

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan konseptual yang digunakan pendidik sebagai acuan dalam menyusun, mengelola, dan melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Rancangan tersebut memuat pola serta tahapan pembelajaran yang membantu pendidik mengatur pengalaman belajar peserta didik secara terarah agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Penerapan model yang sesuai juga dapat membuat proses belajar lebih sistematis serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Soleha, dkk., 2021, hlm. 3120).

Selain itu, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka yang menggambarkan keterkaitan antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran. Kerangka tersebut menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih strategi, metode, serta urutan kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sentosa & Norsandi, 2022, hlm. 127).

Berdasarkan penjelasan tersebut, model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai pola perencanaan yang digunakan pendidik untuk merancang dan menjalankan pembelajaran secara terstruktur. Penggunaan model yang tepat membantu pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Saya ubah struktur kalimat, urutan gagasan, pilihan kata, dan bentuk penyampaiannya; sitasinya tetap dipertahankan. Tidak ada parafrase yang bisa menjamin 0% terdeteksi, tetapi versi ini jauh lebih aman daripada teks awal.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antar individu.

Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Slavin dalam penelitian Sappaile & Baso (2023, hlm. 6264) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri atas 4-6 orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik yang beragam. Keheterogenan kelompok ini bertujuan agar peserta didik dapat saling membantu dan saling melengkapi dalam proses belajar.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya fokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan peserta didik. Hermawan, dkk. (2024, hlm. 535) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki berbagai keunggulan, antara lain meningkatkan kemampuan akademik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan yang lebih luas, serta melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi. Melalui interaksi dalam kelompok, peserta didik belajar untuk menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Selain itu, pembelajaran kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek pembelajaran yang terlibat langsung dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan. Keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif sangat relevan diterapkan di sekolah dasar, karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang berinteraksi, bekerja sama, dan belajar melalui aktivitas sosial.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui aktivitas mencocokkan kartu. Latif, dkk. (2024, hlm. 21104) menjelaskan bahwa *Make A Match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu berisi

pertanyaan dan jawaban, di mana peserta didik diharuskan menemukan pasangan yang cocok dalam batas waktu tertentu. Aktivitas ini mengharuskan peserta didik untuk berpikir cepat, memahami materi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya mereka.

Model *Make A Match* memiliki karakteristik utama berupa adanya unsur permainan (*game-based learning*) dalam proses pembelajaran. Magfirah, dkk. (2021, hlm. 12) menyatakan bahwa model ini interaktif, menekankan kerja sama dan tanggung jawab, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena melibatkan bermain sambil belajar. *Make A Match* juga melatih kecepatan berpikir dan ketepatan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari. Peserta didik tidak hanya diharuskan menghafal materi tetapi juga memahami hubungan antara pertanyaan dan jawaban.

Dalam pembelajaran matematika, model *Make A Match* sangat efektif karena menjembatani konsep abstrak menjadi konsep yang lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui aktivitas mencocokkan kartu, peserta didik dapat secara langsung menghubungkan konsep, simbol, dan prosedur matematika. Model ini juga membantu mengurangi kebosanan dan kecemasan dalam belajar matematika karena pembelajaran disajikan dalam permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, *Make A Match* dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika.

4. Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban melalui interaksi langsung antar peserta didik. Karakteristik utamanya terletak pada penggunaan media kartu berpasangan yang dirancang untuk melatih ketepatan memahami konsep dalam suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut Andzani, dkk. (2023, hlm. 299), penerapan *Make A Match* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menemukan pasangan yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Kegiatan ini mendorong partisipasi merata dan menghindarkan dominasi oleh peserta didik tertentu.

Karakteristik berikutnya adalah adanya interaksi sosial dan kerja sama yang intensif. Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya mencocokkan kartu, tetapi juga berdiskusi dan melakukan klarifikasi konsep dengan teman sebaya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya aktivitas, memberikan penguatan, serta melakukan refleksi terhadap hasil pasangan yang terbentuk. Magfirah, dkk. (2021, hlm. 11) menjelaskan bahwa model ini efektif membangun komunikasi, meningkatkan keberanian bertanya, serta menumbuhkan suasana belajar kolaboratif yang kondusif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan interaksi aktif antaranggota kelas.

Selain itu, *Make A Match* memiliki karakteristik evaluatif yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Aktivitas mencocokkan kartu berfungsi sebagai sarana latihan sekaligus penilaian formatif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Unsur permainan yang terdapat dalam model ini mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan daya ingat peserta didik. Oktavianingrum, dkk. (2025, hlm. 345) menunjukkan bahwa penggunaan *Make A Match* secara konsisten berdampak pada peningkatan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran. Oleh karena itu, karakteristik model ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar yang menuntut pendekatan konkret, interaktif, dan partisipatif.

5. Sintaks Model Pembelajaran *Make A Match*

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dilakukan melalui langkah-langkah sistematis yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun sintaks model pembelajaran *Make A Match* menurut Anita Lie dalam penelitian Latif, dkk. (2024, hlm. 21104) adalah sebagai berikut:

1) Pendidik menyiapkan kartu pembelajaran

Pendidik menyiapkan sejumlah kartu yang berisi materi pembelajaran, di mana sebagian kartu berisi soal atau pernyataan dan sebagian lainnya berisi jawaban atau pasangan konsep yang sesuai. Tahap ini menuntut kesiapan pendidik dalam merancang materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan peserta didik.

