kelas V A. Peneliti memberi pengaruh kepada kelas V B dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah seluruh objek yang akan diteliti. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y). Widoyoko (2015) menyatakan bahwa variabel bebas sering juga disebut variabel stimulus, pengaruh dan prediktor. Berdasarkan judul penelitian diatas maka penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1) Variabel Bebas**

Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu gambar (X).

##### **2) Variabel Terikat**

Variabel terikat (*dependent*) pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y).

#### **E. Prosedur penelitian**

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Penelitian Pendahuluan**

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.

- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V.
  - c. Menentukan sampel penelitian.
2. Tahap Perencanaan
- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match*.
  - b. Membuat instrumen evaluasi yaitu soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan jamak.
3. Tahap Pelaksanaan
- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diujicobakan.
  - b. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas V A dan V B.
  - c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - d. Melaksanakan penelitian, pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
  - e. Memberikan test (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .
  - f. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis hasil penelitian.
  - g. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. (Paska penelitian).

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi Konseptual adalah abstraksi yang diungkapkan dalam kata-kata secara singkat dan jelas yang dapat membantu pemahaman. Definisi operasional terdiri dari instruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui



suatu permainan kartu pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

- b) Hasil belajar adalah suatu pengalaman yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar yang dapat terlihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf ataupun kalimat. Hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran matematika.

## 2. Definisi Operasional

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

- a) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai topik yang sudah dipelajari. Adapun implementasi dalam proses pembelajaran di kelas pendidik menyampaikan materi terlebih dahulu kepada peserta didik lalu menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik pada pembelajaran, setelah itu pendidik membagi dua kelompok A dan B, kelompok A bagian kartu soal dan kelompok B bagian kartu jawaban. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu kemudian memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Setiap peserta didik mencari pasangan dari kartu yang cocok dengan kartunya. Jika sudah menemukan pasangan masing-masing, maka peserta didik melapor dan mempresentasikan pasangan kartu soal dan jawabannya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang sudah ditentukan maka akan diberikan poin atau *reward*.
- b) Hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pembelajaran yang diberikan

pendidik kepada peserta didik melalui penilaian pada pembelajaran matematika. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Data hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan nilai kognitif matematika dengan skor KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini. Ada beberapa teknik yang terdiri dari teknis nontes dan teknik tes.

### **1) Nontes**

#### **a. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian atau pengamatan langsung. Menurut (Arikunto, 2013) menyatakan observasi disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah dan pengamatan pembelajaran di kelas V SD N 11 Metro Pusat.

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah proses tanya jawab antara 1 penanya dan 1 orang atau lebih penjawab. Sugiyono (2016) mengungkapkan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara peneliti lakukan dengan salah satu pendidik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat sebagai narasumber untuk mengetahui lebih mendalam permasalahan peserta didik dan

pendidik dalam pembelajaran matematika.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis atau gambar. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, perencanaan pembelajaran, data pendidik, jumlah peserta didik dan nilai hasil belajar peserta didik kelas V A dan V B SD N 11 Metro Pusat.

**2) Teknik Tes**

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan dan mengetahui seberapa baik suatu hasil. Menurut Arikunto (2013) tes adalah sekumpulan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

**H. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa baik hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

**1. Instrumen Tes Pilihan Jamak Hasil Belajar**

Instrumen tes pilihan jamak yang disusun secara baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran dan data hasil belajar peserta didik. Dengan itu instrumen tes ini akan digunakan peneliti. Instrumen menggunakan bentuk tes pilihan yang telah disusun secara baik. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 30 butir soal berdasarkan kompetensi dasar dan indikator hasil

belajar. Tes pilihan jamak diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B SD N 11 Metro Pusat.

**Tabel 3. Kisi-kisi instrumen tes**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Tingkat Ranah	Butir Soal
3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat 3 dengan akar pangkat tiga.	3.5.1 Memahami bangun ruang kubus dan balok	C2	1, 2, 5, 8, 10
	3.5.2 Menentukan volume bangun ruang menggunakan satuan volume (kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga	C3	3,4, 6, 7, 9, 11,12, 19, 20
	3.5.3 Memecahkan masalah dalam menentukan volume bangun ruang	C4	13, 14, 15, 16, 17, 18, 26
	3.5.4 Mengukur panjang, lebar, dan tinggi dari volume bangun ruang kubus yang telah diketahui	C5	21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30
		Jumlah soal	30

## 2. Instrumen Nontes

Instrumen nontes berupa lembar penilaian observasi pada penelitian yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Hal ini bertujuan untuk mengamati tahapan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran.

