

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila dia tidak belajar maka responnya menurun.

Menurut Hamalik (2006, h.32) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Menurut Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) belajar merupakan kegiatan kompleks. Hasil belajar berupa kapasitas. Setelah orang memiliki kesempatan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kogniti yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam kepribadiannya yang menyatakan

diri sebagai suatu pola baru reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, atau kepandaian.

Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:

- 1) Perubahan yang disadari dan disengaja
Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- 2) Perubahan yang berkesinambungan
Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.
- 3) Perubahan yang fungsional
Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
- 4) Perubahan yang bersifat positif
Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif
Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.
- 6) Perubahan yang bersifat pemanen
Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- 7) Perubahan yang bertujuan dan terarah
Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.
- 8) Perubahan perilaku secara keseluruhan
Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Menurut Djamarah (2002) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri –ciri

belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar diatas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Isjoni (2007, h.11) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik, bukan dibuat untuk peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajarannya adalah terwujudnya efisien dan aktivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Menurut Warsita (2008, h.85) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2011, h.62) pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Belajar yang dimaksud yaitu terjadinya perubahan tingkah laku

pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pembelajaran dipandang sebagai kegiatan pendidikan secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Eggen dan Kauchak (1998) ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- 2) Pendidik menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- 3) Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Pendidik secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Pendidik menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan harapan.

c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya seperti afektif dan psikomotorik. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar. Meager (Sumiati dan Asra,

2009, h.10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pertanyaan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan peserta didik.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya:

- 1) Mengisi identitas mata pelajaran.
- 2) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 3) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 4) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- 5) Menentukan alokasi waktu.
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- 8) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.
- 9) Menentukan sumber-sumber belajar yang akan digunakan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

d. Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu pendidik dalam memilih tindakan yang tepat. Menurut Djadjurin (1980, h.9) ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

- 1) *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki.
- 2) *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang telah diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali.
- 3) *Progressive differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
- 4) *Concolidation*, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
- 5) *Integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *sumsumption*, hanya dalam prinsip ini menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1997) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*), hal yang menimbulkan minat peserta didik dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*), memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai peserta didik setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*), merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*), menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- 5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*), memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir peserta didik agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) Memperoleh kinerja/penampilan peserta didik (*eliciting performance*), peserta didik diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- 7) Memberikan balikan (*providing feedback*), memberitahu seberapa jauh ketepatan performance peserta didik.

- 8) Menilai hasil belajar (*assessing performance*), memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*), merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa belajar dan pembelajaran merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu pengalaman belajar atau perubahan tingkah laku secara sadar dan disengaja. Kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam proses terjadinya penyerapan pengetahuan baru oleh peserta didik.

e. Proses Belajar

Pengertian proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri murid. Perubahan itu bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pengajar supaya bisa terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penugasan kemahiran serta tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan.

2. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

a. Pengetian Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Johnshon (Isjoni, 2011, h.17) *Cooperative learning* adalah mengelompokkan peserta didik di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Menurut Lie (Isjoni, 2011, h.16) *Cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Lebih lanjut lagi menurut Slavin (2010, h.4) *Cooperative learning* merujuk pada berbagai macam model pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para peserta didik diharapkan dapat saling membantu, mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah kemampuan yang mereka kuasai.

Berdasarkan beberapa para ahli di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa *Cooperative learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara berkelompok untuk melakukan kerjasama selama proses belajar mengajar dan setiap kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya. Pembelajaran kooperatif ini dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik agar berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*Sharing ideas*).

Ada beberapa macam Model *Cooperative Learning* diantaranya:

1) *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan peserta didik waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide “waktu berpikir atau waktu tunggu” yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam merespons pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *Think Pair Share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan peserta didik. pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

2) *Examples Non Examples*

Example non example adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto dan kasus yang bermuatan masalah. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut (Komalasari, 2010, h.61).

3) *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Student Teams Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Pendidik menyajikan pelajaran kemudian peserta didik bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa

seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh peserta didik dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

4) *Talking Stick*

Talking stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku). *Talking stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya.

