**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Proses interaksi belajar-mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Selain inti dari kegiatan pendidikan, proses interaksi belajar-mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan tercapai bila proses interaksi belajar-mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Guru dan siswa adalah dua unsur yang terlibat langsung dalam proses itu. Oleh karena itu disinilah peranan guru diperlukan bagaimana menciptakan interaksi belajar-mengajar yang kondusif. Untuk itu seorang guru perlu memahami ciri-ciri interaksi belajar-mengajar dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.

 Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

 Pendidikan juga bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan penting dalam kehidupannya dimasa yang akan datang. Pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberikan bekal kemampuan intelektual, dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga berbagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam segala aspek. Apa adanya adalah kondisi nyata peserta didik disaat ini, suatu keberadaan anak dengan segala potensi, kemampuan, sifat, dan kebiasaan yang dimilikinya. Sedangkan bagaimana seharusnya adalah suatu kondisi yang diharapkan terjadi pada diri anak, merupakan perubahan perilaku dalam aspek cipta, rasa, karsa, dan karya yang berlandaskan nilai-nilai kemanusiaan dan agama yang di anut.

 Membicarakan proses keberlangsungan pendidikan, sama dengan membicarakan pembelajaran yang dilangsungkan antara guru dengan siswa, karena dalam kegiatan pembelajaran ada dua kegiatan yang saling berhubungan, yaitu kegiatan mengajar oleh guru dengan memberikan bimbingan anak didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan kegiatan belajar oleh peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

 Dalam melangsungkan proses pembelajaran ada komponen-komponen pendukung yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Muhtar (2005, h. 115 ) menyebutkan ada tiga komponen yang mendukung proses pembelajaran:

 a. Tersedianya sarana dan prasarana.

 b. Metode yang menarik.

 c. Pengelolaan/manejeman profesional.

 Kaitannya dengan pembahasan ini ialah komponen metode yang menarik. Dapat diartikan dalam hal ini bahwa peranan metode yang menarik dalam penggunaan akan sangat mendukung ketercapaian tujuan pendidikan. Karena metode yang digunakan tepat, maka kemungkinan ketercapaian tujuan pembelajaran akan lebih besar. Pertimbangan penggunaan metode yang paling utama adalah ketertarikan siswa untuk belajar dan menarik kepercayaan siswa dalam mengajukan pertanyaan bila ada materi yang belum dipahami akan meningkat. Tanpa adanya proses belajar pada peserta didik, maka pembelajaran atau pendidikan yang dilangsungkannya otomatis tidak berhasil. Karena salah satu tujuan belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa.

 Dan untuk memperoleh pengertian yang obyektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian tentang belajar. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologis dan praktisi pendidikan. Salah satunya pendapat secara psikologis yang dikutip oleh Slameto (2003, h. 2), pendidikan diartikan: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamalalnnya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

 Berikutnya pengertian belajar menurut Adrian yang mengutip pendapat Robert. M. Gagne dalam makalahnya tipologi belajar, mengemukakan bahwa :” Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Dalam teori psikologi konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran behaviorisme dan aliran instrumentalisme.

 Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna. Pada dasarnya prinsip belajar lebih dititik beratkan pada aktivitas peserta didik yang menjadi dasar proses pembelajaran IPA baik dijenjang Sekolah Dasar (SD).

 Berdasarkan pada uraian diatas maka pelaksanaan belajar yang dilakukan oleh siswa atau kegiatan pembelajaran IPA dapat dikatakan berhasil apabila materi pelajaran yang disajikan benar-benar dikuasai oleh siswa. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai.

 Dalam menentukan kriteria keberhasilan belajar siswa yang diperoleh melalui evaluasi, maka berdasarkan petunjuk pelakasanaan penilaian yang dikeluarkan Depdiknas (Aisiah, 2004, h. 28). Seseorang telah disebut belajar tuntas, jika sekurang-kurangnya dapat mengerjakan soal dengan benar sebanyak 65% dalam ulangan harian, 60% dalam ulangan akhir (semester). Secara proporsional hasil rombongan dikatakan baik apabila sekurang-kurangnya 85% maka hasilnya dikatakan cukup baik. Hasil belajar dikatakan kurang apabila persentase yang tuntas kurang dari 65%. Jika dihubungkan dengan karakteristik belajar dan kinerja hasil belajar sebagaimana dipaparkan diatas, maka peneliti sebagai guru kelas V SDN 5 Gantung Kecamatan Gantung Kabupaten Belitung Timur, berkesadaran bahwa proses belajar mengajar di Sekolah Dasar khususnya di kelas yang menjadi tanggung jawab peneliti mengalami masalah.