**Tabel 4. Kisi-kisi keterlaksanaan Model *Make A Match***

<b>Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe Make A Match</b>	<b>Aspek yang dinilai (Proses)</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Instrumen</b>
Memahami materi dan Konsep	Mengumpulkan informasi dan menyimpulkan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Membagi kelompok menjadi beberapa kelompok	Berdiskusi kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Mendiskusikan tugas bersama kelompoknya	Menyelesaikan masalah	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Ketepatan waktu dalam menyelesaikan kegiatan	Ketepatan dalam mencocokkan kartu	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
Menarik kesimpulan berdasarkan presentasi didepan kelas	Menyimpulkan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Adopsi (Komalasari, 2015)

## **I. Uji Prasyarat Instrumen Tes**

### **1. Uji Coba Instrumen Tes**

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian di ujicobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian, untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *Pre-Test* dan *Post-Test*, yaitu validitas dan reliabilitas.

## 2. Uji Persyarat Instrumen

Ketika telah melaksanakan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi.

### a. Validitas

Validitas menunjukkan pengukuran dalam suatu penelitian. Uji validitas digunakan untuk menguji butir-butir soal. Menurut Arikunto (2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Untuk mengukur validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah butir soal

X = skor item

Y = skor total

Distribusi/tabel r untuk  $\alpha = 0,05$ , dengan kaidah keputusan:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid atau *drop*

(Sumber: Muncarno, 2017: 96)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 27 orang peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment*. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan N= 27 dan signifikansi = 5% maka  $r_{tabel}$  adalah 0,381. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes objektif:

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Soal Test**

No Soal	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
1	0,102	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
2	0,566	0,381	Valid	Digunakan
3	0,120	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
4	0,119	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
5	0,137	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
6	0,637	0,381	Valid	Digunakan
7	0,611	0,381	Valid	Digunakan
8	0,156	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
9	0,473	0,381	Valid	Digunakan
10	0,609	0,381	Valid	Digunakan
11	0,402	0,381	Valid	Digunakan
12	0,537	0,381	Valid	Digunakan
13	0,351	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
14	0,630	0,381	Valid	Digunakan
15	0,402	0,381	Valid	Digunakan
16	0,573	0,381	Valid	Digunakan
17	0,548	0,381	Valid	Digunakan
18	0,100	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
19	0,435	0,381	Valid	Digunakan
20	0,520	0,381	Valid	Digunakan
21	0,622	0,381	Valid	Digunakan
22	0,457	0,381	Valid	Digunakan
23	0,039	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
24	0,047	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
25	0,563	0,381	Valid	Digunakan
26	0,526	0,381	Valid	Digunakan
27	0,509	0,381	Valid	Digunakan
28	0,235	0,381	Tidak Valid	Tidak Digunakan
29	0,555	0,381	Valid	Digunakan
30	0,414	0,381	Valid	Digunakan

(Sumber : Hasil Analisis Peneliti 2023)

#### **b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Yusuf (2015) yang menjelaskan bahwa suatu alat ukur dikatakan reliabel, apabila alat ukur itu diujikan kepada objek atau subjek secara berulang-ulang, hasilnya akan tetap sama, konsisten, stabil, atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan

rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas tes

$n$  = Banyaknya butir item

$s_t^2$  = Varian total

$p_i$  = Proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$q_i$  = Proporsi subjek yang menjawab salah, atau :  $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$  = Jumlah dari hasil perkalian antara  $p_i$  dengan  $q_i$

Sumber: Yusuf (2015)

**Tabel 6. Koefisien Reliabilitas**

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 butir soal, kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut.

Perhitungan dilakukan menggunakan rumus *Kuder Richardson*.

Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil  $r_{11} = 0,8007$  untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas yang sangat kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

### c. Uji Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan angka atau bilangan yang menunjukkan tingkat sukar atau mudahnya suatu soal. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian maka akan menggunakan rumus taraf kesukaran



sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P: Indeks kesukaran

B :Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS:Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

**Tabel 7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal**

No	Klasifikasi Kesukaran	Kesukaran Soal
1	0,00 -0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber:Arikunto, (2013)

Menguji daya beda soal tes kognitif pilihan jamak dari 30 soal dilakukan perhitungan dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh uji beda soal sebagai berikut.

**Tabel 8. Hasil Analisis Uji Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif**

Klasifikasi	Nomor Soal
Sukar	13, 16, 17, 30
Sedang	2, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 20, 22, 24, 26, 28,
Mudah	1, 3, 4, 5, 10, 12, 14, 17, 18, 19, 21, 23, 25, 29

(Sumber : Hasil Analisis Peneliti Tahun 2023)

Berdasarkan tabel diatas terdapat 4 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indeks kesukaran antara 0,00 - 0,30. Selajutnya 13 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indek kesukara 0,31 – 0,70 dan 14 soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indeks kesukaran 0,71 – 1,00.

#### d. Uji Daya Beda

Daya beda diitung untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah melalui butir soal. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda

adalah sebagai berikut.

$$DP = P_A - P_B \quad \text{atau} \quad DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan

DP=Daya beda

$P_A$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar ( $P$  = indeks kesukaran)

$P_B$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$BA$ =Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$BB$ =Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

$JA$ = Jumlah peserta didik kelompok atas

$JB$ = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

**Tabel 9. Kriteria daya pembeda soal**

No	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	Negatif	Tidak Baik
2	0,00	Jelek
3	0,20 -0,39	Cukup
4	0,40 – 0,69	Baik
5	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto,2013)

**Tabel 10. Hasil analisis uji beda butir soal tes kognitif**

Klasifikasi	Nomor Soal
Tidak Baik	-
Jelek	1, 3, 4, 5, 8, 18, 23, 24
Cukup	11,21
Baik	7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 25, 29,30
Baik Sekali	2, 6, 16, 20, 26, 27

(Sumber : Hasil Analisis Peneliti Tahun 2022)

Berdasarkan tabel diatas terdapat 8 soal dengan klasifikasi jelek dengan indeks daya beda 0,00. Selanjutnya ada 2 soal dengan klasifikasi cukup dan indeks daya beda 0,20 -0,39, lalu 14 soal dengan klasifikasi baik, dengan indeks daya beda 0,40 – 0,69 dan 6 soal dengan klasifikasi baik sekali serta indeks daya beda antara 0,70 – 1,00.

## J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan menghasilkan data *pretest*, *posttest*, dan hasil belajar peserta didik.

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Menurut Sugiyono (2016: 196) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas data *chi kuadrat*. Langkah-langkah pengujiannya 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 :

$$x^2_{total} = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

$x^2_{hitung}$  = nilai chi kuadrat hitung

$fo$  = frekuensi hasil pengamatan

$fh$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyaknya kelas interval

Muncarno (2017:71)

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

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki ciri yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat  
 $H_0$ : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data  
 $H_a$ : ada persamaan varian dari beberapa kelompok data
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{varianterkecil}}$$

Keputusan uji jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

(Sumber: Muncarno, 2017:65)

#### c. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model

##### Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match*

Selama proses pembelajaran berlangsung observasi menilai keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 pada lembar observasi. Presentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013:46)

**Tabel 11. Interpretasi aktivitas pembelajaran**

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

(Sumber:Arikunto, 2013:52)

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Regresi Sederhana

Regresi sederhana digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Riduwan (Muncarno, 2017: 105) langkah-langkah regresi sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ : Variabel terikat

a : Konstanta (harga  $\hat{Y}$  jika  $X = 0$ )

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) Variabel Y

X : Variabel bebas yang mempunyai kriteria tertentu untuk diproyeksikan

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria Uji:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Rumusan hipotesis yaitu:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas kelas V SD N 11 Metro Pusat.

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD N 11 Metro Pusat.

#### b. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan kelas kontrol tanpa perlakuan, maka pengujian digunakan uji t sebagai berikut:

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

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
- $S_1^2$  = varian total kelompok 1
- $S_2^2$  = varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima. Apabila  $H_a$  diterima berarti ada pengaruh yang signifikan, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas kelas V SD N 11 Metro Pusat.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas kelas V SD N 11 Metro Pusat.