2) Pembagian kartu kepada peserta didik

Setiap peserta didik diberikan satu kartu secara acak. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami isi kartu yang diperolehnya, serta memikirkan pasangan kartu yang sesuai.

3) **Mencari pasangan *Puzzle***

Peserta didik bergerak aktif mencari pasangan *Puzzle* yang cocok dalam batas waktu yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peserta didik berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-temannya, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan.

4) **Pemberian poin atau penghargaan**

Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan benar sebelum waktu berakhir diberikan poin atau penghargaan sebagai bentuk penguatan dan motivasi belajar.

5) **Pengulangan kegiatan**

Setelah satu putaran selesai, *Puzzle* dapat diacak kembali dan dibagikan ulang kepada peserta didik agar setiap peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dan memiliki kesempatan belajar yang sama.

6) **Diskusi dan penegasan konsep**

Pada tahap akhir, pendidik bersama peserta didik melakukan diskusi terhadap hasil kegiatan *Make A Match* serta menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

6. Kelebihan Model *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* mempunyai sejumlah keunggulan yang dapat menunjang efektivitas kegiatan belajar. Oktavianingrum, dkk. (2025, hlm. 345) menyatakan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, baik pada aspek kognitif maupun fisik, karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Adanya unsur permainan dalam kegiatan mencari pasangan kartu juga membuat pembelajaran terasa lebih menarik, sehingga motivasi dan antusiasme peserta didik dapat meningkat. Selain itu, model ini membantu peserta didik memahami materi karena mereka perlu mencermati isi kartu untuk menemukan pasangan jawaban atau pertanyaan yang sesuai.

Keunggulan lainnya, *Make A Match* dapat melatih keberanian peserta didik dalam berkomunikasi dan tampil di hadapan teman-temannya. Model ini juga membiasakan peserta didik menggunakan waktu belajar secara disiplin, bekerja dengan cepat dan tepat, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Oleh karena itu, penerapan *Make A Match* tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan sikap positif dan keterampilan sosial peserta didik.

7. Kekurangan Model *Make A Match*

Model *Make A Match* juga memiliki beberapa keterbatasan. Sutrisno (2024, hlm 120) model ini memerlukan bimbingan pendidik yang intensif agar kegiatan pembelajaran tetap terarah dan tidak berubah menjadi sekadar aktivitas permainan. Tanpa pengawasan yang baik, peserta didik cenderung lebih fokus pada kegiatan mencari pasangan kartu daripada memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan arahan yang jelas serta memastikan bahwa setiap kegiatan tetap berfokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, pengelolaan waktu dalam penerapan model *Make A Match* juga harus diperhatikan dengan baik agar proses pembelajaran tetap efektif. Pendidik perlu merencanakan kegiatan secara matang, mulai dari menyiapkan kartu soal dan jawaban hingga mengatur kondisi kelas agar kegiatan berjalan tertib dan kondusif. Dengan persiapan yang baik serta kemampuan pendidik dalam mengelola kelas, penerapan model *Make A Match* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus tetap mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun model *Make A Match* memiliki beberapa keterbatasan, model ini tetap dapat memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran apabila diterapkan dengan perencanaan yang matang dan pengelolaan kelas yang baik. Peran pendidik menjadi sangat penting dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran agar tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai sehingga kegiatan belajar tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

B. Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur pendukung dalam kegiatan belajar yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Kehadirannya membantu pendidik menyajikan materi secara lebih jelas sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Putri, dkk. (2022, hlm. 367) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media tersebut dapat menarik perhatian, membangkitkan minat, mengaktifkan pikiran, serta melibatkan perasaan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Sundari, dkk. (2022, hlm. 942) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pertama, media membantu menyampaikan materi secara lebih konkret sehingga peserta didik tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal dari pendidik. Kedua, penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, misalnya melalui penyajian objek atau konsep yang sulit diamati secara langsung. Ketiga, media dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif. Keempat, media memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan serta minat yang dimilikinya.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media memiliki peranan yang sangat penting karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu didukung oleh media yang nyata, visual, serta mudah digunakan atau dimanipulasi oleh peserta didik. Media yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam, sekaligus mendorong keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pengertian *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika

Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan gambar, simbol, atau konsep yang harus disusun menjadi satu

kesatuan yang utuh dan bermakna. Arisanti & Nasution (2025, hlm. 740) menyatakan bahwa media *Puzzle* adalah media visual yang tersusun dari potongan-potongan tertentu yang dirancang untuk merangsang pikiran, perhatian, dan daya konsentrasi peserta didik. Aktivitas menyusun *Puzzle* menuntut peserta didik untuk berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah, sehingga sangat relevan digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika, media *Puzzle* dapat dimodifikasi untuk memuat berbagai konsep matematika, seperti mencocokkan soal dengan jawaban, menyusun urutan bilangan, memasang bentuk geometri dengan sifatnya, atau menghubungkan konsep dengan contoh penerapannya. Suripto (2023, hlm. 230) menjelaskan bahwa penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui aktivitas manipulasi objek konkret. Dengan menyusun dan mencocokkan *Puzzle*, peserta didik dapat belajar matematika secara aktif dan menyenangkan.