 Dikelas V ini hampir semua hasil belajar pada setiap mata pelajaran belum memenuhi harapkan standar kelulusan minimal yang ditetapkan oleh pedoman penilaian yang dikeluarkan Depdiknas. Hasil belajar baru mencapai kategori kurang (< 65%).

 Berdasarkan analisis, wawancara dan observasi yang dilakukan beberapa kali pada bulan Januari 2015, hasil tes formatif mata pelajaran IPA di kelas V SDN 5 Gantung menunjukan rendahnya persentase penguasaan siswa tentang bumi dan alam semesta pada pembelajaran IPA. Hal ini didasari data nilai hasil belajar, hanya 7 orang dari 28 siswa yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 8 perempuan yang mendapat nilai 70 ke atas atau 25 %.

 Hal yang demikian mengharuskan guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang selama ini diberlangsungkan. Kemudian mengambil suatu terobosan perbaikan dari sistem pembelajaran yang akan diterapkan. Kelemahan-kelemahan yang terjadi mengakibatkan rendahnya persentase ketuntasan terhadap penguasaan siswa pada materi pelajaran IPA yang telah lalu, karena peran guru dalam menhitung hasil belajar selalu dinyatakan dalam nilai dan akan diperbaiki dalam pembelajaran berikutnya. Sehingga hasil yang diharapakan akan merubah jumlah ketuntasan dalam belajar dan mencapai target yang telah ditentukan.

 Berdasarakan uraian diatas, terlihat adanya kendala yang cukup berakti dalam perencanaan pembelajaran. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian tindakatan kelas yang bejudul: **Upaya Meningkatkan Interaksi dan Hasil Belajar Siswa Tentang Bumi dan Alam Semesta Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Kelas V SDN 5 Gantung.**

1. **Identifikasi Masalah**

 Berkaitan dengan hal tersebut, maka atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan, maka masalah yang akan diteliti pada pembelajaran IPA yang dilaksanakan di kelas V SDN 5 Gantung Kec. Gantung Kab. Belitung Timur. Peneliti menemukan identifikasi masalah antara lain sebagai berikut:

1. Interaksi siswa dalam pembelajaran kurang khususnya pada pelajaran IPA karena ketetarikan siswa dalam mengajukan pertanyaan bila ada materi yang belum dipahami masih kurang.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam perubahan tingkah laku yang menyebabkan pengetahuan belajar tidak bertambah yang mengakibatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar masih kurang.
3. Pada proses belajar, hasil belajar yang tidak sesuai akan mengakibatkan rendahnya persentase penguasaan siswa pada materi pelajaran IPA yang telah lalu.
4. Aktifitas guru dan siswa yang cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena peran guru dalam tingkat penguasaan siswa terhadap materi selalu dinyatakan dengan nilai.

 Masalah-masalah tersebut disebabkan kelemahan-kelemahan yang mengakibatkan persentase penguasaan siswa pada materi pelajaran yang telah lalu masih kurang, sehingga hasil yang diharapkan akan membantu siswa dalam mencapai ketuntasan dan target yang telah ditentukan supaya interaksi pembelajaran dan hasil belajar semakin meningkat.

1. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

**1. Rumusan Masalah**

 Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka rumusan masalah utama pada penelitian ini sebagai berikut: Apakah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta dapat meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung.