5) *Make a Match*

Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan Curran. Ciri utama mode *make a match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik adalah peserta mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010, h.78).

Karakteristik metode pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan metode pembelajaran *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Ada 6 fase/tahap dalam metode pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fase 1, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.
- 2) Fase 2, menyajikan informasi.
- 3) Fase 3, mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok.
- 4) Fase 4, membimbing peserta didik untuk belajar kelompok.
- 5) Fase 5, melakukan evaluasi.
- 6) Fase 6, memberikan penghargaan.

b. Karakteristik Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak pendidik yang mengatakan tidak ada sesuatu yang berbeda dalam metode pembelajaran kooperatif karena sudah terbiasa menggunakan model kerja kelompok seperti itu.

Menurut Roger dan Johnson (Lie, 2008, h.31) tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima karakteristik metode pembelajaran gotong royong harus diterapkan. Kelima karakteristik berikut antara lain:

- 1) Saling ketergantungan secara positif
Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.
- 2) Tanggung jawab perseorangan
Satu hal yang sering terjadi pada saat peserta didik bekerja dalam kelompok adalah adanya beberapa anggota kelompok yang mengakhiri semua pekerjaannya, hal ini dapat terjadi karena beberapa peserta didik mencoba menghindari bekerja atau karena yang lain ingin mengerjakan semua pekerjaan kelompok. Hal ini dapat mendorong setiap orang dalam kelompok untuk berpartisipasi dan belajar adalah suatu unsur yang sangat real dalam pembelajaran kooperatif.
- 3) Pengelompokkan secara heterogen
Pembelajaran kooperatif merekomendasikan bahwa pengelompokkan para peserta didik secara heterogen menurut prestasi, kecerdasan, etnik, dan jenis kelamin dapat dilakukan oleh pendidik. Mencampurkan peserta didik berdasarkan prestasi didorong untuk mempromosikan sistem tutur teman sebaya, mengelompokkan peserta didik yang berprestasi rendah dengan model kebiasaan yang baik, dan memperbaiki hubungan antar para peserta didik.
- 4) Interaksi tatap muka (*face-to-face-interaction*)
Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajaran untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan.
- 5) Evaluasi proses kelompok
Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh pendidik, dimana pendidik menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Pendidik biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

c. Tujuan Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Metode pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang telah dirangkum oleh Ibrahim (Nur, 2006, h.12) sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik
Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
Tujuan lain dari metode pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial
Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Metode pembelajaran kooperatif ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana yang terbuka dan demokratis. Peserta didik bukan lagi objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran sangat mempengaruhi dalam memilih metode pembelajaran. Setidaknya, ada tiga tujuan penerapan metode *make a match*, yaitu: (1) pendalaman materi (2) menggali materi dan (3) untuk selingan.

d. Langkah-langkah Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Suyanto (2009, h.121) ada beberapa langkah dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pun, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review, satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi lain berupa kartu jawaban.
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- 3) Setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama lima puluh enam akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan lambang bilangan 56.
- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Pendidik bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Tidak ada metode pembelajaran terbaik yang cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Suatu metode pembelajaran yang baik adalah sesuai untuk materi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Seperti halnya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang mendalami materi dengan menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban sehingga membantu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1) Kelebihan Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Adapun kelebihan dari metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu sebagai berikut:

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Metode yang menyenangkan, karena terdapat permainan dalam pembelajaran.
- c) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- d) Kerja sama antar-sesama terwujud dengan dinamis.
- e) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- f) Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
- g) Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
- h) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

2) Kekurangan Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Selain kelebihan, metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- a) Kurangnya waktu dalam pembelajaran.
- b) Diperlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan pembelajaran.
- c) Jika tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, saat presentasi banyak peserta didik yang bingung dalam pembelajaran.
- d) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- e) Pendidik perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

- f) Hukuman yang digunakan harus hati-hati dan bijaksana karena dapat membuat peserta didik malu.
- g) Timbul rasa bosan apabila metode tersebut dalam pembelajaran dilakukan secara terus-menerus.

Dilihat dari kelebihan dan kekurangan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar serta melatih keberanian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Tetapi apabila metode tersebut tidak dipersiapkan dengan baik maka pada saat pembelajaran akan banyak waktu yang terbuang dan apabila metode tersebut dilakukan secara terus menerus akan timbul rasa bosan.

3. Kerjasama

Menurut Santosa (1992, h.29) kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Menurut Chief (2008) kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara menyeluruh dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetensi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Menurut Pamudji kerja sama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah dua orang atau lebih yang melakukan aktivitas bersama untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu yang bila individu lain juga hendak mencapai tujuan tersebut.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkahlaku. Tingkahlaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana, (2009, h.3) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan

tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Bloom (Sudjana, 2009, h.22) aspek yang diukur dalam penilaian terdiri dari:

- 1) Aspek kognitif mencakup: pengetahuan (*recalling*) kemampuan mengingat, pemahaman (*comprehension*) kemampuan memahami, aplikasi (*application*) kemampuan penerapan. Analisis (*analysis*) kemampuan menganalisa suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil, sintesis (*synthesis*) kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan, evaluasi (*evaluation*) kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan mengambil tindakan.
- 2) Aspek afektif mencakup: menerima (*receiving*) termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar, menanggapi (*responding*) reaksi yang diberikan, ketepatan aksi, perasaan, kepuasan dan lain-lain. Menilai (*evaluating*) kesadaran menerima norma, sistem nilai dan lain-lain. Mengorganisasikan (*organization*) pengembangan norma dan organisasi sistem nilai. Membentuk watak (*characterization*) sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.
- 3) Aspek psikomotorik merupakan tindakan seseorang yang dilandasi penjiwaan atas dasar teori yang dipahami dalam suatu mata pelajaran. Ranah psikomotor mencakup: meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan cepat (*articulation*), melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Berdasarkan uraian mengenai hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan.

b. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi indikator utama hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.
- 3) Namun demikian, menurut Djamarah dan Zain (2002, h.120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

c. Faktor Pendorong Hasil Belajar

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam belajar, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

Menurut Slameto (2003, h.58) kematangan adalah suatu tingkah atau fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan. Menurut Slameto (2003, h.59) kesiapan adalah *preparedes to respon or react*, artinya kesiediaan untuk memberikan respon atau reaksi.

Faktor pendorong kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik yang dicapai, motivasi belajar, keterampilan belajar, ketekunan dan sosial ekonomi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kesiapan peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, dengan demikian prestasi belajar peserta didik dapat berdampak positif jika peserta didik itu sendiri mempunyai kesiapan dalam menerima suatu mata pelajaran dengan baik.

d. Faktor Penghambat Hasil Belajar

Keadaan keluarga sangat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik karena dipengaruhi oleh beberapa faktor dari keluarga yang dapat menimbulkan perbedaan individu seperti kultur keluarga, pendidikan orang tua, hubungan antara orang tua, sikap keluarga terhadap masalah sosial dan realita kehidupan.

Menurut Slameto (1995, h.59) faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Berdasarkan pendapat di atas maka keadaan keluarga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak sehingga faktor inilah yang memberikan pengalaman kepada anak untuk dapat menimbulkan prestasi, minat, sikap, dan pemahamannya sehingga proses belajar yang dicapai oleh anak itu dapat dipengaruhi oleh orangtua yang tidak berpendidikan atau kurang ilmu pengetahuan.

e. Karakteristik Hasil Belajar

Karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar.

Menurut Damyati dan Mudjisono (2002) ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Ranah kognitif berkenaan dengan perubahan tingkah laku dan intelektual (pengetahuan), dimana diterimanya pengetahuan oleh yang belajar sehingga terjadi perubahan diri yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkenaan dengan perubahan dari tingkah laku dalam sikap atau perbuatannya. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan memanipulasi secara fisik, dimana diperolehnya keterampilan bagi individu yang belajar sehingga terjadi perubahan yang semula tidak bisa menjadi bisa.

f. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2004, h.120) untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

- 1) Penilaian *formatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan pendidik dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya. Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan

tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

- 2) Penilaian *sumatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu pada akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para peserta didik, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh peserta didik. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses. Tes ini juga diadakan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*rangking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah.
- 3) Penilaian *diagnostik* adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan peserta didik serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik.
- 4) Penilaian *selektif* adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian *penempatan* adalah penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan kata lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan peserta didik untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan peserta didik.

Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tes dan bukan tes (*non test*).

5. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Seorang pendidik sekolah dasar yang akan mengajarkan matematika kepada peserta didiknya hendaklah mengetahui dan memahami

objek yang akan diajarkannya, yaitu matematika. Untuk menjawab pertanyaan “Apakah matematika itu?” tidak dapat dengan mudah dijawab. Hal ini dikarenakan sampai saat ini belum ada kepastian mengenai pengertian matematika karena pengetahuan dan pandangan masing-masing dari para ahli berbeda. Ada yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang, matematika merupakan bahasa simbol, matematika adalah bahasa numerik, matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif, matematika adalah metode berpikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, matematika adalah ratunya ilmu dan juga menjadi pelayan ilmu yang lain.

Kata matematika berasal dari bahasa Latin *Mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *Mathematike* yang berarti mempelajari. Bahasa itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir).

Menurut Ruseffendi (1991), matematika adalah bahasa symbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Menurut Soedjadi (2000), matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya,

melainkan juga unsur ruang sebagai sasarannya. Namun penunjukkan kuantitas seperti itu belum memenuhi sasaran matematika yang lain, yaitu yang ditunjukkan kepada hubungan, pola, bentuk dan struktur.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, dapat disimpulkan matematika merupakan ilmu tentang bilangan dan ruang, matematika merupakan bahasa simbol, matematika adalah bahasa numerik, matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif, matematika adalah metode berpikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, matematika adalah ratunya ilmu dan juga menjadi pelayan ilmu yang lain.

b. Karakteristik Matematika

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara peserta didik belajar antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Matematika memiliki karakteristik tersendiri untuk membedakan dengan mata pelajaran lainnya. Secara umum karakteristik matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki objek kajian yang abstrak
- 2) Mengacu pada kesepakatan
- 3) Berpola pikir deduktif
- 4) Konsisten dalam sistemnya
- 5) Memiliki simbol yang kosong dari arti
- 6) Memperllihatkan semesta pembicaraan

c. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Nikson (Ratumanan, 2002, h.3) pembelajaran matematika adalah suatu upaya membantu peserta didik untuk mengkonstruksi (membangun) konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun kembali.

Hudoyo (1990, h.5) menyatakan bahwa pembelajaran matematika diarahkan membantu peserta didik untuk berpikir logis, karena matematika memungkinkan peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan benar dan benarnya penyelesaian bukan karena pendidik.

Berdasarkan pendapat Nikson dan Hudoyo tersebut maka pembelajaran matematika adalah suatu upaya untuk membantu peserta didik berpikir logis dengan kemampuan sendiri dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai kompetensi yang hendak diharapkan.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang telah berkembang pesat baik materi maupun kegunaannya. Mata pelajaran matematika berfungsi melambangkan kemampuan komunikasi dengan menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat memberi kejelasan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika diajarkan di sekolah membawa misi yang sangat penting, yaitu mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Secara umum

tujuan pendidikan matematika di sekolah dapat digolongkan menjadi sebagai berikut:

- 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.

Secara lebih terinci, tujuan pembelajaran matematika dipaparkan pada buku standar kompetensi mata pelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- 3) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan pendapat.

Pembelajaran matematika bertujuan untuk meluruskan dan mempermudah peserta didik belajar berhitung dan cabang-cabang matematika lainnya. Bukan mempersulit mata pelajaran matematika dan Kurikulum Sekolah Dasar (Erna, 2009, h.5) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau aljabar secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memilih sikap menghargai dan menggunakan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

B. Analisis dan Pengembangan Materi

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Keluasan materi adalah cakupan materi, berarti menggambarkan seberapa banyak materi yang dimasukkan ke dalam suatu pembelajaran. Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian, selain narasumber pustaka peneliti juga menelaah hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dessi Anggraini pada tahun 2013 dengan judul penelitiannya yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Make A Match* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Ciporeang Kecamatan Ciemas Kabupaten Bandung adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian aktivitas dan respon peserta didik terhadap model atau metode yang digunakan adanya perubahan aktivitas belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari post test hasil belajar yaitu pada siklus I

dengan presentase 35,715 %, siklus II dengan presentase 60,71%, dan pada siklus III dengan presentase 85,71%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sedangkan perbedaannya adalah dari mata pelajaran yang disampaikan.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggi Dwi Ramdhani pada tahun 2015 dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Sukadana Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Sumbu Simetri di SDN Sukadana Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung adalah dengan penggunaan metode kooperatif pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian aktivitas dan respon peserta didik terhadap model yang digunakan adanya perubahan aktivitas belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari post test hasil belajar yaitu pada siklus I presentase 74,56%, siklus II dengan presentase 81,30%, dan pada siklus III dengan presentase 90,00%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode *cooperative learning type make a match* dan sama menggunakan mata pelajaran matematika, hanya saja perbedaannya dari materi yang akan disampaikan.

2. Karakteristik Materi

a. Mengenal nama bilangan 1-500

Nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka. Berikut ini adalah contoh dari nama bilangan:

1 dibaca *satu*

9 dibaca *sembilan*

46 dibaca *empat puluh enam*

85 dibaca *delapan puluh lima*

123 dibaca *seratus dua puluh tiga*

192 dibaca *seratus sembilan puluh dua*

222 dibaca *dua ratus dua puluh dua*

248 dibaca *dua ratus empat puluh delapan*

316 dibaca *tiga ratus enam belas*

381 dibaca *tiga ratus delapan puluh satu*

432 dibaca *empat ratus tiga puluh dua*

475 dibaca *empat ratus tujuh puluh lima*

b. Mengenal lambang bilangan 1-500

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pecahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Berikut ini adalah contoh dari lambang bilangan:

Lambang bilangan *enam puluh lima* adalah 65

Lambang bilangan *delapan puluh delapan* adalah 88

Lambang bilangan *seratus tiga puluh satu* adalah 131

Lambang bilangan *dua ratus lima puluh enam* adalah 256

Lambang bilangan *tiga ratus dua belas* adalah 312

Lambang bilangan *empat ratus empat puluh* adalah 440

3. Bahan dan Media

Dalam penyampaian materi ajar tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, karena dengan penggunaan media belajar akan mempengaruhi pada aktivitas belajar peserta didik. Maka dari itu, seorang pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan ataupun menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk kelas rendah. Karena usia kelas rendah adalah masanya anak bermain sambil belajar.

Adapun bahan dan media yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Materi mengenai nama dan lambang bilangan
- b. Kartu soal dan jawaban

Fungsi dari kartu soal dan jawaban ini adalah karena peneliti menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu mencari pasangan.

Dimana setiap peserta didik memegang sebuah kartu soal ataupun kartu jawaban lalu mereka mencari pasangannya masing-masing.

- c. LKS

Fungsi dari LKS (Lembar Kerja Peserta didik) ini adalah untuk mempermudah menuliskan hasil yang telah diperoleh oleh masing-masing

kelompok belajar. Karena ciri dari metode pembelajaran kooperatif yaitu belajar berkelompok.

4. Strategi Pembelajaran

Dalam pendidikan matematika ada masalah yang dihadapi bagi kelas rendah namun bukan masalah bagi kelas tinggi. Masalah merupakan suatu konflik, hambatan bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas belajarnya di kelas. Namun masalah tersebut harus diselesaikan berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas. Prosedur penelitian tindakan kelas ini merupakan siklus yang dilaksanakan sesuai perencanaan tindakan atau perbaikan dari rencana tindakan yang terdahulu. Tindakan kelas yang dilaksanakan berupa pengajaran di kelas secara sistematis dengan tindakan pengelolaan kelas dengan pendekatan pembelajaran yang tepat yang mengacu kepada perencanaan tindakan yang telah tersusun sebelumnya.

Pemecahan masalah tersebut memerlukan strategi dalam penyelesaiannya. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh cara seorang pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik. Salah satu strategi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a math*.