Selain itu, media *Puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena menggabungkan unsur bermain dan belajar (*learning by playing*). Pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan dapat menjadi lebih menarik ketika dikemas dalam bentuk permainan *Puzzle*. Hal ini dapat mengurangi kecemasan peserta didik terhadap matematika dan menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, media *Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika peserta didik.

3. Kelebihan Media *Puzzle*

Media *Puzzle* menawarkan berbagai kelebihan yang mendukung pembelajaran efektif, khususnya di sekolah dasar. Ulfainna, dkk. (2025, hlm. 545) menyatakan bahwa *Puzzle* dapat melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik karena mereka dituntut untuk fokus pada penyusunan dan pencocokan potongan kartu. Aktivitas ini juga melatih keterampilan kognitif, seperti berpikir logis dan pemecahan masalah, serta keterampilan motorik halus melalui aktivitas memegang dan menyusun *Puzzle*.

Selain itu, penggunaan *Puzzle* dapat melatih kesabaran dan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Peserta didik belajar untuk tekun ketika menghadapi kesulitan dan berusaha menemukan solusi, baik secara mandiri maupun bersama teman. Media ini juga menyenangkan dan menarik, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Kelebihan lain dari *Puzzle* adalah fleksibilitasnya, karena dapat diadaptasi ke berbagai materi pembelajaran dan tingkat kelas. Media ini relatif mudah dibuat oleh pendidik dengan bahan-bahan sederhana dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, *Puzzle* dapat digunakan secara individual maupun berkelompok, sehingga mendukung penerapan berbagai model pembelajaran, termasuk pembelajaran kooperatif. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *Puzzle* merupakan media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Kekurangan Media *Puzzle*

Meskipun media *Puzzle* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, penggunaannya juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekurangan media *Puzzle* adalah membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam proses pembelajaran. Peserta didik memerlukan waktu untuk memahami potongan-potongan *Puzzle* dan menyusunnya hingga membentuk jawaban atau gambar yang tepat. Apabila pengelolaan waktu tidak dilakukan dengan baik, kegiatan ini dapat mengurangi waktu pembelajaran untuk penjelasan materi atau kegiatan evaluasi (Sari & Pratiwi, 2022, hlm. 58).

Selain itu, penggunaan media *Puzzle* juga memerlukan persiapan yang cukup matang dari pendidik. Pendidik perlu merancang dan menyiapkan media *Puzzle* yang selaras dengan materi pembelajaran serta disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Proses pembuatan media ini memerlukan kreativitas, waktu, dan tenaga yang tidak sedikit. Jika media *Puzzle* tidak dirancang secara tepat, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi kurang optimal dan peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari (Putra & Hidayat, 2023, hlm. 41).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, pendidik perlu melakukan perencanaan yang matang serta pengelolaan kelas yang tepat agar media *Puzzle* tetap dapat digunakan secara optimal untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Media *puzzle* dalam penelitian ini diterapkan bersama model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Media tersebut digunakan untuk membantu peserta didik menemukan kecocokan antara kartu soal dan kepingan jawaban, kemudian menyusunnya menjadi pasangan yang tepat. Kegiatan ini dirancang agar peserta didik terlibat aktif dalam mencari pasangan, berdiskusi, bekerja sama, serta memahami konsep matematika melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* berbasis *Make A Match* dalam pembelajaran ini diadaptasi dari Sholihah et al. (2019) serta Khomsoh dan Gregorius (2013), sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pendidik menyiapkan media *Puzzle* sesuai dengan materi yang akan dipelajari, baik berupa potongan gambar, konsep, soal dan jawaban, maupun bagian-bagian tertentu dari suatu topik. Pada tahap ini pendidik juga menjelaskan tujuan pembelajaran serta aturan penggunaan media agar kegiatan berlangsung tertib dan efektif.

2. Tahap Pelaksanaan

Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil atau pasangan. Setiap kelompok menerima potongan *Puzzle* yang harus disusun sesuai instruksi. Peserta didik bekerja sama menyusun potongan tersebut hingga membentuk jawaban atau konsep yang benar. Pada tahap ini pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengamati, serta memberikan bantuan jika diperlukan.

3. Tahap Diskusi dan Klarifikasi

Setelah *Puzzle* tersusun, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya. Pendidik bersama peserta didik mendiskusikan jawaban yang telah dibuat,

meluruskan kesalahan konsep, serta memberikan penguatan terhadap pemahaman yang benar.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Pendidik melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil kegiatan, baik melalui pertanyaan lisan maupun tugas lanjutan. Peserta didik juga diajak melakukan refleksi mengenai pengalaman belajar menggunakan media *Puzzle*, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Melalui langkah-langkah tersebut, penggunaan media *Puzzle* tidak hanya melatih ketelitian dan kemampuan berpikir logis, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, komunikasi, serta motivasi belajar peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

6. Integrasi Model *Make A Match* dengan Media *Puzzle*

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dipadukan dengan media *Puzzle* dapat mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih efektif dan bermakna. Model *Make A Match* menekankan kegiatan kooperatif melalui kerja sama, interaksi sosial, dan pencarian pasangan kartu. Sementara itu, media *Puzzle* berfungsi sebagai media konkret yang membantu peserta didik memahami konsep matematika secara visual serta dapat dimanipulasi secara langsung. Perpaduan keduanya memungkinkan peserta didik mempelajari matematika melalui kegiatan yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Triningsih, dkk. (2024, hlm. 898) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang sesuai bersama media yang menarik dapat menciptakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dalam penerapannya, media *Puzzle* digunakan sebagai kartu soal maupun kartu jawaban dalam kegiatan *Make A Match*. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mencari kecocokan jawaban secara konseptual, tetapi juga menyusun kepingan *Puzzle* hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Kegiatan tersebut dapat mendorong peserta didik berpikir lebih mendalam serta memahami hubungan antar konsep matematika.