**c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)**

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka akan diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat digunakan rumus berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi:  $0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$

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

Rendah :  $N\text{-Gain} \leq 0,3$

(Sumber: Arikunto,2013:184)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDNegeri 11 Metro Pusat. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model kooperatif tipe *Make a match* sebesar 0,62 dengan kategori “Sedang” dan ditunjukkan dengan uji hipotesis *post-test* dengan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $62,42 > 4,21$  serta  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,81 > 2,048$ . Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan selalu aktif dan termotivasi serta memiliki antusias untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran agar dapat memperoleh pembelajaran dan hasil belajar matematika yang baik.



## **2. Pendidik**

Bagi pendidik diharapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan persiapan sebaik mungkin agar tidak ada waktu yang terbuang dalam penerapannya.

## **3. Kepala Sekolah**

- a. Kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan persiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan model-model pembelajaran untuk pendidik.
- b. Kepala Sekolah diharapkan dapat mengkondisikan pendidik untuk selalu kreatif dan berinovatif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif secara individu maupun kelompok dan memahami konsep ilmu yang dipelajari.

## **4. Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan media kartu gambar terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Amelia dan Isrok. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Amir, Almira. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Paedagogik*. 6(1) : 72-89.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Ayu, A., Veryliani P., dan Ibnu Fatur R. 2019. The Effect Of Kooperatif Learning Make A Match Type Model on Motivation and Mathematic Laerning Outcame. *International Journal of Elementary Education*. 3(2) : 219-225.
- Brilian dan Homroul. 2021. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 9(2) : 321-334.
- Dameria, Sinaga. 2019. *Strategy Cooperative Learning*. Uki Presss, Jakarta Timur.
- Fauzi, dkk. 2017 The Effect Of Make A Match (MAM) Type Model and Bamboo Dance Tpe Model Trough Cooperative Learning on Students Motivation. *Suska Journal Mathematics Education*. 3(1) : 28-32.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Herliani, dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha, Jawa Tengah.
- Huda, Miftahul. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Intan Nurma Pertiwi, Sumarno, dan Anggun . 2019. Pengaruh *Model Make a Match* Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*.7(3) : 261-270.

- Kemendikbud. 2016. *Panduan Pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)*. Kemendikbud, Jakarta.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya, Jawa Timur.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. DeePublish, Yogyakarta.
- Maulidawati, dkk. 2020. The Implementation of Make A Match Type Cooperative Learning Model to Improve the Mathematical Connection Ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2(11) : 119-131.
- Mukhtar. 2015. *Dasar Penelitian Kuantitatif*. Gelar Pustaka, Bandung.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar : Statistik Pendidikan*. : Hamim Group, Lampung.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press, Sidoarjo.
- Oktavia, A, Shilphy. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Paliwandari, R. 2016. Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*. 2(1) : 160-169.
- Puspitaningrum, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(12) : 2-12.
- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran : Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- R. Segundo-Marcos, et. al.,2022. Development Of Executie Funtions in Late Chilhood and the Mediating Role Of Cooperative Leatning. *Cognitive Development Journal*. 63(1) : 2-16.
- Rusman.2014.*Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Roberta, dkk. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama. Yogyakarta.

- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Sidoharjo.
- Siregar, syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajariter pratama Mandiri, Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- \_\_\_\_\_.2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori Aplikasi dan PAIKEM*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Susanto, Ahmad.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Suzana, Yenny., dan Imam Jayanto.2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara, Batu.
- Vera dan Fauzi.2020. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Make a Match Terhadap Pemahaman Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*. 1(1): 442-446
- Wahyuningsi, Endang. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa)*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Wandini, R.R. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. CV Widya Puspita. Medan.
- Wardana dan Ahdar. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan.
- Weni,G Hidayati. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri 060915 JL TB Simatupang Kecamatan Medan Sunggal TP 2018/2019. *Juril Aquinas Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (2) : 375-397.
- Wulandari, Km. E., Suarni, Kt., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*. 2(3) : 241-248.
- Yurniwati. 2019. *Pembelajaran Aritmatika di Sekolah Dasar*. Rosdakarya, Bandung.

Yusuf. 2014. Metode Penelitian : Kuantitatif dan Kualitatif. Prenadamedia Group, Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2019. Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan. [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id).