

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang diselenggarakan secara sadar dan dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Pengembangan tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta kecakapan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam kebijakan pendidikan nasional, pelaksanaannya mengacu pada Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, sekaligus menguatkan karakter dan kompetensi esensial. Kurikulum ini memberi ruang belajar yang lebih lentur, mendalam, dan bermakna agar peserta didik dapat bertumbuh sesuai potensi serta kebutuhannya (Wahyudin et al., 2024, hlm. 5).

Salah satu prioritas utama dalam Kurikulum Merdeka adalah penguatan literasi dan numerasi. Kedua kompetensi tersebut tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, melainkan kecakapan memahami informasi, mengolah data, serta menggunakannya secara tepat dalam berbagai situasi kehidupan. Literasi dan numerasi menjadi fondasi penting dalam membangun kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konseptual dan penyelesaian masalah. Penguatan kompetensi dasar tersebut sejalan dengan tuntutan abad ke-21. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut generasi muda memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berkomunikasi efektif, bekerja sama, serta berinovasi. Orientasi pendidikan tidak lagi sekadar transfer pengetahuan, tetapi mengarah pada pembentukan individu yang adaptif dan mampu menghadapi tantangan global. Dalam kerangka keterampilan abad ke-21, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) menjadi salah satu kompetensi utama. Keterampilan ini mencakup kecakapan menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, menarik kesimpulan logis, serta merumuskan solusi secara sistematis.

Kemampuan bernalar secara kritis sangat diperlukan agar peserta didik mampu mengambil keputusan yang tepat dan bertanggung jawab. Matematika memiliki

peran strategis dalam menumbuhkan kemampuan tersebut. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana berhitung, tetapi juga melatih pola pikir logis, analitis, dan sistematis. Dalam dokumen Hasil Belajar Kurikulum Merdeka dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah membekali peserta didik dengan pemahaman konsep, prinsip, operasi, serta relasi matematika, sekaligus kemampuan mengaplikasikannya secara fleksibel dan akurat dalam pemecahan masalah (Kemendikbud, 2024, hlm. 7). Dengan demikian, matematika tidak hanya menjadi sarana berhitung, tetapi juga wahana pembentukan pola pikir rasional yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Peran strategis tersebut akan semakin optimal apabila pelaksanaannya memperhatikan konteks sosial dan budaya peserta didik. Dalam lingkungan masyarakat Sunda, nilai kearifan lokal seperti *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* mencerminkan semangat saling mencerdaskan, saling menyayangi, dan saling membimbing. Prinsip ini sejalan dengan pembelajaran matematika yang mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama dalam memahami konsep. Falsafah *cageur*, *bageur*, *bener*, *pinter*, *tur singer* juga menegaskan bahwa kecerdasan intelektual perlu berjalan berdampingan dengan moralitas, keteguhan sikap, dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, pengintegrasian nilai kesundaan dalam pembelajaran matematika tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter peserta didik secara utuh. (Pratama et al., 2024, hlm. 44)

Meskipun matematika memiliki kedudukan penting dalam membentuk kemampuan berpikir peserta didik, kenyataannya masih banyak peserta didik yang menunjukkan hasil belajar rendah. Hasil temuan awal di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini tampak pada temuan awal di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Berdasarkan data hasil belajar kelas IV, 27 peserta didik, hanya 9 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 18 peserta didik lainnya belum tuntas. Jika dipersentasekan, hanya 33,3% peserta didik yang memenuhi KKM, sementara 66,7% lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami konsep matematika secara mendalam dan belum mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kondisi ini menjadi bukti bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Situasi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar yang masih didominasi penjelasan pendidik cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam membangun pengetahuannya sendiri. Padahal, pada tahap perkembangan operasional konkret, anak sekolah dasar membutuhkan aktivitas yang bersifat langsung, visual, serta melibatkan interaksi aktif (Safitri, dkk., 2025, hlm. 44). Minimnya kolaborasi dan partisipasi juga kurang mencerminkan semangat *silih asah* yang menekankan proses saling belajar antarindividu.

Jika ditinjau dari perspektif nilai keagamaan, kondisi rendahnya hasil belajar matematika perlu mendapat perhatian yang lebih mendalam, bukan sekadar sebagai persoalan akademik, tetapi juga sebagai persoalan moral dan tanggung jawab spiritual. Dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11 yang berbunyi:

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (QS. Al-Mujādilah [58]: 11).

Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Pesan ini menekankan pentingnya kesungguhan dalam menuntut pengetahuan sebagai jalan meningkatkan kualitas diri. Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang sangat mulia dan menjadi sarana peningkatan derajat manusia di sisi Allah maupun dalam kehidupan sosial. Relevansi ayat tersebut terhadap permasalahan yang terjadi terletak pada makna bahwa proses menuntut ilmu harus dilakukan secara sungguh-sungguh dan optimal. Dengan demikian, upaya memperbaiki kualitas pembelajaran bukan hanya bertujuan meningkatkan nilai atau ketuntasan akademik, tetapi juga merupakan implementasi ajaran agama yang mendorong umat untuk terus meningkatkan kualitas pengetahuan. (Hidayat, dkk., 2025, hlm. 2060)

Prinsip tersebut sejalan dengan amanat UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia yang beriman dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran matematika menjadi bagian dari tanggung

jawab bersama dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara komprehensif, baik dari aspek intelektual, moral, maupun spiritual.

Permasalahan rendahnya capaian belajar yang telah diuraikan sebelumnya tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional dan berpusat pada pendidik. Pola pengajaran yang cenderung satu arah menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya. Situasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi, minimnya diskusi, serta terbatasnya kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bernalar. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat langsung, visual, interaktif, dan kontekstual (Safitri, dkk., 2025, hlm. 44).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran matematika yang lebih partisipatif dengan menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama. Strategi demikian diperlukan agar penguasaan konsep berkembang secara lebih baik. Keaktifan peserta didik selama belajar juga penting karena dapat memperkuat pemahaman dan mendorong peningkatan capaian belajarnya. Karena itu, pembelajaran perlu dirancang melalui kerja sama antarpeserta didik, misalnya dengan kegiatan memasang kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang tepat.

Salah satu pilihan yang dapat digunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Melalui model ini, peserta didik belajar dalam kelompok dengan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Kegiatan tersebut membangun suasana belajar yang komunikatif, menyenangkan, dan kolaboratif. Pendekatan ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan kerja sama. Dengan demikian, penggunaan *Make A Match* diharapkan dapat membantu memperbaiki capaian belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dipilih karena didasarkan pada konsep yang mendukung pembelajaran aktif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran dengan gagasan bahwa proses belajar seharusnya memberikan pengalaman yang aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik (Sandra, dkk., 2024, hlm. 648). Menurut Magfirah, dkk. (2021, hlm.

12) model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik secara aktif mencari dan mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep yang saling berkaitan sambil mempelajari suatu materi pembelajaran. Dalam prosesnya, peserta didik bekerja sama secara berpasangan atau kelompok, berdiskusi, dan saling bertukar informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Kencono & Harjono (2023, hlm. 1195) pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dengan ketergantungan positif, di mana setiap anggota saling mendukung dan bekerja sama untuk mencapai pemahaman materi secara lebih efektif. Dalam konteks *Make A Match*, peserta didik tidak hanya belajar mencocokkan konsep secara cepat, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berpikir kritis, menjaga konsentrasi, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Karakteristik utama dari model *Make A Match* adalah sifatnya yang aktif-partisipatif, karena peserta didik dituntut untuk bergerak, mencari pasangan kartu, dan berinteraksi secara langsung dalam proses menemukan kecocokan konsep. Model ini juga mendorong interaksi sosial yang lebih aktif antar peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar matematika (Kencono & Harjono, 2023, hlm. 1196)

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika telah didukung oleh sejumlah penelitian. Andzani, dkk. (2023, hlm. 299) menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* secara efektif meningkatkan hasil belajar aritmatika peserta didik kelas dua sekolah dasar, dengan peningkatan signifikan dalam pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil serupa ditunjukkan oleh Magfirah, dkk. (2021, hlm. 11) yang menemukan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar matematika secara nyata setelah penggunaan *Make A Match*, disertai peningkatan minat belajar peserta didik. Selain itu penelitian oleh Oktavianingrum, dkk. (2025, hlm. 345) juga memperlihatkan tren kenaikan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran setelah model ini diterapkan. Temuan dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan pola yang konsisten bahwa *Make A Match* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Model ini dinilai efektif karena melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi sosial dan kerja sama, sehingga pemahaman konsep terbentuk secara lebih mendalam dan bermakna.

Agar manfaat pembelajaran lebih maksimal, diperlukan media ajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Peserta didik pada usia ini berada dalam tahap operasional konkret sehingga memerlukan bantuan objek nyata atau visual yang dapat dimanipulasi untuk memahami gagasan abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan *Puzzle* relevan untuk memperkuat aktivitas kerja sama dalam penerapan *Make A Match*.