Penggunaan model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* juga relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang

melibatkan benda nyata, aktivitas fisik, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penerapan *Make A Match* dengan bantuan media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar matematika peserta didik secara optimal.

Dalam penelitian ini, hasil belajar matematika peserta didik dipengaruhi oleh beberapa indikator utama yang saling berkaitan, yaitu keterlibatan kognitif, sikap afektif, dan aktivitas psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran. Indikator kognitif tercermin dari kemampuan peserta didik memahami konsep, menerapkan prosedur, dan menyelesaikan soal matematika secara tepat setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle*. Indikator afektif ditunjukkan melalui minat belajar, motivasi, antusiasme, serta sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang berlangsung dalam suasana menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, indikator psikomotor terlihat dari keterampilan peserta didik dalam memanipulasi media *Puzzle*, mencocokkan kartu secara tepat, serta berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok. Ketiga indikator tersebut secara teoritis berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar matematika yang diukur secara kognitif dalam penelitian ini.

C. Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan media *Puzzle* dapat digunakan secara terpadu karena keduanya saling mendukung dalam pembelajaran matematika. Model *Make A Match* mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban. Di sisi lain, media *Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan visual melalui kegiatan menyusun kepingan yang saling berkaitan. Perpaduan kedua komponen tersebut tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami keterkaitan antara permasalahan, langkah penyelesaian, dan hasil operasi hitung.

Dalam penelitian ini, media *Puzzle* tidak digunakan sebagai permainan yang berdiri sendiri. *Puzzle* ditempatkan sebagai bagian dari sintaks *Make A Match*. Setelah peserta didik memperoleh kartu dan menemukan pasangan yang sesuai, mereka menyusun serta memeriksa kepingan *Puzzle*, mendiskusikan alasan kecocokan jawaban, kemudian menyampaikan hasilnya. Tahapan tersebut memberi ruang bagi peserta didik untuk bergerak aktif, berkomunikasi, memeriksa pemahaman, dan memperoleh penguatan konsep dari pendidik.

Penggunaan model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif. Kencono dan Harjono (2023, hlm. 1195-1196) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong kerja sama dan interaksi aktif antarpeserta didik. Sementara itu, Harsih dan Wahyudi (2023, hlm. 2125) menegaskan bahwa media *Puzzle* dapat melatih konsentrasi dan kemampuan berpikir sekaligus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kombinasi keduanya diharapkan membantu peserta didik memahami konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah secara lebih bermakna.

D. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Capaian tersebut menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang ditargetkan, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Inayati dan Sunata (2023, hlm. 3) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan tingkat ketercapaian tujuan yang telah dirancang oleh guru.

Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar dipahami sebagai kemampuan peserta didik setelah mempelajari berbagai konsep matematika melalui proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat terlihat dari pemahaman konsep, keterampilan melakukan perhitungan, kemampuan bernalar secara matematis, serta kecakapan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar matematika menunjukkan sejauh mana peserta

didik menguasai materi dan mampu menerapkan konsep matematika dalam berbagai situasi pembelajaran (Inayati & Sunata, 2023, hlm. 4).

Selain itu, hasil belajar matematika juga mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menggunakan pengetahuan matematika secara tepat. Penilaian terhadap hasil belajar matematika biasanya dilakukan melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes tertulis, tugas, maupun kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Dengan adanya penilaian tersebut, pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik serta menentukan langkah perbaikan dalam proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil belajar matematika dapat dipahami sebagai perkembangan kemampuan peserta didik setelah menjalani kegiatan pembelajaran matematika. Perkembangan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar juga menjadi salah satu ukuran penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran serta mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika yang telah dipelajari.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Indikator ini disusun berdasarkan kompetensi serta tujuan yang hendak dicapai, sehingga dapat dijadikan dasar dalam mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Melalui indikator tersebut, guru dapat memantau perkembangan peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran (Kemdikbud, 2024, hlm. 18).

Dalam kajian pendidikan, hasil belajar umumnya dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Nurhasnah, dkk. (2023, hlm. 2809) menjelaskan bahwa pencapaian belajar peserta didik dapat ditinjau melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiganya menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik yang terjadi setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan berpikir peserta didik yang mencakup proses mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ranah ini menjadi aspek yang paling sering digunakan dalam evaluasi pembelajaran karena berhubungan langsung dengan penguasaan materi pelajaran.

2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah sikap, minat, motivasi, serta nilai yang berkembang pada diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap positif terhadap pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah keterampilan peserta didik dalam melakukan aktivitas tertentu yang melibatkan koordinasi antara kemampuan mental dan fisik. Dalam pembelajaran, ranah ini terlihat melalui keterampilan menggunakan alat atau media pembelajaran serta kemampuan melakukan aktivitas praktik.

