

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SDN 2 TATAKARYA
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

**DYAH INDRI KUSUMA AYU
NPM. 1811100373**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TABIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1445 H / 2023 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SDN 2 TATAKARYA
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

**DYAH INDRI KUSUMA AYU
NPM. 1811100373**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd**

**FAKULTAS TABIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi pada masalah yang ditemukan di kelas IV SDN 2 Tatakarya yaitu masih terdapat hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat terlihat dari hasil observasi di kelas IV SDN 2 Tatakarya dimana terdapat siswa yang cenderung pasif dan guru menjadi pusat dalam pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang hanya diam mendengarkan tanpa mau bertanya terhadap pelajaran yang ia tidak mengerti, kurangnya kerja sama dalam tim atau kelompok, kurang mendiskusikan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Dengan ini tujuan persoalan pada penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh metode *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimen yaitu *Quasi Eksperimen Desain*. Jenis penelitian ini dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tatakarya Lampung Utara dengan teknik pengambilan sampel total sampling yaitu menjadikan total populasi sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas antaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas IV A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan kelas IV B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan teknik pengambilan data menggunakan tes soal pilihan ganda pecahan. Buku diperoleh dari buku-buku tentang hasil belajar dan metode pembelajaran serta jurnal-jurnal yang terkait dengan metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam perhitungan Uji-t di dapatkan nilai Sig. 0,001 maka jika nilai Sig. 0,05 (5%) pada Sig. (2-tailed) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, dan dapat

berdampak positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Make A Match, Hasil Belajar Siswa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADENINTANLAMPUNG
FAKULTASTARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol.H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dyah Indri Kusuma Ayu
NPM : 1811100373
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tatakarya Lampung Utara ”** adalah benar - benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 9 Desember 2023



Dyah Indri Kusuma Ayu
1811100373



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : "Pengaruh Metode *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tatakarya Lampung Utara"

Nama : Dyah Indri Kusuma Ayu
NPM : 1811100373
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: " Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tatakarya Lampung Utara " yang disusun oleh: Dyah Indri Kusuma Ayu, NPM. 1811100373, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 07 Desember 2023 Pukul 13:30 – 15:00 WIB.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I (.....)

Penguji Utama : Dr. Baharudin, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002



MOTTO

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

Artinya: *Musa berkata kepada Khidhr “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?”.*

(QS. Al-Kahf:66)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq*, dan *hidayah-Nya*. *Sholawat* serta *salam* tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku dengan niat, tulus dan *ikhlas*, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Teristimewa kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suprihadi dan Ibu Sri Rejeki, S.Pd, dengan adanya doa yang senantiasa mengiringi langkahku dan selalu menjadi semangatku. Tanpa usaha bapak dan ibu aku tidak bisa menyelesaikan skripsiku. Semoga Allah SWT selalu menyayangi, melindungi dan memberikan kesehatan untuk Bapak dan Ibuku.
2. Kakak – kakakku tercinta Dyah Vicky Retno Palupi, S.Pd, Cynthia Febriyana Mayang Sari, S.Pd, dan Satrio Cahyo Wibowo, S.Pd yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam meraih cita-cita.
3. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempat menuntut ilmu dan tempat yang telah memberikan pengalaman berharga untuk menyongsong masa depan yang lebih baik.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dyah Indri Kusuma Ayu lahir pada tanggal 15 Agustus 1999 di Tatakarya Lampung Utara, penulis adalah anak ke empat dari empat bersaudara dari Bapak Suprihadi dan Ibu Sri Rejeki, S.Pd. Penulis tinggal dan menetap di Desa Tatakarya Kecamatan Abung Surakarta Kabupaten Lampung Utara.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu pendidikan TK Al-Munawwarah Tatakarya pada tahun 2005 sampai 2006. Kemudian penulis melanjutkan di SDN 2 Tatakarya selama 6 tahun dimulai pada tahun 2006 sampai 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Tatakarya Abung Surakarta selama 3 tahun pada tahun 2012 sampai tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Abung Semuli selama 3 tahun pada tahun 2015 sampai tahun 2018.

Kemudian pada tahun 2018 penulis mendaftar sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Pada bulan Juni 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata- Dari Rumah (KKN-DR) di desa Purbasakti, Kec. Abung Surakarta Kabupaten Lampung Utara. Pada bulan September 2021 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Desember 2023

Dyah Indri Kusuma Ayu
NPM. 1811100373

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta nikmat-Nya. Sehingga dalam pembuatan Skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua jurusan PGMI dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku pembimbing I dan juga Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para karyawan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
5. Kepala sekolah dan semua Dewan guru SDN 2 Tatakarya Lampung Utara yang telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Kakak-kakak iparku Muhaimin, Armen, S.H, dan Novita Dian Puspita Rini, S.Pd, yang memberikan do'a dan semangat untuk keberhasilanku.
7. Keponakan-keponakan tercintaku Nayla Zahra Salsabila, Kayla Adiba Salsabila, Ibrahim Al-Khawarizmi, Anindira Riskyana Arsyila, dan Aisha Naziya Almahyra, penghilang rasa lelah karena kelucuan kalian.

8. Terima Kasih kepada Yogi Pratama yang selalu memberi semangat dan dukungan tanpa lelah dari awal kuliah sampai akhir kuliah.
9. Untuk sahabatku Anisyah Novia Ningtias, S.Pd, Fifi Fuji Anggraini, S.Sos dan Bella Alifia Sidiq, yang selalu memberi arahan dan motivasi dalam segala hal. Sahabat terbaik yang tidak pernah tergantikan.
10. Teman – teman KKN Desa Purbasakti, Abung Surakarta, Lampung Utara.
11. Teman – teman PPL, serta Kepala Sekolah dan Dewan Guru serta Staf tata usaha SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.
12. Teman – teman seperjuangan PGMI F angkatan 2018.

Semoga Allah SWT membalas amal kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Semoga bermanfaat. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung, Desember 2023

Dyah Indri Kusuma Ayu
NPM. 1811100373

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
H. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
A. Deskripsi Teoritik.....	16
1. Metode Pembelajaran Make A Match.....	16
a. Pengertian <i>Make A Match</i>	16
b. Tujuan Metode <i>Make A Match</i>	17
c. Kelebihan Metode <i>Make A Match</i>	18
d. Kekurangan Metode <i>Make A Match</i>	19
e. Langkah-langkah Metode <i>Make A Match</i> ..	20
2. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	24
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran...	28
3. Hasil Belajar	30
a. Pengertian Hasil Belajar	30
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	31
c. Kriteria Hasil Belajar.....	33

d.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
e.	Hasil belajar ranah Kognitif	35
4.	Matematika di SD/MI	37
a.	Pengertian Matematika di SD/MI.....	37
b.	Tujuan Matematika di SD/MI.....	39
c.	Fungsi Matematika di SD/MI.....	40
d.	Ruang Lingkup Matematika di SD/MI	41
e.	Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD/MI.....	42
5.	Materi Pecahan Kelas IV SD	43
a.	Pengertian Pecahan	43
b.	Membandingkan Dua Pecahan Sederhana..	44
B.	Karakteristik Tingkat Berfikir Siswa	46
C.	Kerangka Berfikir	47
D.	Pengajuan Hipotesis.....	49

BAB III METODE PENELITIAN..... 51

A.	Metode dan Jenis Penelitian.....	51
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	52
C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel ...	53
D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	54
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
F.	Instrumen Penelitian	56
G.	Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian...	58
H.	Uji Prasyarat Analisis	59
I.	Uji Hipotesis Penelitian	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 62

A.	Analisis Uji Coba Instrumen	62
1.	Uji Validitas.....	62
2.	Uji Reabilitas	64
3.	Uji Tingkat Kesukaran.....	64
4.	Uji Daya Beda Soal	65
B.	Uji Analisis Data.....	66
1.	Uji Normalitas	66

2. Uji Homogenitas	68
3. Uji Hipotesis	68
C. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan.....	76
B. Rekomendasi	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pra Penelitian	6
Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	33
Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	42
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Quasi Eksperiment</i>	52
Tabel 3.2 Sampel.....	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tes.....	57
Tabel 4.1 Validitas Butir Soal <i>Pretest</i>	63
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Nilai Belajar Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	69
Tabel 4.8 Hasil Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar mempermudah pemahaman makna dalam judul skripsi penelitian ini, penulis akan menguraikan sebagian istilah dari judul proposal yakni **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.”** Dari sebagian istilah itu maka penulis perlu memberikan penegasan sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh ialah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang ataupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga dapat mempengaruhi, mengubah, atau memberi perubahan pada apa yang ada disekitarnya.

2. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model Pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹ Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan berarti ideal,

¹Purwanto. *Evaluasi hasil belajar.*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), h.54

sedangkan hasil belajar bersifat aktual, sehingga hasil belajar perlu dievaluasi. Hasil belajar seringkali dipakai sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar biasanya diberikan dalam bentuk nilai atau angka.²

4. Matematika

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Matematika memiliki keterkaitan satu konsep dengan yang lainnya.³

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan manusia. Manusia yang beradab setidaknya memiliki *common sense* tentang pendidikan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan⁴.

Sebagaimana ayat menjelaskan tentang pendidikan yang terdapat di Q.S. Al- Mujadilah ayat 11 berikut ini:

²Kokom Siti Komariah, Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pecahan Kelas 3 SD Ta' mirul islam inovatif, Jurnal Pendidikan Dasar, No. 4 (2020): 450-457

³ I Made Adistha Gosachi, I Gusi Ngurah Japa, Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, Vol.3 No. 2 (2020): 152-163

⁴Agus Taupik, *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2021), h. 4-5

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَلِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".

Saat pertama manusia dilahirkan manusia tidak bisa luput dari pendidikan. Selama hidupnya manusia sudah diberi pendidikan baik pendidikan secara formal maupun informal. Pada umumnya, pertama kali manusia sudah diajarkan pendidikan formal dengan orang tuanya kemudian mendapatkan pendidikan secara formal di lingkungan sekolah dan kemudian dilanjutkan ke perguruan tinggi.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu: 1) interaksi antar pendidik dan peserta didik, 2) interaksi antar sesama peserta didik atau teman sejawat, 3) interaksi peserta didik dengan narasumber, 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan 5) interaksi

peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam⁵.

Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen-komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, strategi, dan evaluasi. Keempat pembelajaran ialah yang akan digunakan dalam pembelajaran, pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus bisa menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik⁶.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, hingga keperguruan tinggi. Kegunaan mata pelajaran matematika yakni untuk belajar bagaimana cara berhitung, namun sampai kini pelajaran matematika masih dianggap sulit, tidak menyenangkan, bahkan cenderung dijaui dan dihindari, meskipun jam pelajarannya tidak terlalu lama

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Tatakarya terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan pembelajaran yang disampaikan, keaktifan siswa masih kurang, hal ini tercermin dari interaksi guru dengan siswa yang belum maksimal karena guru dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menstimulus siswa untuk

⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA: 2022), h. 84-85

⁶*Ibid*, h. 185

berpendapat di ruang kelas, baik itu guru dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Tatakarya, pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru merupakan pembelajaran konvensional yang meminta belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru, ketika ada bimbinganpun siswa langsung diminta untuk menghafalkan materi. Padahal mata pelajaran matematika merupakan belajar konsep dan bermakna, bukan pembelajaran konvensional (hafalan). Siswa pada proses pembelajaran menjadikan guru sebagai tokoh sentral, artinya sumber belajar hanya terdapat dari ceramah guru, guru dengan model konvensional memberikan mata pelajaran dengan sedikit variasi belajar, terkadang dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran kelompok, tetapi tidak maksimal dalam interaksi siswa dengan guru, guru memberikan tugas kelompok dengan memberikan sedikit arahan atau bimbingan baik secara kelompok maupun individu. Hal ini memberikan efek kurangnya variasi pembelajaran sehingga siswa menjadi malas untuk memperhatikan pembelajaran.

Dari masalah tersebut disebutkan bahwa akibat yang tampak yaitu pada hasil belajar siswa yang belum memuaskan dan belum mencapai KKM di SD Negeri 2 Tatakarya. Dari permasalahan yang timbul di SD Negeri 2 Tatakarya maka perlu solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Guru sebagai fasilitator yang memegang kunci keberhasilan tujuan pembelajaran, guru harus bertindak sebagai tokoh utama, guru dianggap paling mengetahui⁷.

Berikut ialah data hasil belajar kelas IV A dan IV B pada pembelajaran matematika dapat diamati pada tabel berikut ini.

⁷Syaiful Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2020), h. 36

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV
SDN 2 Tatakarya

No	KKM	Kelas	Nilai \leq 75	Nilai \geq 75	Jumlah Peserta Didik
1	75	III A	10	8	18
2		III B	9	6	15
Jumlah			19	14	33
			58%	42%	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data tingkat hasil belajar peserta didik terhadap materi masih belum memuaskan, dilihat dari jumlah persentase nilai belum tuntas peserta didik lebih besar dari tingkat ketuntasan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai 75 ke atas hanya sebanyak 14 peserta didik (42%), sedangkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 75 sebanyak 19 peserta didik (58%). Berdasarkan standar KKM yakni 75. Hal ini disebabkan oleh pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap materi pokok yang diajarkan sehingga peserta didik cenderung pasif dalam setiap pembelajaran yang di laksanakan, walaupun ada sebagian dari peserta didik yang bersikap aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.⁸

Berdasarkan masalah yang ada pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tatakarya maka guru hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial

⁸Hasil Observasi pada kelas IV A dan IV B di SD Negeri 2 Tatakarya

antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru namun berpusat pada siswa. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Selain itu memperhatikan pendekatan yang mampu mengatur setiap siswa dalam mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari karena pada hakekatnya mata pelajaran matematika berhubungan dengan kehidupan manusia secara umum, yang tak bisa lepas dari hitung menghitung dari yang sederhana hingga yang kompleks. Untuk itu model pembelajaran yang disarankan peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, siswa dibagikan kartu yang telah ada soal atau jawabannya. Dengan bimbingan guru siswa mengamati pertanyaan dan jawaban yang tepat dalam mencari pasangannya, kemudian berkelompok. Kegiatan ini dilakukan untuk mempermudah kegiatan siswa dalam menyelesaikan soal sehingga tidak menghambat siswa lain, serta siswa yang lebih unggul dapat mencontohkan cara yang digunakan untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menyimpulkan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Tatakarya memiliki rata-rata rendah. Dalam proses pembelajaran tidak dilakukan diskusi kelompok, tempat duduk siswa masih klasikal tidak ada variasi, siswa cenderung pasif dan guru menjadi pusat dalam pembelajaran, belum terlaksananya kegiatan memaparkan hasil dari kegiatan siswa dikelas, belum adanya konfirmasi dari guru terhadap apa yang dilakukan siswa ketika pembelajaran, dalam pembelajaran guru dan siswa belum melakukan kegiatan penyimpulan materi. Ketuntasan belajar yang didapatkan oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dari dalam meliputi kesehatan, bakat, minat, motivasi, intelegensi dan juga faktor dari keluarga misalnya perhatian orang tua terhadap anak apakah belum cukup atau malah kurang atau terdapat

masalah keluarga yang dibawa kesekolah. Sedangkan faktor dari luar dapat ditunjukkan dengan adanya kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar walaupun hanya dengan menggunakan metode ceramah bervariasi (ceramah, tanya jawab, penugasan) dan terkadang inkuiri.

Dari penjelasan dan deskripsi diatas, penelitimengangkat permasalahan deng judul penelitian **“PengaruhMetode Pembelajaran *Make A Match Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.*”**

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka masalah yang perlu diidentifikasi antara lain:

- a. Siswa menjadi kurang aktif atau pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Kurangnya sumber belajar dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.
- c. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran.
- d. Hasil belajar yang masih tergorong rendah.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat teratur dan mendetail serta tidak terlalu luas jangkauannya untuk itu dalam penelitian ini penulis membatasi masalah hanya pada:

- a. Metode Pembelajaran *Make A Match* yang dipakai dalam penelitian ini
- b. Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa
- c. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas IV di SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajarmatematika siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian eksperimen ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk mengirimkan manfaat positif untuk memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan untuk memberikan kontribusi positif dan pertimbangan untuk pemilihan media pembelajaran yang setuju dengan kebutuhan yang ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dipakai sebagai sarana belajar dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Sebagai alternatif untuk pengiriman materi yang dilakukan oleh guru yang memakai metode *Make A Match* sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi peneliti

Sebagai satu diantara pedoman bagi peneliti ketika menjadi guru kelak untuk diterapkan dilapangan.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan materi dengan baik dan dapat merespon melalui media kartu pecahan.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berkaitan penelitian yang akan dilakukan terdapat sebagian penelitian terdahulu yang relevan dari berbagai perguruan tinggi yang dapat dijadikan bahan rujukan dalam penelitian ini. Adapun penelitian yang dimaksud sebagai berikut:

1. Erawati, Desi melalui penelitiannya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta" menyimpulkan bahwa memakai media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana, sebelum diberi perlakuan memakai media kartu pecahan dapat dilihat dari data banyaknya siswa yang mendapat nilai antara 90- 100 kriteria sangat baik pada awal tidak ada (0%), sesudah diberi perlakuan memakai media kartu pecahan naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) dan pada siklus II menjadi 6 siswa (25%). Nilai 79-89 kriteria baik pada awal 1 siswa (4,2%) naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) dan pada siklus II menjadi 11 siswa (45,8%). Nilai 68-78 kriteria cukup pada awal 7 siswa (29,2%) turun pada siklus I menjadi 5 siswa (21,7%) dan pada siklus II menjadi 6 siswa (25%). Nilai 57-67 kriteria kurang pada awal 8 siswa (33,3%) turun pada siklus I menjadi 6 siswa (26,1%) dan pada siklus II turun menjadi 1 siswa (4,2%). Nilai >56 kriteria sangat kurang pada awal 8 siswa (33,3%) turun pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) sedangkan pada siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan interval nilai itu. Dari hasil tindakan siklus I yang sudah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi

pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana sudah mengalami peningkatan. Peningkatan itu sudah memenuhi target yang ingin dicapai. Dengan seperti itu penelitian sudah tidak dilanjutkan atau berakhir.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni media yang dipakai berupa kartu pecahan, dalam penelitian ini mata pelajaran yang di ambil yakni matematika pada materi pecahan dan object peneliti yakni siswa Sekolah Dasar sama seperti penelitian yang dilakukan Erawati, Desi Perbedaannya yakni penelitian yang peneliti gunakan yakni kuantitatif, pengaruh media kartu pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD/MI, sedangkan dalam penelitian Erawati, Desi penelitian PTK upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta.⁹

Peneliti mendapat sebuah ide dari penelitian di atas yang kemudian menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Relevansi pada penelitian sebelumnya ialah bahwa dengan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Kyai Mojo Yogyakarta . Hal ini memungkinkan bahwa media kartu pecahan juga dapat dipakai sebagai media bantu dalam mata pelajaran matematika pada materi pecahan senilai dan bentuk – bentuk pecahan di kelas III Sekolah Dasar.

Dengan seperti itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebuah perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

⁹Desi, Erawati. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan dikelas III SDN kyai mojo Yogyakarta*. (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2019)

2. Jurnal Maulidia Annisa, Masniladevi, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 4 No. 3, pada 2020 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis android untuk siswa kelas kelas V yang valid dan praktis memakai model pengembangan 4-D. Pada penelitian memakai metode penelitian pengembangan (R&D). Pembuatan media itu menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6 yan dijalankan pada sistem berbasis android. Pengkajian media dilakukan dengan cara pemberian lembaran validasi media pembelajaran kepada validator materi dan validator media. Hasil penelitian dinyatakan valid dipakai oleh ahli materi dan ahli media dengan nilai 80 yang mana berada di rentang 61-80 dengan kategori baik. Respon guru terhadap media memperoleh kategori snagat praktis dengan nilai 91,67% dan respon dari siswa mendapat hasil rata-rata 89,4 dengan kategori sangat praktis.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaknimemakai materi pecahan disekolah dasar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan yakni penelitian ini memakai kuantitatif sedangkan dalam penelitian Maulidia Anissa dan Masniladevi yakni R&D. Media yang dipakaiyaknimedia pembelajaran berbasis android sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan ialahpengaruh media pembelajaran memakai kartu pecahan.

3. Jurnal Alyshia Henry Purwaningtyas, Asih Mardiaty, Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar Universitas Ahmad Dahlan Vol. 3, No. 1, pada 2020 Pengembangan Media Kartu Pintar (KATAR) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II .

¹⁰Maulidia Annisa dan Masniladevi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Tambusai, No. 3 (2020):3018-3025

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan dan kualitas media kartu pecahan (KATAR) pada mata pelajaran matematika materi perkalian bagi siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini memakai model ADDIE Dengan 5 tahap. Analisis data yang dipakainya yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pecahan (KATAR) layak dipakai dengan skor 95 (Baik) dari validator ahli media, 45 (Baik) dari validator ahli materi, 43 (Sangat Baik) dari validator ahli pembelajaran. Hasil respon siswa pada uji coba skala kecil mendapatkan skor 60 dengan presentasi 100(Sangat Baik) dan pada uji coba skala besar mendapatkan skor 130 dengan presentase 100 (Sangat Baik). Siswa memberikan respon bahwa belajar belajar memakai media kartu pintar (KATAR) menyenangkan. Dengan seperti itu dapat disimpulkan bahwa media kartu pintar yang dikembangkan dinyatakan layak/valid.¹¹

Persamaan pada penelitian ini yakni mengembangkan suatu produk atau media pembelajaran berbasis kartu di Sekolah Dasar dan memakai mata pelajaran matematika. Perbedaannya yakni penelitian yang peneliti gunakan yakni kuantitatif, pengaruh media kartu pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD/MI, sedangkan dalam penelitian Alyshia Henry Purwaningtyas dan Asih Mardiat memakai R&D.

H. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan skripsi yang dilakukan terdiri dari tiga bagian, yakni: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan skripsi ini terdiri dari halaman judul, abstrak, pernyataan orisinalitas, motto,

¹¹Alyshia Henry P dan Asih Mardati, *Pengembangan Media Kartu Pintar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar*, Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar, No.1 (2020): 2614-1620

persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian isi ialah bagian sistematika dan hasil penelitian yang dilakukan. Berikut paparan per bab dalam penulisan skripsi.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi deskripsi teoritik (teori media pembelajaran, kartu pintar matematika dan kajian materi) dan teori-teori mengenai pengembangan model (teori pengembangan kartu pintar)

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, serta teknik analisis data.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi hasil penelitian pengembangan berupa cara pengembangan kartu pintar matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2, deskripsi hasil penelitian pengembangan, serta deskripsi dan analisis data hasil uji coba (pengembangan media kartu pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2), dan kajian produk akhir.

e. BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi mengenai sebagian kesimpulan dari penelitian isi skripsi yang sudah dibuat serta rekomendasi.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir penulisan skripsi ini berisi mengenai lampiran-lampiran instrument, dokumentasi, dan hasil-hasil pengolahan data penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Metode *Make A Match*

a. Pengertian Metode *Make a Match*

Metode adalah cara yang digunakan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Karena metode lebih menekankan pada peran pendidik.¹*Make a Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.²

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan metode yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik menjadi subjek pembelajaran bukan objek pembelajaran. *Make a Match* merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan melalui permainan kartu, yaitu peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan atau jawaban sebelum habis batas waktu permainan. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.³ Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* yaitu kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan

¹Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020), h.1.24.

²Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), h.223.

³Erlina Fitriati dan Syamsu Hadi, "Keefektifan Metode Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran Uang Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Semarang". *Economic Education Analysis Journal*, Vol.3 No.1 (Juni 2021), h.67.

tersebut.⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* merupakan suatu jenis pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan teknik mencari pasangan dengan bantuan kartu dan diberi poin apabila anak yang dapat mencocokkan kartunya. Serta dapat melatih anak untuk belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan metode *make a match* ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode *make a match* atau mencari pasangan seperti difirmankan dalam Al-Qur'an surat Yasin ayat 36 yang berbunyi:

سُبْحٰنَ الَّذِيْ خَلَقَ الْاَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْاَرْضُ

وَمِنْ اَنْفُسِهِمْ وَمِمَّا لَا يَعْلَمُوْنَ ﴿٣٦﴾

Artinya: “Maha suci Tuhan yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui”.⁵

Dari firman Allah di atas bahwa, Allah telah menciptakan apa yang ada dimuka bumi ini dengan berpasang-pasangan baik dari diri kita maupun dari apa yang tidak kita ketahui.

b. Tujuan Metode *Make a Match*

Penerapan metode *make a match* dalam proses belajar mengajar memiliki 3 tujuan utama, yakni untuk

⁴AgusSuprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2020), h. 94.

⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2020), h.353.

mendalami materi, untuk mempelajari materi, dan untuk selingan ketika pendidik menyampaikan materi. Tujuan penggunaan metode *make a match* yang dipakai untuk selingan (*games*) ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung akan tetapi peserta didik mengalami kejenuhan, atau konsentrasi peserta didik tidak fokus lagi pada materi yang sedang dipelajarinya sehingga membutuhkan suasana segar. Pengembangan metode *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi, peserta didik dilatih mendalami materi dengan cara memasang antara pertanyaan dan jawaban. Oleh karenanya sebelum metode ini digunakan peserta didik perlu mendapatkan penjelasan tentang isi materi pelajaran dari pendidik baru kemudian menggunakan metode ini untuk media pendalamannya. Lain halnya jika penggunaan metode ini untuk mempelajari/menggali materi pelajaran, pendidik tidak perlu membekali peserta didik dengan penjelasan isi materi pelajaran, karena peserta didik sendiri yang akan membekali dirinya sendiri.⁶ Pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Materi yang disampaikan lebih menarik perhatian, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit.

c. Kelebihan Metode *Make a Match*

Adapun kelebihan dari metode *Make a Match* menurut Rofiqoh (dalam Putu Diah Febryani) adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan

⁶NaiaWidiaAlifia, "Tujuan Penggunaan Metode *Make a Match*" (On-line), tersediadi: <http://sdnegerimanismanja.blogspot.co.id/2016/04/tujuan-penggunaan-metode-make-match.html> 14.56(7Mei2023).

- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar
- 4) Anak terlibat langsung dalam menjawab soal yang di sampaikan kepadanya melalui kartu
- 5) Meningkatkan kreativitas belajar anak
- 6) Menghindari kejenuhan anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Huda (dalam Putu Diah Febryani) kelebihan metode *Make a Match* adalah:

- 1) Dapat meningkatkan aktifitas belajar anak, baik secara kognitif maupun fisik
- 2) Karena ada unsure permainan, metode ini menyenangkan
- 3) Meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian anak untuk tampil presentasi
- 5) Efektif melatih kedisiplinan anak menghargai waktu untuk belajar.⁷

d. Kekurangan Metode *Make a Match*

Adapun kekurangan metode *Make a Match* menurut Huda (dalam Riske Nuralita) yaitu:

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- 2) Pada awal-awal penerapan metode, banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
- 3) Jika pendidik tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan

⁷Putu Diah Febryani, Desak Putu Parmiti, dan Nice Maylani Asril, "Penerapan Metode *MakeaMatch* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di Tk Dharma

- 4) Pendidik harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan
- 5) Penggunaan metode secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.⁸

e. Langkah-Langkah Metode *Make a Match*

Menurut Agus Suprijono, langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan Kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 2) Pendidik membagi kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
- 3) Aturilah posisi kelompok kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- 4) Pendidik membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.
- 5) Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka diskusi alangkah baiknya jika ada music instrumentalia yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka.
- 6) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib

⁸Riske Nuralita Lingga Dewi dan Alfi Laila, "Pengaruh Metode *Make a Match* Dengan MediaGambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan SiswaKelas Iii Sdn Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015".*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No.2 (Desember2015).

menunjukkan dan membacakan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.

- 7) Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
- 8) Posisikan mereka dalam bentuk huruf U.
- 9) Pendidik kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
- 10) Masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah pendidik memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasangkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.⁹

Pendapat lain disampaikan oleh Rusman bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu pertanyaan dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)

⁹AgusSuprijono, *Loc. Cit.* h.94.

- 2) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- 3) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- 4) Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberi poin
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- 6) kesimpulan¹⁰

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan ialah bentuk jamak dari istilah medium. Secara harfiah, media bisa dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar maka media ialah perantara untuk menyampaikan pesan. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan/informasi pada pihak lainnya. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media ialah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹¹

Media pembelajaran ialah sarana media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang membantu pendidik dalam memberikan materi pembelajaran untuk memotivasi, berfikir, dan memahami materi pembelajaran yang sedang dibahasnya, serta untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang dibahas. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang bisa

¹⁰Rusman, *Op.Cit.* h.223-224.

¹¹Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, Cet. 1. (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2019).Hal. 130.

memberikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru di diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.¹² Dalam pandangan Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran ialah alat yang mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan lengkap. Dalam pandangan Mashri, media pembelajaran menyebarkan isi dan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa.¹³

Media pembelajaran ialah media yang berbentuk media cetak, media audiovisual, atau teknologi informasi dan menyampaikan pesan kepada penerimanya berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Tujuan pembelajaran dicapai dengan memakai media yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran. Banyak ahli sudah membuktikan keterbatasan media pembelajaran. Misalnya, AECT (*Association of Education and Communication Technology*), mengemukakan bahwa media pembelajaran dipakai oleh masyarakat untuk menyampaikan berbagai informasi.¹⁴

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat mendorong dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengertian di atas menyimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim

¹²M A Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

¹³Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Hal. 2

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 3.

kepada penerima, sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran ialah sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual ialah media yang penyampaian pesan terfokus melalui indra penglihatan. jenis media visual ialah satu diantara media yang paling sering dipakai oleh pengajar dalam proses pembelajaran kelas. Rata-rata visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan visual dan media yang tidak dapat diproyeksikan (visual tidak diproyeksikan).¹⁵

a) Media visual diproyeksikan (*projected visual*)

Media ini dasarnya memakai alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar dan tulisan tampak di layar (*screen*). Media proyeksi dapat berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Sebagian alat yang termasuk ke dalam alat proyeksi diam (*still pictures*) ialah *Opaque Projection*, *Overhead Projection* (OHP), serta *Slide Projection*. Adapun alat proyeksi bergerak (*motion pictures*) ialah filmstrips atau *film projection*. Saat ini, banyak sekolah lanjutan memakai alat proyeksi LCD memakai komputer sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

b) Media visual tidak diproyeksikan (*non-projected visual*)

Jenis media visual ini, ialah sebagai berikut

¹⁵Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. cet. 1. (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2019). Hal. 141.

(1) Gambar fotografi

Gambar fotografi atau sebagai fotografi disertakan dalam gambar diam (gambar tetap), misalnya gambar pada hewan, manusia, objek atau tempat terkait lainnya memakai konten / materi pembelajaran yang akan dikirimkan kepada siswa.

(1) Media grafis

Media grafis adalah presentasi visual yang memakai titik, garis, gambar, tulisan atau simbol visual lainnya untuk meringkas, menggambarkan, dan merangkum ide, data, atau acara.¹⁶ Saluran yg dipakai bersifat visual. Pesan yang dikirimkan dilemparkan ke simbol komunikasi visual. Simbol-simbol ini harus dipahami sehingga proses pengiriman pesan dapat berhasil dan efektif. Media grafis dapat berupa :

(a) Sketsa

Sketsa artinya gambar sederhana atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail.

(b) Gambar

Gambar di sini meliputi foto, lukisan, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama menampilkan berbagai jenis gambar ialah untuk memvisualisasikan konsep yang akan disampaikan kepada siswa Anda.

(c) Grafik

Ialah presentasi ide atau konsep visual yang sulit jika hanya

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal. 89.

disampaikan secara tertulis atau secara lisan.

(d) Bagan

Bagan ialah penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit apabila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.

(e) Poster

Poster ialah media grafis kombinasi gambar dan tulisan untuk memberikan informasi, saran, panggilan, peringatan dan ide-ide lainnya.

(f) Kartun dan karikatur

Gambar seseorang, pemikiran atau keadaan dapat dituangkan ke dalam lukisan yang menyenangkan atau konyol, yang disebut dengan nama kartun.

(g) Peta dasar

Peta ialah penyajian visual yang ialah gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian darinya dengan memakai titik-titik, garis, dan simbol visual lainnya sehingga menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, serta keadaan dalam bentuk perbandingan dengan memakai skala tertentu.¹⁷

2) Media audio visual

Audio visual dapat memakai objek dan acara seperti situasi nyata. Perangkat yang akandipakai dalam penggunaan media audiovisual ini, mesin

¹⁷Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Cet. 1. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2019). Hal. 141.

proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

3) Media audio

Media audio ialah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema.

4) Media cetak

Secara historis, istilah media cetak muncul sesudah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Dalam bidang percetakan, berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern serta efektif penggunaannya. Jenis-jenis media cetak sebagai berikut :

a) Buku pelajaran

Buku pelajaran sering disebut buku teks ialah kumpulan bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan berpedoman pada kaidah-kaidah keilmiahan. Buku pelajaran membahas suatu cabang ilmu pengetahuan, bidang studi tertentu, atau materi pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁸

b) Surat kabar dan majalah

Surat kabar dan majalah ialah komunikasi massa dalam bentuk cetak yang berisi informasi aktual mengenai peristiwa tertentu.

c) Ensiklopedi

Ensiklopedi disebut juga dengan kamus besar yang memuat banyak sekali istilah ilmu pengetahuan terbaru. Ensiklopedi ialah sumber bacaan penunjang.¹⁹

¹⁸Benny Agus Pribadi and Dewi A. Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, Ed. 2, Cet. (Tangerang Selatan Banten: Universitas Terbuka, 2019).Hal 2.11.

¹⁹Donni JuniPriansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*.Cet. 1. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2019).Hal. 144.

Dari sebagian klasifikasi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa kartu pecahan ialah jenis media visual berupa kartu yang berisikan gambar dan angka pecahan yang dapat mempermudah peserta didik di dalam pembelajaran matematika.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi media pembelajaran

Dari segi teknis, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar. Yang dimaksud dengan “sumber belajar” dalam teks ialah suatu kegiatan, yakni penyalur, fasilitator, penghubung, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi pendidik terutama sebagai sumber belajar. Levie dan Letz mengusulkan empat ciri media pembelajaran, khususnya media visual.:

a) Fungsi atensi

Fungsi atensi ialah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan dan teks topik.

b) Fungsi afektif

Meliputi gambar atau simbol visual yang dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, seperti informasi yang berkaitan dengan masalah ras atau sosial.

c) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif ialah kemampuan untuk memahami dan memahami informasi dan makna yang tersembunyi di dalam sebuah gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Ialah media visual yang memberikan konteks bagi siswa yang lemah dan lambat untuk

menerima dan memahami isi pelajaran tekstual atau lisan.²⁰

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan aktif dalam dunia pendidikan, oleh sebab itu, media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat menyampaikan informasi dan materi dengan cara yang mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memandu perhatian anak-anak sehingga dapat menyebabkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan mereka, serta kemungkinan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka untuk menarik minat.
- c) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- d) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- e) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- f) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa melalui peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik.²¹

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.(Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 20-21

²¹Ibid. hal. 20

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui kearah mana perubahan yang diperoleh peserta didik sesudah proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil belajar ialah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar ialah seseorang yang melakukan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap. Mendefinisikan hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sesudah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar itu sendiri dalam pandangan Horward Kingslay terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar itu dapat diisi dengan bahan yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Pembagian macam hasil belajar, mempunyai pandangan berbeda yang membaginya menjadi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.²²

Indikator hasil belajar kognitif siswa yang dipakainya yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis, serta ada penambahan video dalam penelitian.²³

²²Sobron Adi Nugraha, Titik Sudiatmi, dan Meidawati Suswandiri, Studi Pengaruh Daring Larning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV, *Jurnal Inovasi Penelitian 1*, no. 3 (2020):270.

²³Riya Wulandari et al., Pengaruh Model Pembelajaran Role Playin, *Orbita 7*, no.November (2019): 283-90.

Peneliti menyimpulkan arti hasil belajar ialah perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.²⁴

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:²⁵
 - (a) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan mengenai hal-hal yang sudah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan.
 - (b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap ingatan dan makna hal-hal yang dipelajari.
 - (c) Aplikasi, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - (d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan baik.
 - (e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - (f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat mengenai sebagian hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni:
 - (a) Penerimaan, mencakup kepekaan mengenai hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal itu.

²⁴Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018)

²⁵Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2020).

- (b) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - (c) Penilaian, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, menentukan sikap.
 - (d) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
 - (e) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.²⁶
- 3) Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni:
- (a) Gerakan refleks,
 - (b) Keterampilan gerak refleks,
 - (c) Kemampuan perseptual,
 - (d) Keharmonisan atau ketepatan,
 - (e) Gerakan keterampilan kompleks,
 - (f) Gerakan ekspresif dan inpretatif.

Seperti itulah ketiga ranah hasil belajar, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ketiga ranah ini harus ditanamkan kepada siswa secara maksimal dan hendaknya diberikan secara seimbang. Sebab eksistensi ketiganya ialah satu kesatuan yang utuh, jika satu diantara aspek diberikan dan mengabaikan dua aspek lainnya maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai, dimana tujuan itu hanya bisa tercapai dengan eksistensi ketiganya, sehingga siswa dapat meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

²⁶Ibid, 51.

c. Kriteria Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi ialah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang sudah dicapai.²⁷

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik ialah tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar maka dilakukan melalui evaluasi yakni penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dalam sebuah program.²⁸ Sesudah diukur melalui evaluasi maka hasil pengukurannya itu dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria yang pada umumnya dipakainya sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kriteria Penilaian Hasil Belajar²⁹

Nilai	Kriteria	Keterangan
$85 \leq X \leq 100$	A	Baik Sekali
$75 \leq X \leq 85$	B	Baik
$65 \leq X \leq 75$	C	Cukup
$55 \leq X \leq 65$	D	Kurang
$0 \leq X \leq 55$	E	Kurang Sekali

Berdasarkan pengukuran kriteria hasil belajar diatas, tidak ada keharusan bagi guru untuk memakai satu norma di atas sebab norma-norma ukuran manapun bisa dipakai sebagai acuan dalam memberikan ukuran-ukuran terhadap hasil belajar

²⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020)

²⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)

²⁹Rada Fatikasari, Benyamin Matus, dan M. Junus, Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Simulasi PhET Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana Materi Fluida Statis, *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika 1*, no. 01 (2020):65-72.

sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh lembaga.

Berdasarkan kriteria diatas, maka dapat diketahui bahwa untuk ukuran penguasaan materi yang baik ialah berada dalam tingkatan 75-85 ke atas yang berarti peserta didik harus dipacu menguasai nilai dengan baik. Untuk nilai KKM mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Tatakarya ialah 70 dikatakan tuntas dari jumlah penguasaan materi dan penguasaan sikap siswa.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk mencapai hasil belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan sebagian faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor yang terdapat dalam diri peserta didik yakni faktor internal dan faktor eksternal.

1). Faktor Internal

(a) Faktor fisiologi

Dalam hal ini faktor fisiologi yang dimaksud ialah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan panca indra meliputi: kesehatan badan dan panca indera.

(b) Faktor psikologi

Ada banyak faktor psikologi yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran hasil belajar peserta didik, antara lain ialah: (1) tingkat kecerdasan atau inteligensi, (2) sikap peserta didik, (3) bakat peserta didik, (4) minat peserta didik, (5) motivasi peserta didik.

2). Faktor Eksternal

Berikut ini macam-macam faktor eksternal ialah sebagai berikut:

(a) Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial peserta didik ialah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan peserta didik itu. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga peserta didik itu sendiri.

(b) Faktor lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang dipakai peserta didik.³⁰

e. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif ialah “perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Perilaku meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensor, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi kembali ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah”.³¹ Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih

³⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020)

³¹Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar , 2019), h.54

sederhana, yakni mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan sebagian ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah itu.³²

Taksonomi Bloom ranah kognitif ialah satu diantara kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum diseluruh dunia. Taksonomi pendidikan ini terkandung dalam buku *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* yang terbit pada tahun 1956 berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni: 1) Pengetahuan (*knowledge*), 2) Pemahaman (*comprehension*), 3) Penerapan (*application*), 4) analisis (*analysis*), 5) sintesis (*synthesis*), dan 6) Evaluasi (*evaluation*). Pertama, untuk dimensi proses kognitif meliputi:

1). Mengingat (C1)

Mengingat ialah mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.

2). Memahami (C2)

Memahami ialah mengkonstruksikan makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambarkan oleh guru.

3). Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan ialah menerapkan atau memakai suatu prosedur dalam keadaan tertentu.

4). Menganalisis (C4)

Menganalisis ialah memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan

³²Mimin Haryanti, *Metode dan Teknik Penilaian Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2020)

hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antar bagian-bagian itu dan keseluruhan struktur atau tujuan.

5). Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi ialah mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar.

6). Mencipta (C6)

Mencipta ialah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.³³

4. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

a. Pengertian Matematika Di Sekolah Dasar

Matematika ialah ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol dan tersusun secara hirarkis serta penalarannya deduktif, sehingga belajarmatematika ialah kegiatan mental yang tinggi.³⁴ Matematika jelas berbeda dengan mata pelajaran lain dalam sebagian hal berikut, yakni: (1) objek pembicaraannya abstrak, sekalipun dalam pengajaran disekolah anak diajarkan benda kongkrit, siswa tetap didorong untuk melakukan abstraksi, (2) pembahasan mengandalkan tata nalar, artinya info awal berupa pengertian dibuat seefisien mungkin, pengertian lain harus dijelaskan kebenarannya dengan tata nalar yang logis, (3) pengertian/konsep atau pernyataan sangat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistennya, (4) melibatkan perhitungan (operasi), (5) dapat dipakai dalam ilmu yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Dalam pandangan Susanto, Matematika ialah disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi serta memberikan kontribusi

³³Ni Nyoman Lisna Handayani, Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif (Kerangka Landasan Umum Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian), *Jurnal Widyacarya* 4, no. 2 (2020): 10-15.

³⁴Kamarullah, Pendidikan Matematika di Sekolah Kita, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No. 1 (2021)

³⁵Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 12.

dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Japa & Suarjana, menyatakan perlu disadari bahwa dibelajarkannya matematika kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar ialah untuk membentuk mereka berbagai kemampuan seperti: kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerjasama.³⁶

Siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret sebab pada masa ini pemikiran siswa terbatas pada objek-objek yang ia jumpai dari pengalaman-pengalaman langsung.³⁷ Tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik yang menonjol sebagai berikut:

- 1) Segala sesuatu dipahami oleh siswa sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami,
- 2) Cara berfikir siswa belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah mulai terlihat sistematis dan logis,
- 3) Dalam memahami konsep siswa sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya, siswa akan mudah memahami konsep jika pengertian konsep itu dapat diamati atau siswa melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu.

Dengan seperti itu dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Setiap konsep yang abstrak dan baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir

³⁶Luh Ernayani, I Made Suarjana, dan Desak Putu Parmiti. *Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan sederhana*. Jurnal Pendidikan. No. 1 (2018)

³⁷*Ibid*, hlm. 13

dan pola tindakannya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran Matematika dapat digolongkan menjadi sebagian bagian.

- 1) Tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik.
- 2) Tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika.

Kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat dipakai dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir

kritis, logis, sistematis, bersifat obyektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.³⁸

Depdiknas sudah menyatakan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika disekolah ialah agar siswa memiliki kemampuan;

- 1) Memakai penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
- 3) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yakni memiliki rasa ingin tahu,

³⁸ Sariannauli Purba, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Memakai Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 162091 Kota Tebing Tinggi*, Jurnal ESJ, No. 2 (2017): 2355-1747

perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tujuan dari pada mempelajari matematika yakni terletak pada penataan nalar, pemecahan masalah, keterampilan dalam penerapan matematika dan untuk membentuk kepribadian peserta didik seperti jujur, berbicara sesuai dengan fakta yang ada, selain itu juga siswa diharapkan bisa memberikan jalan keluar dari setiap permasalahan yang dihadapi oleh setiap siswa, seperti bisa menyelesaikan masalah-masalah yang sesuai dengan cara cara seperti ilmu matematika.

c. Fungsi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Fungsi pembelajaran matematika sebagai berikut. *Pertama*. Matematika sebagai suatu alat. Dimana guru sangat diharapkan agar para peserta didik diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh dalam penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah khususnya yang berada di jenjang Sekolah Dasar.

Kedua. Matematika sebagai pola pikir. Maksudnya siswa diberi pengalaman memakai matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam modelmodel matematika yang ialah penyederhanaan dari soal-soal paparan matematika lainnya. Bila seseorang peserta didik dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami. Dalam pembelajaran matematika, para peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui

pengalaman mengenai sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Ketiga. Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dimana guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang sudah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.³⁹

Berdasarkan fungsi dari pembelajaran matematika, dapat ditarik sebuah kesimpulan dimana fungsi dari matematika tidak lain yakni untuk sebagai sebuah alat untuk mencari sebuah kebenaran secara ilmiah dan dapat diterima oleh akal sehat. Selain itu sebagai pola pikir untuk mengetahui gambar-gambar dan didagram yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, selain itu juga matematika untuk mencari sebuah pemahaman yang kongkrit serta disertai dengan sebuah argumen dan data-data yang akurat.

d. Ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi.⁴⁰ Oleh sebab itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari disekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran matematika sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2018 yakni: Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta

³⁹Rita Safitri, Peran, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika <https://rita16site.wordpress.com>, diakses tanggal 30 Juni 2022.

⁴⁰Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, 2017), h.9

memakainya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.⁴¹ Berikut ialah tabel standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika kelas IV semester satu berdasarkan silabus pada SD Negeri 2 Tatakarya.

Tabel 2.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.	3.1 Mengenal peacahan sederhana 3.2 Membandingkan pecahan sederhana 3.3 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yakni penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Berikut ialah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika.

- 1) Penanaman konsep dasar (Penanaman konsep), yakni pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep itu. Pembelajaran penanaman konsep dasar ialah jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

⁴¹Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 201

- 2) Pemahaman konsep, yakni pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan keterampilan, yakni pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalammemakaikonsep matematika.⁴²

Berdasarkan sebagian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika ialah ilmu hitung yang bersifat abstrak. Jadi untuk mengajar matematika pada siswa sekolah dasar tentu diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berfikir yang masih konkret. Guru perlu mengetahui sampai di mana tingkat perkembangan berfikir anak, agar dapat mengajarkan ilmu yang abstrak itu sampai pada tingkat pemahaman anak. Sebab siswa sekolah dasar masih berada pada tahap oprasional konkret maka guru perlu memakai media/alat yang bisa mengkonkreatkan maksud dari materi yang dipelajari.

5. Materi Pecahan di Kelas IV SD

a. Pengertian Pecahan

Pecahan ialah satu diantara dari materi pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar. Dalam pandangan Dahrim, kata pecahan itu diartikan berbedabeda. Ada yang mengartikan bilangan rasional adapula yang mengartikan lambang bilangan untuk bilangan rasional. Namun pada matematika SD sudah disepakati bahwa pecahan itu ialah bilangan rasional. Heruman menyebutkan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud ialah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian itu dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh ialah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan

⁴²Heruman, *Model Pembelajaran Matematikadi Sekolah Dasar* (Bandung: PTR Rem ajaRosdakarya, 2017), hlm. 20.

dinamakan penyebut.⁴³

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pecahan ialah bagian dari sesuatu yang utuh, dimana pembilang dan penyebut dari keduanya dapat dibandingkan. Materi yang dipilih dalam penelitian ini ialah pada kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Suatu pecahan dikatakan sederhana apabila pembilang lebih kecil dari penyebutnya. Pecahan yang pembilang dan penyebutnya tidak mempunyai faktor persekutuan lagi, kecuali 1 disebut sebagai pecahan paling sederhana. Pecahan sederhana diperoleh dengan membagi pembilang dan penyebutnya dengan FPB kedua pembilang itu. Selanjutnya Depdiknas dalam Kurikulum 2018 disebutkan bahwa pecahan sederhana ialah materi-materi yang menyajikan konsep-konsep pecahan dengan kompetensi dasar mengenal pecahan, membandingkan pecahan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Dalam penelitian ini materi yang dipilih ialah membandingkan pecahan sederhana.

b. Membandingkan Dua Pecahan Sederhana

Membandingkan dua pecahan dapat dilakukan dengan dua cara yakni dengan gambar dan dengan garis bilangan. Paparan materi membandingkan pecahan sederhana akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Membandingkan pecahan dengan gambar

Membelajarkan materi matematika akan lebih mudah diawali dengan benda yang konkret dahulu, lalu dilanjutkan dengan cara semi konkret melalui gambar, dan abstrak. Berikut dijelaskan cara membelajarkan matematika materi membandingkan pecahan sederhana dengan cara semi konkret.

Dua bilangan dapat dibandingkan dengan memakai tandas ebagai berikut.

a) Tanda $>$, misalnya $a > b$, artinya bilangan a lebih

⁴³*Ibid*, hlm. 25

besar dari bilangan b.

b) Tanda $<$, misalnya $a < b$, artinya bilangana lebih kecil dari bilangan b.

c) Tanda $=$, misalnya $a = b$, artinya kedua bilangan (a dan b), nilainya sama besar.

Contoh 1

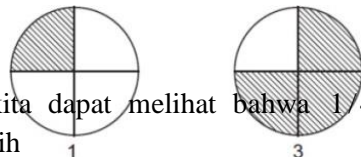


Daerah yang diarsir ialah 1 dari 2 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan $1/2$. Lambang pecahan $1/2$ dibaca satu perdua atau seperdua.

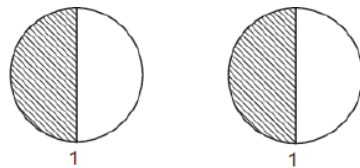


Daerah yang diarsir ialah 1 dari 4 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan $1/4$. Lambang pecahan $1/4$ dibaca satu per empat atau seperempat. Hal itu membuktikan bahwa $1/2$ lebih besar dari $1/4$. Perbandingan pecahan itu dapat ditulis $1/2 > 1/4$.

Contoh 2



Dari gambar diatas kita dapat melihat bahwa $1/4$ bagian yang diarsir lebih kecil dari $3/4$ bagian yang diarsir. Pecahan ini dapat ditulisi ssebagai berikut $1/4 < 3/4$



Gambar diatas menunjukkan $1/2$ bagian yang sama besar yakni $1/2$ bagian. Hal itu menunjukkan bahwa $1/2$ sama dengan sama dengan $1/2$. Perbandingan pecahan itu

dapat ditulis $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$

Pembelajaran matematika di kelas III terdapat berbagai bab yakni letak bilangan pada garis bilangan, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, operasi hitung perkalian dan pembagian, masalah yang melibatkan uang, pengukuran waktu, panjang dan berat, hubungan antar satuan, pecahan sederhana, unsur dan sifat bangun datar yang sederhana, jenis dan besar sudut, serta keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Materi pecahan sederhana pada pembelajaran matematika di kelas IV terdapat pada semester dua. Materi pecahan sederhana itu dibagi terdiri dari 3 kompetensi dasar yakni mengenal pecahan, membandingkan pecahan sederhana dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana. Dalam penelitian yang akan dilakukan kali ini terfokuskan pada materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana.

B. Karakteristik Tingkat Berfikir Siswa Sekolah Dasar

Piaget John W. Santrock membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yakni tahap sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal.⁴⁴ Siswa sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 sampai dengan 12 atau 13 tahun. Dalam pandangan Piaget mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini ialah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah kaidah logika, meskipun masih terikat dengan yang objek bersifat konkret. Tahap operasional konkret tetap ditandai dengan sistem operasi berdasarkan apa apa yang kelihatan nyata/konkret. Anak masih menerapkan logika berfikir pada barang barang yang konkret, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Anak

⁴⁴Yossita Wisman, Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 211.

masih kesulitan dalam memecahkan masalah dengan banyak variabel.

Anak usia 6-9 tahun untuk dapat mempelajari matematika yang memerlukan berpikir ekstra keras hendaknya diselingi dengan humor, permainan atau teka-teki yang akan dapat menurunkan ketegangan berpikir anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat itu dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Selain itu, siswa hendaknya diberikan kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun kelompok.

C. Kerangka Berfikir

Secara umum kemampuan matematika siswa dan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika masih berada dalam tataran rendah. Untuk penguasaan siswa terhadap konsep dasar matematika guru diharapkan untuk berinovasi dalam merumuskan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikannya. Sebagai seorang pendidik, dapat diketahui bahwa profesionalisme seorang guru tidak hanya ditentukan pada kemampuannya untuk memahami dan menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna pada siswa terlebih pada konsep matematika. Proses pembelajaran agar dapat terjadi dengan maksimal haruslah ada suatu metode pembelajaran yang dibuat oleh seorang pendidik sehingga siswa dapat menjadi aktif saat sedang mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu juga pendidik mampu berkreasi dengan menerapkan media dalam pembelajaran matematika

yang cocok. Media ini haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat mengoptimalkan suasana belajar.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai konsep matematika adalah metode pembelajaran *Make A Match*. Metode tersebut dapat membuat suasana menjadi lebih aktif, siswa mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti. Satu diantara media yang membawa alam pikiran siswa ke dalam pembelajaran dan melibatkan siswa secara aktif ialah kartu pecahan. Kartu pecahan ini memiliki manfaat untuk mengkonkritkan ide-ide abstrak, mengarahkan perhatian siswa pada satu titik fokus, menjadi alternatif dalam meningkatkan kreatifitas dan inovatif model pembelajaran matematika. Dengan media ini siswa tidak hanya mudah menguasai konsep dan materi pelajaran namun juga tidak cepat lupa dengan apa yang sudah diperolehnya itu, media ini pula tepat diterapkan dalam mengajarkan konsep pecahan senilai pada matematika dan diharapkan memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika.

Dengan kata lain proses belajar menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Karena metode pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif karena memberikan kesempatan siswa untuk bebas berdiskusi, membuat siswa merasa tidak bosan dan lebih tertarik dengan materi yang diajarkan. Menggunakan kartu pecahan lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media kartu pecahan.

Gambar Kerangka Berpikir



Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match*

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan di fakta-fakta realitas yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga bisa dinyatakan menjadi jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁴⁵

⁴⁵Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Ed. 3, Cet. 1, (Jawa Timur: Widyagama, 2021), hal. 53, file:///D:/Bismillah/ebook/Ebook Metode Penelitian Edisi 3.pdf.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian Pengaruh Metode *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya dan paparan landasan teori pada bab II dan pada kerangka berfikir, dengan begitu terumuskan pengajuan hipotesis antara lain:

1. Hipotesis Penelitian

H₀ = Tidak terdapat pengaruh metode *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya.

H₁ = Terdapat pengaruh metode *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya.

2. Hipotesis Statistik

H₀ = $\mu_1 = \mu_2$ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

H_a = $\mu_1 \neq \mu_2$ = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan paparan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh metode *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tatakarya Lampung Utara. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai skor akhir pada *posttest* yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih dibandingkan kelas kontrol, yakni sebesar $86,22 > 72,27$. Hasil penelitian menunjukkan juga bahwa Uji-T melalui aplikasi *SPSS Statistic V For Windows* diperoleh nilai Sig. $< 0,05$ (5%) pada Sig. (2-tailed) diperoleh $0,001 < 0,05$ (5%). Dengan demikian maka hipotesis terbukti bahwa melalui penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* dapat menarik minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan membantu siswa untuk memecahkan kesulitan mereka selama ini dalam pembelajaran matematika. Metode *Make A Match* merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal matematika dengan mudah dan menarik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut serta hasil penelitian maka rekomendasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, hal ini dapat dilakukan dengan membiasakan diri untuk berlatih menyelesaikan soal latihan matematika.
2. Bagi guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, guru hendaknya melatih dan membiasakan menggunakan teknik membimbing pembelajaran berkelompok agar siswa tidak ribut dan siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, mengalokasikan waktu agar tahap-tahap pada metode pembelajaran *Make a Match* seperti tahap

penyajian kelas, tahap kerja kelompok untuk berdiskusi, tahap game, tahap penghargaan kelompok dapat terlaksana dengan baik dan optimal sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.

3. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan atau informasi tentang bagaimana metode pembelajaran *Make A Match* tersebut dalam pembelajaran serta dapat dijadikan sumbangsih pemikiran untuk bisa selalu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Hamid, M A, R Ramadhani, M Masrul, J Juliana, M Safitri, M Munsarif, J Jamaludin, J Simarmata, and T Limbong. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.
- Hidayah, Arini Ulfah. “TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR.” *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 20 (2017): 143–156.
- Hidayah, Nurul, and Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Edited by Nurul Hidayah. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019.
- Nugraha, Muldiyana. “Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran.” *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (2018): 28.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan. “Metode Penelitian Kuantitatif.” 59. Ed. 3, Cet. Jawa Timur: Widyagama, 2021. file:///D:/Bismillah/ebook/Ebook Metode Penelitian Edisi 3.pdf.

- Pranata, Khavisa, Yauma Widya Kartika, and Zulherman Zulherman. "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 252. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>.
- Pratiwi, Cerianing Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, and Jawa Timur. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN." *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0* (2022): 112–119.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Cet. 1. Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2017.
- Pribadi, Benny Agus, and Dewi A. Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Ed. 2, Cet. Tangerang Selatan Banten: Universitas Terbuka, 2019.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. "Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas." In *Metode Penelitian Pendidikan*, 53:50. Cet. 1. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku - Metode Penelitian Pendidikan %282020%29.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku-Metode%20Penelitian%20Pendidikan%20-%20.pdf).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RND*. Kedua. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Pendidikan*. Ke-27. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Wisman, Yossita. "Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 211.

Kokom Siti Komariah, *Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pecahan Kelas 3 SD Ta'mirul islam inovatif*, Jurnal Pendidikan Dasar, No. 4 (2020): 450-457

Purwanto. 2018.*Evaluasi hasil belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Desi, Erawati. 2019.*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan dikelas III SDN kyai mojo Yogyakarta*. (Skripsi S-1 Prodi PGSD). Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Alyshia Henry P dan Asih Mardati, “*Pengembangan Media Kartu Pintar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar*”, Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar, No.1 (2020): 2614-1620

Maulidia Annisa dan Masniladevi,*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, No. 3 (2020):3018-3025

Kusniati, Tri. “*Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan dengan Kartu Bilangan siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan kecamatan pakis Kabupaten Malang*”. *Jurnal FKIPUnipa Surabaya 16*, no. 29 (2020), 53.

Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2018

Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2017

Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2017

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2018

Haryati, Mimin. *Metode dan Penilaian Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2017

Putri, A.D.,& Ifrianti, S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1),1-9.

Rajab Effendi, dkk, *Inovasi Belajar Abad 21*, Semarang: CV. Pilar Nusantara. 2017.

Sundayana,H. Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2017.

Dr. Abdul Wahab, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), Hal. 45