 **2. Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran disusun dalam meningkatkan interaksi dan hasil belajar dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta kelas V SDN 5 Gantung dengan metode pembelajaran kooperatif tipe m*ake a match*?
2. Bagaimana mengevaluasi pembelajaran yang disusun dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta?
3. Apakah interkasi siswa kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta?
4. Apakah hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dengan menggunakan metode looperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta?
5. Bagaimana meningkatkan aktifitas guru dan siswa dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efesien melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta pada siswa kelas V SDN 5 Gantung?
6. **Batasan Masalah**

Untuk pembatasan masalah-masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Melalui metode pembelajaran kooperatif tipe*make a match* diharapkan dalam pembelajaran IPA siswa lebih aktif dan terjadi interaksi dengan guru bila ada materi yang belum dipahami.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada hasil belajar IPA kelas V Tentang bumi dan alam semesta.
3. Pembelajaran kooperatif dibatasi pada metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*
4. **Tujuan Penelitian**

 Secara umum dari penelitian ini adalah meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa padapelajaran IPA kelas V SDN 5 Gantung dengan menggunakan metode kooperatif tipe *make* *a match*. Yang diharapkan berimbas pada peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar.

 Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

* 1. Ingin menyusun RPP dan menerapkan dampak perbaikan perubahan tingkah laku yang menyebabkan pengetahuan pembelajaran bertambah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
	2. Ingin meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA kelas V tentang bumi dan alam semesta dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
	3. Ingin meningkatkan interaksi siswa pada pelajaran IPA kelas V tentang bumi dan alam semesta.
	4. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* pada pelajaran IPA kelas V tentang bumi dan alam semesta.
1. **Manfaat Penelitian**
	* 1. **Manfaat Teoritis**

 Meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa kelas V Semester II SDN 5 Gantung dalam pelajaran IPA khususnya tentang bumi dan alam semesta dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Siswa

 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam belajar IPA. Dengan demikian siswa menyukai kegiatan pelajaran IPA dan dapat meningkatkan persentase penguasaan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran sesuai dengan target yang telah ditentukan.

1. Bagi Guru

 Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, yakni memberikan kemudahan untuk menyusun skenario dan mengevaluasi proses pembelajaran dalam pelajaran IPA, khususnya kelas V untuk lebih mudah mengambil suatu terobosan perbaikan dari sistem pembelajaran yang akan diterapkan. Dengan demikian kelemahan-kelemahan yang terjadi dapat diperbaiki dan akan berakibat pada peningkatnya hasil belajar dengan maksimal dan sesuai harapan.

1. Bagi Sekolah

 Penelitian ini dilakukan sebagai tolak ukur dalam peningkatan dan perbaikan mutu IPA di sekolah, serta pembelajaran ini diharapkan memberikan maksud untuk melengkapi bahan ajar sebagai upaya meningkatkan persentase pelajaran IPA melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

 Penelitian ini dilakukan supaya dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan sebagai contoh melakukan suatu penelitian.

1. **Paradigma atau Kerangka Pemikiran**

 Perencanaanpengajaran memang memainkan peran penting dalam memandu untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan siswanya. Perencanaan pengajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukan bahwa guru harus mempersiapkan perangkat yang harus dilaksanakan dalam merencanakan program.

 Dalam melangsungkan proses pembelajaran ada komponen-komponen pendukung yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Muhtar (2005, h. 115) menyebutkan ada tiga komponen yang mendukung proses pembelajaran:

 a. Tersedianya sarana dan prasarana.

 b. Metode yang menarik.

 c. Pengelolaan/manejeman profesional.

 Kaitannya dengan pembahasan ini ialah komponen metode yang menarik. Dapat diartikan dalam hal ini bahwa peranan metode yang menarik dalam penggunaan akan sangat mendukung ketercapaian tujuan pendidikan. Karena metode yang digunakan tepat, maka kemungkinan ketercapaian tujuan pembelajaran akan lebih besar. Pertimbangan penggunaan metode yang paling utama adalah ketertarikan siswa untuk belajar. Tanpa adanya proses belajar pada siswa, maka pembelajaran atau pendidikan yang dilangsungkannya otomatis tidak berhasil. Karena salah satu tujuan belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa. Oleh sebab itu apabila setelah belajar siswa tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

 Pada dasarnya prinsip belajar lebih dititik beratkan pada aktivitas peserta didik yang menjadi dasar proses pembelajaran IPA terutama dijenjang Sekolah Dasar (SD). Ilmu pengetahuan alam IPA sering dianggap sebagai mata pelajaran yang susah untuk dipahami. Indikasinya dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sesuai dengan persentase nilai/KKM yang telah ada.

 Hal yang demikian mengharuskan guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang selama ini diberlangsungkan. Kemudian mengambil suatu terobosan perbaikan dari sistem pembelajaran yang akan diterapkan. Kelemahan-kelemhan yang terjadi dan mengakibatkan rendahnya persentase penguasaan siswa pada materi pelajaran IPA yang telah lalu, akan diperbaiki dalam pembelajaran berikutnya. Sehingga hasil yang diharapakan akan merubah jumlah siswa yang tuntas dalam belajar mencapai target yang telah ditentukan.

 Melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran sangat merangsang bagi siswa untuk memahami konsep serta penerapannya, karena dengan memanfaatkan metode *make a match* yang sesuai dengan materi, pembelajaran IPA akan lebih efektif dan langsung memperagakan dan melihat benda kongkrit. Selain itu dengan menggunakan alat peraga yang beragam menjadikan pembelajaran yang rumit dan sukar dipelajari akan lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa dan guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

 Maka melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* upaya meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dapat meningkat apabila siswa aktif dalam pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas tersebut betul-betul dikerjakan oleh siswa yang tergabung dalam kelompok yang ditentukan oleh guru, kelengkapan anggota kelompok pada saat pengerjaan tugas, tidak menyalin/mencontek hasil pekerjaan kelompok lain.

 Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, melalui bagan di bawah.

**Diagram Kerangka Pemikiran**

**Permasalahan Pembelajaran**

Kelemahan-kelemahan dalam interaksi dan hasil belajar siswa yang terjadi yang mengakibatkan persentase penguasaan pada materi pelajaran kurang, sehingga hasil yang diharapkam menghambat siswa dalam mencapai ketuntasan dan target.

 Faktor penyebab Permasalahan

Dalam pembelajaran yang biasa di terapkan selama ini mengunakan metode yang biasa dan kurang meningkatkan ketetarikan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan perubahan tingkah laku dalam pembelajaran dan persentase nilai siswa menjadi kurang.

Rendahnya interaksi dan hasil belajar siswa yang diteliti

Guru/peneliti belum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Solusi dari masalah diatas adalah kesuksesan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dikarenakan metode ini merupakan metode kelompok yang lebih meningkatkan dan melibatkan siswa dengan siswa, kelompok dengan kelompok dan siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.

 Pengembangan instrumen

Lembar Non tes

Lembar tes

RPP

Silabus

Pengolahan Data/Analisis

Data proses

Data hasil

Kesimpulanya adalah meningkatnya interaksi dan hasil belajar kelas V pada pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

**H. Asumsi**

 Berdasarakankerangka berpikir atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan diatas, maka beberapa asumsi dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Jika metode pembelajaran kooperatif yang sesuai skenario pembelajaran *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta, maka interaksi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung meningkat.
2. Jika pembelajaran disusun dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match,* maka interaksi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dalam mata pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta maka mengevaluasi pembelajaran akan lebih mudah.
3. Interaksi siswa kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta.
4. Hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta.
5. Dengan melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pelajaran IPA tentang bumi dan alam semesta pada siswa kelas V SDN 5 Gantung maka aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi efektif dan efesien.
6. **Hipotesis Tindakan**

 Berdasarkan kerangka berpikir atau paradigma penelitian di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah interaksi dan hasil belajar siswa tentang bumi dan alam semesta pada mata pelajaran IPA dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kelas V SDN 5 Gantung dapat meningkat dengan mengevaluasi dan menggunakan skenario pembelajaran yang tepat.

1. **Definisi Operasional**

 Untuk menghindari kekeliruan dalam mengartian istilah-istilah variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut:

**1. Interaksi**

Homans (dalam Ali, 2004, h. 87) mendefinisikan [interaksi](http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial/) sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

 **2.**  **Hasil Belajar**

Menurut Nasution (Syah, dkk, 2009, h. 43) hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

**3. Kooperatif Tipe *Make A Match***

 Metode *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh lorna Curran (1994). Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokan kartunya diberikan poin (Rusman, 2012, h. 223).