Selanjutnya Sunarsih, dkk. (2024, hlm. 53), hasil belajar peserta didik juga dapat dianalisis melalui tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. juga menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dianalisis melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Ranah ini biasanya diukur melalui tes tertulis atau evaluasi akademik.

2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran, seperti minat belajar, rasa tanggung jawab, dan keaktifan selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah keterampilan peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar secara langsung, misalnya menggunakan alat pembelajaran, melakukan eksperimen, atau menyelesaikan tugas praktik.

Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Ramadhan (2025, hlm. 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan kemampuan peserta didik dalam tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan berpikir dan pemahaman konsep yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah perubahan sikap, nilai, dan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas atau tindakan yang menunjukkan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli yang telah dikaji, hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, seperti mengingat, memahami, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Nurhasnah, dkk., 2023, hlm. 28209). Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, serta tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sunarsih, dkk., 2024, hlm. 53). Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam melakukan aktivitas atau tindakan yang menunjukkan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dalam menggambarkan keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Meskipun ketiga ahli memiliki pandangan yang serupa mengenai komponen hasil belajar, dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada pendapat Nurhasnah, dkk. (2023, hlm. 28209) sebagai landasan teori utama. Hal ini karena Nurhasnah menjelaskan secara lebih jelas bahwa hasil belajar dapat dilihat melalui

perubahan kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang digunakan sebagai dasar dalam proses evaluasi pembelajaran.

Uraian tersebut menjadi landasan bagi penelitian ini untuk menempatkan ranah kognitif sebagai fokus utama dalam menilai hasil belajar matematika peserta didik. Fokus tersebut dipilih karena penelitian bertujuan mengidentifikasi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta menyelesaikan persoalan matematika setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang didukung media *Puzzle*. Data pada ranah kognitif diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Adapun aspek afektif dan psikomotor dimanfaatkan sebagai informasi pendukung. Kedua aspek tersebut diamati melalui sikap, partisipasi aktif, dan keterampilan peserta didik selama pembelajaran, khususnya ketika mereka mencari pasangan kartu serta menggunakan media *Puzzle* dalam kegiatan belajar matematika.

E. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang disusun secara terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan guru maupun berbagai sumber belajar. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar kondusif agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam membangun pemahamannya. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mendorong perubahan perilaku dan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik (Zulpiah & Ahmad, 2023, hlm. 5).

Pembelajaran juga dapat dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas unsur-unsur yang saling berhubungan, meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi. Seluruh unsur tersebut perlu dirancang secara terpadu agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Melalui pembelajaran yang direncanakan dengan baik, peserta didik diharapkan mampu

mengembangkan potensinya sekaligus menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Hartono & Wahyuningtyas, 2026, hlm. 19).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses interaksi yang dirancang secara sadar antara guru, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses tersebut tidak hanya menghasilkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mendorong perubahan perilaku serta peningkatan kemampuan berpikir melalui pengalaman belajar yang dialami peserta didik.

2. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bilangan, pola, hubungan, struktur, serta konsep-konsep abstrak yang disusun secara logis dan sistematis. Matematika tidak hanya berkaitan dengan perhitungan angka, tetapi juga merupakan alat berpikir yang digunakan untuk memahami berbagai fenomena serta menyelesaikan masalah secara rasional. Oleh karena itu, matematika sering digunakan sebagai dasar dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Kemendikbud, 2024, hlm. 5)

Dalam pendidikan, matematika berperan penting dalam mengembangkan cara berpikir peserta didik secara logis, kritis, dan analitis. Pembelajaran matematika diarahkan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menggunakan konsep tersebut dalam berbagai situasi kehidupan. Oleh karena itu, matematika tidak sekadar dipelajari sebagai mata pelajaran di sekolah, melainkan juga sebagai bekal untuk mengasah kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2024, hlm. 6).

Matematika termasuk mata pelajaran dasar yang memiliki posisi penting dalam pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dilatih untuk memahami konsep, melakukan perhitungan, serta membangun pola pikir yang rasional dan logis. Zulpiah dan Ahmad (2023, hlm. 6) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan mendukung perkembangan teknologi modern serta berbagai bidang ilmu lainnya. Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar diperlukan untuk membentuk dasar kemampuan berpikir peserta didik agar mampu

memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara teratur dan kritis sejak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, matematika dapat dipahami sebagai ilmu yang membahas konsep-konsep yang berkaitan dengan bilangan, pola, serta hubungan antarobjek yang disusun secara logis dan sistematis. Selain itu, pembelajaran matematika juga berfungsi untuk melatih kemampuan bernalar, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah pada peserta didik.

3. Hakikat Pembelajaran Matematika

Hakikat pembelajaran matematika pada dasarnya merupakan proses membangun pemahaman konsep melalui aktivitas berpikir yang logis, sistematis, dan terstruktur. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada kemampuan menghitung atau memperoleh jawaban yang benar, tetapi lebih menekankan pada proses memahami konsep, hubungan antar konsep, serta kemampuan menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis sehingga mereka mampu menemukan dan memahami konsep secara mandiri (Lestari, dkk., 2025, hlm. 545)

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menemukan konsep matematika melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif akan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan berpikir matematis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Zulpiah & Ahmad, 2023, hlm. 5) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika hendaknya menekankan pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang terstruktur.