Implementasi model *Make A Match* akan lebih optimal jika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga memainkan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Implementasi model *Make A Match* akan lebih optimal jika didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. *Puzzle* adalah salah satu media yang dapat diintegrasikan dengan model *Make A Match* untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Menurut Hermansyah & Jakaria (2025, hlm. 2675), pengembangan media pembelajaran digital yang efisien dan berpusat pada pengguna dapat memberikan solusi efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. *Puzzle* memiliki keunggulan melatih anak untuk berkonsentrasi dan berpikir, sekaligus membuat pembelajaran menyenangkan (Harsih & Wahyudi, 2023, hlm.2125). Dengan karakteristik visual dan manipulatifnya, *Puzzle* sangat cocok dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar, yang masih membutuhkan bantuan objek konkret untuk memahami konsep matematika abstrak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika, seperti pada penelitian Suripto (2023, hlm. 230) pada pembelajaran bangun datar menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut Sementara itu, penelitian oleh Khaq & Sutriyani (2023, hlm. 1964) menunjukkan bahwa model *Make A Match* yang dibantu media *Puzzle* efektif untuk keterampilan berhitung dalam materi pecahan untuk peserta didik kelas 3 SD. Penelitian oleh Arisanti & Nasution (2025, hlm. 737) juga menegaskan bahwa media pembelajaran menggunakan *Puzzle* bangun datar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta

didik kelas 1 dalam materi menyusun dan menguraikan bangun datar. Temuan-temuan ini memperkuat argumen tentang pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Integrasi model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan *Puzzle* diharapkan dapat menciptakan sinergi yang kuat dalam pembelajaran matematika. Model *Make A Match* menyediakan struktur pembelajaran kooperatif dan interaktif, sementara *Puzzle* menyediakan alat konkret yang menarik dan mudah dimanipulasi oleh peserta didik. Kombinasi keduanya dapat menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, bermakna, dan efektif (PAIKEM) yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle*, yang selaras dengan nilai-nilai kesundaan seperti kerja sama, kebersamaan, dan suasana belajar yang menyenangkan, dipandang mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar** guna memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran matematika yang inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi adalah, sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar masih relatif rendah dan belum mencapai kriteria penguasaan minimum.
2. Pengajaran matematika di sekolah dasar masih didominasi oleh metode yang berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Penggunaan media pembelajaran dalam matematika masih terbatas dan suboptimal dalam mendukung pemahaman konseptual peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar?
2. Apakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction*?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran proses pembelajaran peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction*.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan serta menambah khazanah pengetahuan dalam bidang pendidikan matematika di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan dasar bagi penelitian berikutnya yang membahas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.
2. Mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Pendidik

1. Memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Memperluas wawasan dan kompetensi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan.
3. Menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan model dan media pembelajaran di sekolah.
3. Meningkatkan citra sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan prestasi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian pendidikan.
2. Mengembangkan kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif.
3. Menjadi bekal dalam menjalankan tugas sebagai pendidik profesional di masa mendatang.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya perbedaan pemaknaan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diuraikan batasan operasional setiap variabel penelitian sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik melalui kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang tepat. Penerapan model tersebut diarahkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mengembangkan kemampuan kognitif dalam memahami konsep matematika.

Menurut Anita Lie dalam penelitian Latif, dkk. (2024, hlm. 21104), secara operasional model *Make A Match* diterapkan melalui tahapan berikut: (1) penyampaian tujuan dan materi pembelajaran, (2) pembagian kartu soal dan kartu jawaban, (3) kegiatan menemukan pasangan kartu yang sesuai oleh peserta didik, (4) diskusi dan presentasi hasil pasangan, serta (5) pemberian penguatan dan evaluasi oleh pendidik.

2. Media *Puzzle*

Media *Puzzle* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa potongan kartu atau gambar yang memuat soal, jawaban, atau konsep matematika yang harus dicocokkan oleh peserta didik menjadi satu kesatuan yang benar. Media ini berfungsi sebagai pendukung pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika secara konkret dan visual.

Secara operasional, penggunaan media *Puzzle* dilakukan melalui langkah yaitu: (1) pembagian kepingan *Puzzle* kepada peserta didik, (2) pencocokan atau penyusunan *Puzzle* sesuai instruksi pembelajaran, dan (3) pengecekan serta pembahasan hasil penyusunan bersama pendidik. Media *Puzzle* digunakan bersamaan dengan model *Make A Match* selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika pada penelitian ini merujuk pada capaian kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang didukung oleh media *Puzzle*. Capaian tersebut dibatasi pada ranah kognitif yang mencakup kemampuan menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta menciptakan (C6). Pengukuran dilakukan menggunakan tes uraian dengan materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah.

Secara operasional, data hasil belajar diperoleh melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan diterapkan dan *posttest* setelah perlakuan dilaksanakan. Hasil tes kemudian dinyatakan dalam nilai kuantitatif untuk melihat peningkatan capaian belajar peserta didik serta membandingkan peningkatan tersebut antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Model pembelajaran *Direct Instruction* dalam penelitian ini diartikan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan penyampaian materi secara terstruktur, bertahap, dan sistematis untuk membantu peserta didik menguasai konsep matematika secara jelas dan terarah. Pelaksanaan model ini dilakukan melalui tahapan operasional yang meliputi: penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian penjelasan materi secara langsung oleh pendidik, pemberian contoh soal, latihan terbimbing, latihan mandiri, serta pemberian umpan balik dan evaluasi. Model *Direct Instruction* diukur melalui keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang diamati menggunakan lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi operasi hitung bilangan yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai susunan, alur, dan isi pembahasan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Puzzle terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar.*” Skripsi ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Bab I menguraikan latar belakang penelitian yang menekankan pentingnya peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik sekolah dasar, terutama dalam materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah. Pada bab ini dijelaskan pula berbagai kendala dalam pembelajaran matematika, seperti proses belajar yang masih didominasi oleh pendidik, rendahnya partisipasi aktif peserta didik, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep.

Selain itu, Bab I memaparkan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab ini juga menjelaskan batasan operasional variabel penelitian, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, media *puzzle*, hasil belajar matematika, serta model *Direct Instruction* yang digunakan sebagai pembandingan pada kelas kontrol.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi kajian pustaka yang digunakan sebagai dasar teoritis penelitian. Uraian diawali dengan pembahasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, mencakup konsep model pembelajaran, pembelajaran kooperatif, pengertian *Make A Match*, karakteristik, langkah-langkah penerapan, kelebihan, dan keterbatasannya.

Pembahasan berikutnya berfokus pada media *puzzle*, meliputi konsep media pembelajaran, penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran matematika, kelebihan dan kekurangannya, prosedur penggunaannya, serta penerapannya bersama model *Make A Match*. Bab ini juga mengulas konsep hasil belajar matematika, indikator hasil belajar, pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, dan materi operasi perkalian serta pembagian bilangan cacah.

Selain itu, Bab II memuat teori mengenai model *Direct Instruction* sebagai pembelajaran pembandingan pada kelas kontrol, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi penelitian, dan hipotesis penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III memaparkan pendekatan, metode, serta rancangan penelitian yang digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media *puzzle*. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan model *Direct Instruction*. Bab ini juga menjelaskan subjek, objek, populasi, dan sampel penelitian, yaitu peserta didik kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung. Kelas IV-D ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV-C digunakan sebagai kelas kontrol.

Selain itu, Bab III menguraikan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, serta instrumen penelitian yang digunakan. Instrumen tersebut meliputi tes hasil belajar matematika, lembar observasi, dan uji coba instrumen yang mencakup pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda butir soal. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis hasil observasi pembelajaran, statistik deskriptif, analisis *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, dan perhitungan *effect size*. Pada bagian akhir, dijelaskan pula tahapan pelaksanaan penelitian, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga tahap akhir penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV memuat hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Bagian hasil penelitian menyajikan data keterlaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil observasi pendidik dan peserta didik.

Selanjutnya, Bab IV menyajikan hasil *pretest*, *posttest*, *gain*, dan *N-Gain* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian, pembagian, operasi campuran perkalian dan pembagian, serta penerapannya dalam soal cerita.

Bab ini juga menyajikan hasil uji normalitas, uji homogenitas, serta *Independent Samples t-Test* untuk menilai apakah peningkatan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, dilakukan perhitungan *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

Pada bagian pembahasan, hasil penelitian dikaitkan dengan teori, karakteristik peserta didik sekolah dasar, materi operasi hitung bilangan cacah, serta penelitian terdahulu yang relevan. Bab ini juga memuat keterbatasan penelitian dan ringkasan hasil penelitian berdasarkan setiap rumusan masalah.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V berisi simpulan penelitian yang dirumuskan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV. Simpulan tersebut mencakup gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle*, peningkatan hasil belajar matematika peserta didik, serta besarnya pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

Selain simpulan, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada pendidik, peserta didik, sekolah, dan peneliti berikutnya. Saran yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media *puzzle* pada pembelajaran matematika, terutama pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.