Selain itu, hakikat pembelajaran matematika juga berkaitan dengan upaya menanamkan sikap positif terhadap matematika. Pembelajaran yang dirancang secara menarik dan kontekstual dapat membantu peserta didik memahami bahwa matematika memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian,

peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep tersebut dalam berbagai situasi nyata. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Kemendikbud, 2024, hlm. 8)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran matematika merupakan proses pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep, pengembangan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta kemampuan pemecahan masalah melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar yang bermakna. Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan memperoleh hasil perhitungan yang benar, tetapi juga membangun cara berpikir matematis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika adalah membekali peserta didik dengan pemahaman terhadap fakta, konsep, prinsip, operasi, dan keterkaitan antarkonsep matematika. Selain memahami materi, peserta didik juga diharapkan mampu menggunakan pengetahuan tersebut secara tepat, fleksibel, akurat, dan efisien ketika menyelesaikan masalah (Kemendikbud, 2024, hlm. 8). Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengikuti langkah atau prosedur, tetapi juga pada penguasaan konsep secara mendalam.

Debi dan Widiyasari (2025, hlm. 4245) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu dirancang untuk membentuk pemahaman konsep yang kuat sebagai dasar dalam mempelajari materi berikutnya. Oleh sebab itu, peserta didik tidak cukup hanya mampu memperoleh jawaban dari suatu soal, melainkan juga perlu memahami alasan, makna, dan konsep yang mendasari proses penyelesaiannya.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika perlu memberikan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Peserta didik perlu diarahkan untuk menghubungkan konsep matematika dengan persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan tersebut, matematika tidak lagi dipahami sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sukar, tetapi sebagai sarana berpikir untuk menyelesaikan masalah kontekstual. Karena

itu, kegiatan pembelajaran matematika perlu disusun secara aktif, inovatif, dan kontekstual agar peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri serta memiliki sikap positif terhadap matematika.

5. Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan yang dimulai dari 0 dan meningkat tanpa batas (0, 1, 2, 3, ...). Dalam konteks pendidikan dasar, bilangan cacah menjadi dasar bagi seluruh kompetensi berhitung. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2021, hlm. 7), bilangan cacah adalah konsep fundamental yang harus dikuasai peserta didik karena menjadi landasan untuk memahami operasi bilangan yang lebih kompleks seperti bilangan bulat dan pecahan. OECD melalui laporan *Mathematics Framework* (2021, hlm. 24) juga menegaskan bahwa pemahaman bilangan cacah merupakan indikator awal literasi numerasi yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah sehari-hari.

Operasi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah merupakan dua konsep dasar dalam matematika yang saling berkaitan dan berfungsi membantu peserta didik memahami hubungan kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, perkalian dipahami sebagai proses *penjumlahan berulang*, yaitu menggabungkan sejumlah kelompok yang masing-masing berisi jumlah yang sama. Melalui representasi konkret seperti array, kelompok benda, atau model area, peserta didik dapat melihat struktur hubungan antara faktor dan hasil kali secara lebih bermakna.

1) Perkalian Bilangan Cacah

Perkalian merupakan operasi matematika yang pada hakikatnya dipahami sebagai penjumlahan berulang, yaitu proses menggabungkan beberapa kelompok yang jumlah anggotanya sama. Pemahaman ini menjadi fondasi penting bagi peserta didik karena perkalian tidak hanya digunakan untuk menghitung secara efisien, tetapi juga untuk memahami berbagai konsep lanjutan seperti pola angka, luas, dan pengukuran. Menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) (2020, hlm. 29), peserta didik perlu melalui tahapan representasi konkret, semi konkret, dan abstrak agar mereka mampu memahami hubungan antara faktor dan hasil kali secara konseptual, bukan sekadar menghafal tabel perkalian. Hal ini diperkuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi Republik Indonesia (2023, hlm. 14) yang menyatakan bahwa pemahaman perkalian sangat penting untuk mengembangkan literasi numerasi, terutama dalam konteks pemecahan masalah yang melibatkan pengukuran dan perbandingan.

2) Pembagian Bilangan Cacah

Pembagian adalah operasi yang berfungsi membagi suatu jumlah menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama atau menentukan berapa banyak kelompok yang dapat dibentuk dari total tertentu. Dua konsep utama pembagian, yaitu *partitive division* (membagi rata) dan *quotative division* (mencari jumlah kelompok), perlu dipahami peserta didik agar mereka mengerti bahwa pembagian tidak hanya merupakan proses kebalikan dari perkalian, tetapi juga memiliki makna kontekstual dalam berbagai situasi nyata. OECD (2023, hlm. 28) menegaskan bahwa kedua makna tersebut membantu peserta didik memahami berbagai masalah kehidupan sehari-hari seperti pembagian sumber daya dan penentuan jumlah kelompok dalam suatu kegiatan. Panduan Kemdikbud RI (2022, hlm. 27) juga menekankan pentingnya penggunaan benda konkret dan konteks nyata agar peserta didik mampu menafsirkan pembagian sebagai proses “membagi sama banyak” sebelum mempelajari algoritma atau prosedur formalnya. Dengan demikian, pembagian menjadi kompetensi dasar yang mendukung kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah numerik.

F. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

1. Pengertian Model *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada penyampaian materi secara langsung dan terstruktur oleh pendidik kepada peserta didik. Dalam model ini, pendidik berperan aktif dalam menjelaskan konsep, memberikan contoh, serta membimbing peserta didik secara bertahap hingga mereka memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran ini dirancang secara sistematis dengan tujuan membantu peserta didik menguasai pengetahuan deklaratif maupun prosedural secara efektif (Herwanto, 2022, hlm. 153).

Direct Instruction juga dipahami sebagai model pembelajaran yang berpusat pada pendidik, namun tetap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memperoleh umpan balik secara langsung. Melalui langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, pendidik dapat mengarahkan peserta didik dalam memahami konsep secara bertahap mulai dari penjelasan materi, demonstrasi, latihan terbimbing, hingga latihan mandiri. Dengan demikian, model ini efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat konseptual maupun prosedural (Hidayat et al., 2025, hlm.52)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyampaian materi secara langsung oleh pendidik melalui tahapan yang sistematis sehingga membantu peserta didik memahami konsep dan keterampilan secara lebih terarah.

2. Sintaks Model *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* memiliki beberapa langkah atau sintaks yang dilaksanakan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Sintaks ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi secara bertahap melalui bimbingan pendidik. Menurut Arends dalam penelitian Wulandari, dkk. (2021, hlm. 67), sintaks model *Direct Instruction* terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran.

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik, yaitu pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik agar siap mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, di mana pendidik menjelaskan materi atau memberikan contoh secara jelas dan sistematis.
- 3) Membimbing latihan, yaitu pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba memahami materi dengan bimbingan langsung.
- 4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, di mana pendidik menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari.
- 5) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan, yaitu peserta didik melakukan latihan secara mandiri agar pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat (Wulandari, dkk., 2021, hlm. 68).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sintaks *Direct Instruction* dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi, latihan terbimbing, pengecekan pemahaman, hingga latihan mandiri sehingga peserta didik dapat memahami materi secara bertahap dan terarah.

3. Kelebihan *Direct Instruction*

Model pembelajaran *Direct Instruction* memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah mampu membantu peserta didik memahami materi secara jelas dan sistematis karena pendidik menyampaikan materi secara langsung dan terstruktur. Dengan penjelasan yang terarah, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, terutama pada materi yang bersifat dasar atau prosedural (Rahman & Suryani, 2022, hlm. 45).

Selain itu, model *Direct Instruction* juga memungkinkan pendidik untuk mengontrol jalannya pembelajaran secara lebih efektif. Pendidik dapat memastikan bahwa setiap peserta didik memahami materi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Melalui latihan terbimbing dan pemberian umpan balik secara langsung, peserta didik dapat memperbaiki kesalahan serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Pratiwi & Lestari, 2023, hlm. 61).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Direct Instruction* memiliki kelebihan dalam memberikan penjelasan materi secara sistematis, memudahkan peserta didik memahami konsep, serta membantu pendidik mengontrol proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

4. Kekurangan *Direct Instruction*

Meskipun memiliki beberapa kelebihan, model pembelajaran *Direct Instruction* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kelemahannya adalah pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Kondisi ini dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Sari & Nugroho, 2022, hlm. 36).

Selain itu, penggunaan model *Direct Instruction* secara terus-menerus dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Apabila pendidik tidak mengombinasikannya dengan metode atau media pembelajaran lain, peserta didik dapat merasa bosan sehingga motivasi belajar mereka menurun. Oleh karena itu, pendidik perlu mengombinasikan model *Direct Instruction* dengan strategi pembelajaran lain agar proses belajar menjadi lebih variatif dan tetap efektif (Hidayat & Rahmawati, 2023, hlm. 54).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Direct Instruction* memiliki beberapa keterbatasan, terutama karena pembelajaran lebih berpusat pada pendidik dan berpotensi membuat peserta didik kurang aktif. Oleh karena itu, penggunaan model ini perlu dikombinasikan dengan strategi atau media pembelajaran lain agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan telaah atas berbagai hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang dikaji. Telaah tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun kerangka pemikiran dan merumuskan hipotesis penelitian. Selain itu, kajian penelitian terdahulu berfungsi untuk menunjukkan posisi penelitian yang dilakukan serta memperlihatkan unsur kebaruannya.

Berdasarkan sejumlah penelitian yang telah ditelaah, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan dukungan media *Puzzle* menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Temuan dari penelitian sebelumnya juga mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika akan lebih optimal apabila dirancang secara aktif dan kolaboratif, serta didukung oleh model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

1. Penelitian Aisyah, Rasilah, dan Rukmini (2024, hlm. 454) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III sekolah dasar pada materi perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar meningkat dari 57% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.
- II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan pasangan

dalam model *Make A Match* dapat membantu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran matematika.

2. Penelitian Andzani, Putri, Hadi, dan Dallion (2023, hlm. 297) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 67,74% pada siklus I menjadi 83,38% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif dan membantu peserta didik memahami konsep melalui kegiatan mencari pasangan kartu. belajar.
3. Sedangkan Penelitian Khaq dan Sutriyani (2023, hlm. 1962) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *puzzle* efektif meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas III sekolah dasar pada materi pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 51,47 menjadi 88,27 setelah penerapan pembelajaran. Penelitian ini relevan karena sama-sama memadukan aktivitas mencari pasangan dalam model *Make A Match* dengan penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran matematika.
4. Penelitian Suropto (2023, hlm. 227) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika materi bangun datar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas II. Media *puzzle* membantu peserta didik terlibat secara langsung melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan memahami konsep dalam bentuk yang lebih konkret. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji model pembelajaran dan media pembelajaran secara terpisah atau dalam konteks materi tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini memadukan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *Puzzle* untuk mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar, sebagai upaya memberikan

kontribusi empiris baru dalam pengembangan pembelajaran matematika yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

H. Kerangka Pemikiran

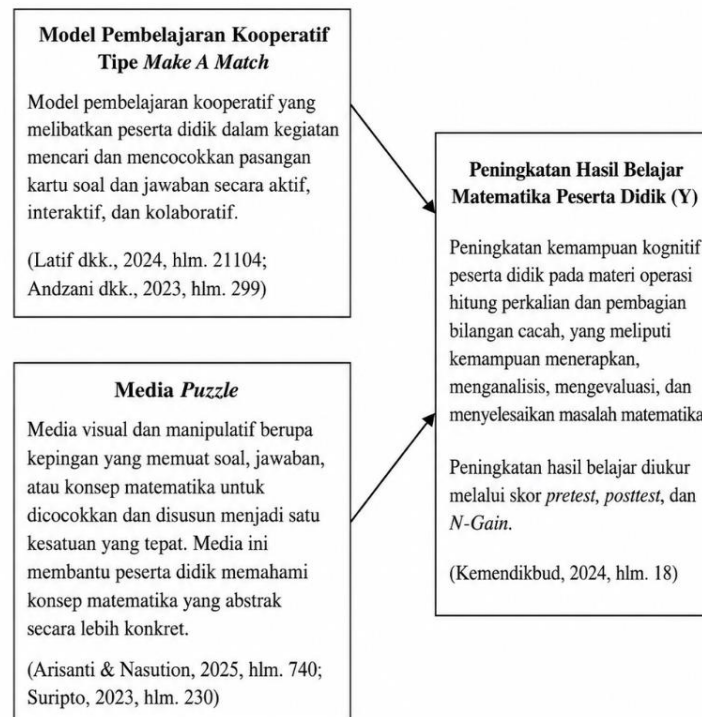
Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap, mendalam, dan bermakna. Namun, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih kerap berpusat pada guru melalui penggunaan metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang berinteraksi, dan belum terlibat secara optimal dalam membentuk pemahamannya sendiri. Akibatnya, pemahaman konsep serta hasil belajar matematika peserta didik masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam kemampuan menerapkan konsep dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan antara kartu soal dan kartu jawaban melalui aktivitas sosial bersama teman sebayanya. Kegiatan tersebut dikemas dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Penerapan media *Puzzle* semakin mendukung karakteristik model *Make A Match*. Media ini memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas manipulatif, seperti memegang, menyusun, dan mencocokkan potongan gambar atau konsep. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang masih memerlukan benda konkret serta bantuan visual. Melalui penyajian konsep dalam bentuk visual, peserta didik dapat memahami materi matematika secara lebih mudah dan terarah. Penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* juga diperkirakan dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar peserta didik. Keterlibatan langsung dalam pembelajaran memberi pengalaman belajar yang bermakna dan membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap. Peningkatan motivasi dan keaktifan tersebut diharapkan dapat berkontribusi terhadap hasil belajar, terutama

dalam memahami konsep, menyelesaikan soal sesuai prosedur, serta menerapkan konsep matematika pada situasi sederhana.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media *Puzzle* berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Kerangka penelitian ini disajikan pada bagan berikut.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

I. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Sugiyono (2021, hlm. 13), asumsi penelitian adalah keyakinan awal yang dipandang benar oleh peneliti dan digunakan sebagai pijakan dalam pelaksanaan penelitian. Keberadaan asumsi membantu penelitian dilaksanakan secara teratur, terarah, dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar didasarkan pada beberapa asumsi. Pertama, model *Make A Match* dapat diterapkan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Kedua, media *Puzzle* sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta dapat membantu mereka memahami konsep matematika. Ketiga,

instrumen yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Keempat, peserta didik mengikuti kegiatan *pretest*, perlakuan pembelajaran, dan *posttest* sesuai prosedur. Kelima, selama penelitian berlangsung, kondisi lingkungan belajar berada dalam situasi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021, hlm. 13), hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada teori yang relevan dan harus dibuktikan kebenarannya melalui data empiris. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle*, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

a. Hipotesis untuk Rumusan Masalah 1

Rumusan masalah “Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar?” bersifat deskriptif, sehingga tidak memerlukan pengujian hipotesis statistik. Penelitian ini hanya bertujuan untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen.

b. Hipotesis untuk Rumusan Masalah 2

Rumusan masalah kedua “Apakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*?”

Hipotesis Penelitian

Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model *Direct Instruction*.

c. Hipotesis untuk Rumusan Masalah 3

Rumusan masalah ketiga “Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar?”

Hipotesis Penelitian

H₁ : Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar.