

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
BERBANTUAN MEDIA BUNGA PECAHAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS 3 SDN HARJOWINANGUN 1**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Efita Santi
34301800025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA BUNGA PECAHAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN HARJOWINANGUN 1

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh


Efita Santi

34301800025

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II

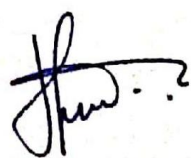

Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

NIK. 211316029


Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd.

NIK. 211313015

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA BUNGA PECAHAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN HARJOWINANGUN I

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Efita Santi
34301800025

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 25 Juli 2022, Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312012

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211314022

Penguji 2 : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211313015

Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211316029

()
()
()
()


Semarang, 26 Juli 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Turahmat, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Efita Santi

NIM : 34301800025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Bunga Pecahan Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 3 SDN Harjowinangun 1

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 17 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Efita Santi

NIM 34301800025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

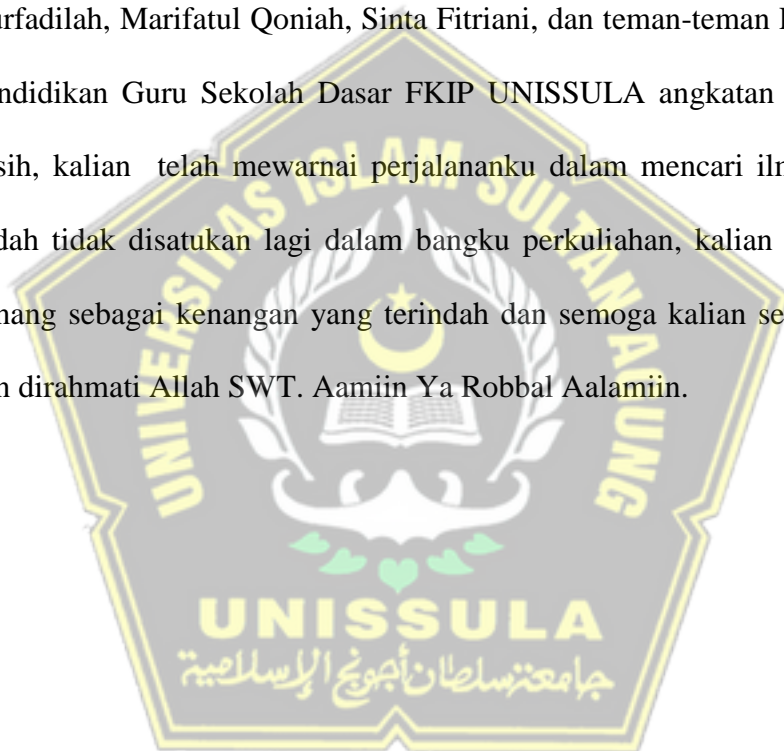
Dalam hidup hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian atau keikhlasan. Jika tidak berani maka ikhlaslah menerimanya. Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur penuh kepada Allah SWT seiring ucapan Alhamdulillahil'alamin karena dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan usaha teriring do'a, maka peneliti mempersembahkan skripsi penelitian ini sebagai rasa terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta yaitu Bapakku Sudarso dan Ibukku Siti Suwarni, serta saudara-saudara dan seluruh keluarga penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan dorongan baik moril maupun materil, serta doa restu yang selalu mengiringi setiap langkahku dalam menempuh studi untuk mencapai cita-citaku. Dari lubuk hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih untuk semua kerja keras dan lelah yang telah kalian korbankan. Dalam segala perjuangan, maafkanlah anakmu yang masih saja menyusahkanmu ini. Semoga Allah memberikan surga kelak diakhirat untuk kedua orang tuaku yang kusayangi. Semoga suatu saat nanti anakmu ini bisa mengamalkan ilmu yang telah didapatkan baik untuk kepentingan dunia maupun kepentingan akhirat, dan semua jasa-jasamu dapat terbayarkan dengan baktiku kepadamu.

2. Teruntuk kakakku tersayang Susanti dan seluruh keluarga serta saudara-saudara dan seluruh keluarga penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan dorongan baik moril maupun materil. Dari lubuk hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih. Semoga kalian selalu diberkahi dan dirahmati Allah SWT. Aamiin Ya Robbal Aalamiin.
3. Teruntuk teman seperjuanganku Dewi Susilowati, Firda Widiyanti, Ade Irma Nurfadilah, Marifatul Qoniah, Sinta Fitriani, dan teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNISSULA angkatan 2018. Terima kasih, kalian telah mewarnai perjalananku dalam mencari ilmu meski kita sudah tidak disatukan lagi dalam bangku perkuliahan, kalian tetap akan ku kenang sebagai kenangan yang terindah dan semoga kalian selalu diberkahi dan dirahmati Allah SWT. Aamiin Ya Robbal Aalamiin.



ABSTRAK

Efita Santi. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Bunga Pecahan Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 SDN Harjowinangun 1. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing II: Muhamad Afandi, S.Pd.,M.Pd.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui apakah model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1. Serta untuk mengetahui apakah prestasi belajar peserta didik dapat memenuhi KKM di kelas 3. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design (nondesign)*. Sampel diambil menggunakan teknik *probability sampling* tepatnya *simple random sampling* dari populasi 32 diambil sebanyak 30 peserta didik.. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dilihat dari L_{maks} *pretest* 0,950 L_{maks} *posttest* 0,971. Uji hipotesis pertama berupa uji t (*Paired sample t-test*) menunjukkan adanya pengaruh dilihat dari *Lower* -32,141 dan *Upper* -31,858 keduanya bernilai negatif. Nilai *sig. (2-tailed)* memperlihatkan angka 0,000 yang berarti $< 0,05$. Uji hipotesis kedua berupa uji t (*One sample t-test*) menunjukkan adanya perkembangan dilihat dari t_{hitung} bernilai 13,797 dan *sig. (2-tailed)* = 0,000 $< 0,05$ (α) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulannya ialah bahwa model *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar peserta didik. Serta rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik telah memenuhi KKM setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan.

Kata Kunci : *Make a Match*, Prestasi Belajar Matematika.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Bunga Pecahan Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 3 SDN Harjowinangun 1”**. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H.,M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Sari Yustiana, S.Pd.,M.P.d. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberi masukan, arahan, motivasi dan saran pada penulis dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
5. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan, arahan, motivasi dan saran pada penulis dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

6. Sumitro, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Harjowinangun 1 yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis. Serta Bapak, Ibu guru dan peserta didik SDN Harjowinangun 1 yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis.
7. Orangtua tercinta, Bapak Sudarso dan Ibu Siti Suwarni yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan baik moral maupun materil dalam menyelesaikan penyusunan dari awal hingga akhir.
8. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak lainnya yang telah memberikan motivasi, dukungan serta bantuannya..

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut lagi. Aamiin

Semarang, 10 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Model pembelajaran <i>Make A Match</i>	13
a. Pengertian model pembelajaran <i>Make A Match</i>	13
b. Langkah-langkah model pembelajaran <i>Make A Match</i>	14
c. Manfaat model pembelajaran <i>Make A Match</i>	16
d. Kelebihan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	17
e. Kekurangan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	18
2. Media bunga pecahan.....	13

	a.	Pengertian media bunga pecahan.....	20
	b.	Manfaat media pembelajaran.....	22
	c.	Langkah-langkah pembuatan media bunga pecahan.....	23
	d.	Kelebihan media bunga pecahan	24
	e.	Kekurangan media bunga pecahan	25
	3.	Prestasi belajar matematika.....	19
	a.	Pengertian prestasi belajar matematika.....	26
	b.	Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ..	27
	c.	Indikator prestasi belajar.....	28
	B.	Penelitian yang Relevan.....	30
	C.	Kerangka Berpikir.....	33
	D.	Hipotesis.....	34
BAB	III	METODE PENELITIAN.....	35
	A.	Desain Penelitian.....	35
	B.	Populasi dan Sampel	36
	1.	Populasi.....	36
	2.	Sampel.....	36
	C.	Teknik Pengumpulan Data.....	37
	D.	Instrument Penelitian	38
	1.	Uji validitas.....	38
	2.	Uji reliabilitas.....	39
	3.	Uji daya pembeda.....	40
	4.	Uji taraf kesukaran	41
	E.	Teknik Analisis Data.....	44
	1.	Analisis data awal	44
	2.	Analisis data akhir.....	45
	F.	Jadwal Penelitian.....	49
BAB	IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
	A.	Deskripsi Data Penelitian.....	50
	B.	Hasil Analisis Data Penelitian.....	53
	1.	Analisis Instrument Tes	53

a.	Uji Validitas	53
b.	Uji Reliabilitas	55
c.	Uji Daya Pembeda	55
d.	Uji Taraf Kesukaran.....	57
2.	Analisis Instrumen yang digunakan.....	58
3.	Analisis Data Awal	59
a.	Uji Normalitas Data Awal	59
4.	Analisis Data Akhir.....	60
a.	Uji Normalitas Data Akhir.....	60
b.	Uji Hipotesis 1	61
c.	Uji Hipotesis 2.	63
C.	Pembahasan.....	64
1.	Model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik	64
2.	Prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).....	67
BAB V	PENUTUP.....	71
A.	Simpulan	71
B.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Karthwohl.....	29
Tabel 3.1.	Indikator tes prestasi belajar matematika.....	39
Tabel 3.2.	Kriteria koefisien reliabilitas	41
Tabel 3.3.	Klasifikasi daya pembeda	42
Tabel 3.4.	Klasifikasi taraf kesukaran.....	43
Tabel 3.5.	Jadwal penelitian.....	49
Tabel 4.1.	Data awal (pretest) peserta didik	50
Tabel 4.2.	Data akhir (<i>posttest</i>) peserta didik	52
Tabel 4.3.	Data Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba.....	54
Tabel 4.4.	Uji Reliabilitas Instrumen Tes Uji Coba.....	55
Tabel 4.5.	Hasil Uji Daya Pembeda.....	56
Tabel 4.6.	Hasil Uji Taraf Kesukaran	57
Tabel 4.7.	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	58
Tabel 4.8.	Uji Normalitas Data Awal	59
Tabel 4.9.	<i>Output</i> SPSS Normalitas Data Awal	59
Tabel 4.10.	Uji Normalitas Data Akhir.....	60
Tabel 4.11.	<i>Output</i> SPSS Normalitas Data Akhir.....	61
Tabel 4.12.	<i>Output</i> SPSS Uji Paired Sampel t test	62
Tabel 4.13.	<i>Output</i> SPSS Uji One Sampel t test.....	64
Tabel 4.14.	Presentase pencapaian indikator prestasi belajar matematika	65

DAFTAR GAMBAR

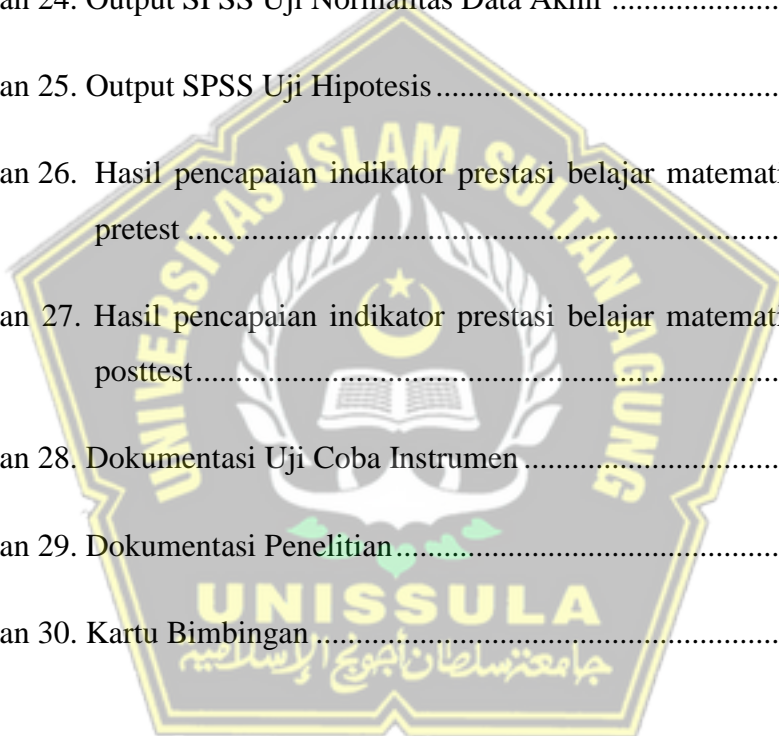
Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 4.1. Presentase pencapaian indikator prestasi belajar matematika ..	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat izin penelitian.....	78
Lampiran 2.	Surat keterangan setelah penelitian	79
Lampiran 3.	RPP, Silabus, dan Bahan Ajar	80
Lampiran 4.	Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	87
Lampiran 5.	Soal Uji Coba	89
Lampiran 6.	Kunci jawaban soal uji coba.....	94
Lampiran 7.	Pedoman penskoran soal uji coba.....	98
Lampiran 8.	Daftar nama peserta didik kelas uji coba.....	100
Lampiran 9.	Data hasil uji coba instrument tes.....	101
Lampiran 10.	Sampel Hasil Uji Coba Instrumen Tes	103
Lampiran 11.	Data hasil uji validitas butir soal uji coba (output SPSS).....	109
Lampiran 12.	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	117
Lampiran 13.	Hasil uji daya pembeda butir soal uji coba.....	118
Lampiran 14.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	121
Lampiran 15.	Hasil rekapitulasi uji coba instrument	122
Lampiran 16.	Soal Pretest	123
Lampiran 17.	Soal posttest.....	126
Lampiran 18.	Daftar Sampel Penelitian	129

Lampiran 19. Daftar nilai pretest	130
Lampiran 20. Sampel Hasil Pretest.....	131
Lampiran 21. Daftar nilai posttest.....	134
Lampiran 22. Sampel Hasil Posttest	135
Lampiran 23. Output SPSS Uji Normalitas Data Awal	138
Lampiran 24. Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir	139
Lampiran 25. Output SPSS Uji Hipotesis.....	140
Lampiran 26. Hasil pencapaian indikator prestasi belajar matematika pada pretest	142
Lampiran 27. Hasil pencapaian indikator prestasi belajar matematika pada posttest.....	144
Lampiran 28. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	146
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian.....	147
Lampiran 30. Kartu Bimbingan	152



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mengembangkan potensi kehidupan yang lebih baik pada setiap manusia, pendidikan menjadi kebutuhan dasar manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan di suatu negara, semakin tinggi pula kualitas negara tersebut. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dibuktikan berdasarkan dengan laporan UNESCO dalam *Education For All Global Monitoring Report (EFA-GMR)*, *The Education For Development Indeks (EDI)* atau Indeks Pembangunan Nasional pada tahun 2016 Indonesia menempati urutan ke-57 dari total 65 negara (Fauzi & Taufik, 2021). Skor total EDI dihitung dari empat item evaluasi: tingkat partisipasi pendidikan dasar, tingkat melek huruf untuk kelompok usia di atas 15 tahun, tingkat kesetaraan gender, dan tingkat kelangsungan hidup siswa hingga Sekolah Dasar kelas lima. Dapat diartikan jika kualitas pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar masih rendah sehingga perlu adanya peningkatan

Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab seluruh pemangku kepentingan pendidikan, khususnya pendidik. Guru adalah pusat kendali pendidikan di Sekolah. Guru memiliki wewenang dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi pembelajaran dengan cara yang dapat dimengerti oleh siswa. Melalui pembelajaran yang inovatif guru dapat

meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran bagi siswa melalui proses memahami, meningkatkan, memamerkan, mempelajari, menerima, pelafalan dan mengevaluasi dengan imajinasi, orisinalitas, kreativitas, dan kebaruan (Ismayani, 2016). Inovasi-inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran bisa dimulai dengan merubah gaya pembelajaran. Jika dulu kegiatan belajar mengajar difokuskan pada guru yang selama ini menjadi satu-satunya sumber belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, sekarang proses belajar mengajar harus fokus pada siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pembelajaran inovatif terlahir dari guru yang kreatif.

Salah satu faktor pendorong inovasi metode pembelajaran yaitu keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran konvensional saat ini masih mendominasi di Sekolah Dasar. Model pembelajaran konvensional dicirikan oleh guru yang mengajarkan konsep daripada kompetensi, tujuannya agar siswa mengetahui sesuatu, dan siswa lebih banyak mendengarkan selama proses pembelajaran (Ezi & Aksa, 2014). Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Sedangkan didalam model pembelajaran konvensional (metode ceramah) menganggap semua peserta didik sama dalam hal pemahaman terhadap pembelajaran. Siswa menjadi lesu dalam proses pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan guru.

Adanya model pembelajaran didalam pembelajaran ditujukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga kompetensi siswa tercapai dan prestasi belajar siswa meningkat. “Kemampuan guru dalam mempelajari

pendekatan, strategi, model, metode dan media pembelajaran baru sangat diperlukan untuk mencapai kompetensi peserta didik” (Wahyuningtyas & Shinta, 2017). Guru perlu mempertimbangkan banyak hal dalam memilih model pembelajaran. Kebutuhan dari peserta didik sendiri menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan model pembelajaran. Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda juga menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran.

Fakta bahwa peserta didik Sekolah Dasar gemar bermain daripada belajar menjadi pertimbangan guru dalam merancang pembelajaran. Sebagaimana (Syahputri *et al.*, 2018) kemukakan, peserta didik Sekolah Dasar ingin bermain karena sifat dasarnya, sehingga metode pengajaran yang monoton sangat tidak menarik bagi mereka. Oleh karena itu, guru hendaknya mengkombinasikan antara belajar dan bermain dalam pembelajaran supaya siswa tetap aktif saat belajar. Pembelajaran yang mengkombinasikan antara belajar dan bermain ialah pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi dua arah sehingga sumber belajar siswa tidak hanya guru dan buku teks, tetapi juga teman sebaya (Haryna, 2020). Interaksi antar peserta didik membuat pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton.

Model pembelajaran kolaboratif tipe *Make-A-Match* adalah pembelajaran kolaboratif berbasis konsep pembelajaran dengan tetap menjaga suasana belajar sambil bermain. Model pembelajaran *Make-A-Match* merupakan model pembelajaran variasi baru dengan suasana belajar sambil

bermain yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Model pembelajaran *Make-A-Match* lebih aktif ketika diminta untuk bereksplorasi dengan mengamati (*observing*) dan mengasosiasikan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi beberapa topik, bekerja sama (*networking*), mempresentasikan hasil diskusi dalam memberikan pendapat tentang topik (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menyerap pendapat dari kelompok lain sehingga siswa dapat lebih memahami tentang konsep yang dianggap sulit akibat diskusi kelompok (Anggraeni *et al.*, 2019).

Melalui diskusi kelompok model pembelajaran *Make-A-Match* membantu siswa mengembangkan keberanian untuk menyuarakan pendapatnya dan dapat menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar. Konsep belajar sambil bermain pada model pembelajaran *Make-A-Match* membuatnya dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk matematika.. Matematika selalu menjadi momok menakutkan bagi peserta didik. Materinya yang abstrak dan cara penyampaian guru melalui metode ceramah yang monoton membosankan bagi peserta didik sehingga berakibat pada prestasi belajarnya. Hasil survei dan laporan penilaian *The Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan laporan penilaian dari *Program of International Student Assesment* (PISA) membuktikan kemampuan matematika peserta didik berada di level yang rendah (Salam, 2017). Padahal matematika dalam kehidupan sehari-hari berkaitan sangat erat. Selain itu, matematika dapat dikatakan sebagai induk dari semua mata pelajaran.

Matematika berkaitan dengan hampir segala mata pelajaran. Jika tingkat penguasaan matematika siswa rendah maka akan mempengaruhi tingkat penguasaan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran IPA menjadi salah satu yang berkaitan dengan matematika yang memuat materi pecahan pada materi fisika dikelas tinggi. Materi pecahan juga akan ditemui peserta didik pada tingkatan pendidikan lebih tinggi. Maka keberhasilan konsep pembelajaran matematika dikelas rendah dapat mempengaruhi pembelajaran dijenjang yang lebih tinggi sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif bagi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Suci, (2020: 61) bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tepat sasaran, yakni pembelajaran yang memenuhi tujuan dan kebutuhan siswa saat ini dan masa depan.

Media pembelajaran menjadi cara komunikasi yang lebih efektif dan efisien bagi peserta didik kelas rendah. Dari segi psikologis, alat peraga berupa media pembelajaran membuat belajar lebih mudah bagi siswa karena karena alat peraga tersebut dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret/realistis (Supriyono, 2018). Media pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik menemukan konsep pembelajaran, tetapi juga menyampaikan materi pembelajaran yang sulit dideskripsikan secara verbal oleh guru. Partisipasi siswa secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran mendorong kreativitas siswa.

Media pembelajaran bisa diperoleh ataupun dibuat dari benda-benda yang ada disekitar peserta didik. Media pembelajaran juga harus disesuaikan

dengan model pembelajaran. Pada pembelajaran tipe *Make-A-Match* menggunakan kartu pertanyaan serta kartu jawaban yang biasanya hanya terbuat dari potongan kertas sebagai media penunjang pembelajarannya. Pembuatan media pada model pembelajaran *Make-A-Match* hanya membutuhkan bahan-bahan sederhana yang ada disekitar peserta didik. Cara pembuatannya yang mudah cocok untuk dipraktikkan bersama dengan peserta didik sehingga mampu mengasah kreatifitas peserta didik. Keterlibatan siswa dalam perencanaan pembelajaran dapat mendorong pembelajaran siswa. Selain itu, siswa dapat mempresentasikan idenya dalam pembuatan media sehingga muncul inovasi-inovasi dalam media pembelajaran.

Inovasi pada kartu tanya jawab model pembelajaran *Make-A-Match* dapat dilakukan dengan mengubah bentuk ataupun warnanya yang dapat disesuaikan dengan materi pada pembelajaran. Materi pecahan pada mata pelajaran matematika kartu pertanyaan dan jawaban yang hanya kotak dapat diubah bentuknya menjadi bunga dengan kelopak yang jumlahnya sama antara bunga pertanyaan dan bunga jawaban. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengajak peserta didik untuk membuat media bunga pecahan. Hal ini mampu menarik minat belajar peserta didik. Tahap persiapan yang melibatkan peserta didik sebelum pembelajaran jarang dilakukan oleh guru, akibatnya rata-rata peserta didik sudah merasa bosan bahkan sebelum pembelajaran dimulai. Ketertarikan peserta didik pada pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Kombinasi yg sempurna antara contoh pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat krusial pada pembelajaran. Penggunaan contoh pembelajaran menggunakan suasana permainan akan menarik bagi siswa sebagai akibatnya siswa akan bersemangat pada mengikuti pembelajaran. Layaknyan permainan yg nir lengkap bila nir adanya benda atau media penunjang permainan. Begitu jua menggunakan contoh pembelajaran akan lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran bila dilengkapi menggunakan media pembelajaran. Kombinasi yg sempurna antara contoh & media pembelajaran inilah yg bisa menaikkan prestasi belajar siswa. Oleh karenanya pentingnya dilakukan penelitian terhadap contoh pembelajaran make a match yg memiliki konsep belajar sembari bermain, dikombinasikan menggunakan media bunga pecahan guna menaikkan prestasi belajar matematika siswa..

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2021, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi pertama yaitu pengajar masih memakai contoh pembelajaran konvensional yakni metode ceramah sebagai akibatnya siswa gampang jenuh, bosan, & mengantuk waktu pembelajaran berlangsung. Pembelajaran sebagai terus-menerus sebagai akibatnya nir menarik bagi siswa. Akibatnya tak jarang peserta didik memilih untuk bermain ditengah-tengah pembelajaran. Dampaknya pada pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran masih kurang khususnya pada mata pelajaran matematika. Kedua, Prestasi belajar matematika peserta didik ketika ulangan harian masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari total 32

peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 hanya 40% yang mendapat nilai di atas KKM atau sesuai KKM sedangkan 60% peserta didik prestasi belajarnya masih dibawah KKM. Ketiga, pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya interaksi ketika pembelajaran antara guru dan peserta didik maupun sebaliknya masih kurang. Minimnya interaksi dalam pembelajaran membuat pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Kemudian yang keempat, tidak adanya media penunjang pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku yang sudah disediakan sekolah sebagai sumber utama belajar, padahal peserta didik kelas rendah sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pemahamannya terhadap pembelajaran.

Bersumber dari permasalahan yang telah diuraikan maka, penelitian ditujukan untuk uji coba model *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Dimana model pembelajaran *Make-A-Match* nantinya akan melibatkan siswa secara langsung dalam pengajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga peserta didik akan tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Adanya media bunga pecahan sebagai sumber belajar peserta didik dapat menjadikan pembelajaran bermakna karena mendukung pembelajaran melalui konsep belajar melalui bermain. Pembelajaran yang bermakna bagi siswa diharapkan efektif memaksimalkan kinerja matematika siswa. Peneliti memilih pembelajaran matematika materi pecahan yang berlangsung di kelas 3 semester genap. Judul penelitian ialah Efektivitas Model Pembelajaran *Make-*

A-Match Berbantuan Media Bunga Pecahan Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran tradisional (ceramah) yang biasa digunakan guru kurang beragam dan kurang efektif bagi peserta didik
2. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa yang lain dalam pembelajaran dikelas
3. Tidak adanya media sebagai penunjang pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan benda disekitar peserta didik sebagai media pembelajaran
5. Pembelajaran matematika monoton dan membosankan
6. Peserta didik lebih suka bermain dibandingkan mengikuti pembelajaran
7. Prestasi belajar matematika peserta didik masih dibawah KKM

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memberikan batasan-batasan masalah agar penelitian dapat terarah dan mendalam, sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan mata pelajaran matematika materi pecahan pada siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3.

2. Populasi penelitian difokuskan hanya pada siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3
3. Penelitian mengacu pada nilai *post-test* dan *pre-test*
4. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*independen*) yaitu model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan, sementara variabel terikat (*dependen*) ialah prestasi belajar matematika siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Apakah model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan mediaa bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3?
2. Apakah prestasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3?

E. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah maka tujuan penelitian kali ini ialah:

1. Mengetahui apakah model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Harjowinangun 1 kelas 3

2. Mengetahui apakah prestasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SDN Harjowinangun 1 kelas 3

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai referensi serta menambah wawasan tentang variasi guru dalam mengajar khususnya pada pemilihan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Make-A-Match*
 - b. Sebagai masukan inovasi pada model pembelajaran *Make-A-Match* dengan berbantuan media bunga pecahan di Sekolah Dasar
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru Sekolah Dasar untuk mengimplementasikan model *Make-A-Match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa.
 - b. Bagi siswa

Diharapkan menjadi acuan bagi siswa untuk termotivasi belajar sehingga prestasi belajar meningkat.
 - c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai calon pengajar untuk mengimplementasikan model pembelajaran agar meningkatkan prestasi belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran menjadi komponen utama dalam pembelajaran. “Model pembelajaran adalah tolak ukur yang digunakan dalam melakukan pembelajaran di kelas untuk menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk proses pembelajaran” (Florentina, 2017: 99). Pemilihan model pembelajaran menjadi kunci tercapainya tujuan pembelajaran. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lahir *et al.*, (2017: 4) bahwa menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa memudahkan siswa dalam menerima materi dari guru dan lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make-a-Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model pembelajaran *make-a-match* merupakan proses *learning-through-play* dimana siswa mencocokkan pasangan kartu dengan topik sambil belajar sambil bermain (Fauhah, 2021). Proses pembelajaran melalui bermain menciptakan interaksi antar siswa, sehingga memudahkan siswa untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit ketika dibagikan dengan siswa lain. “Model pembelajaran *make-a-match* adalah metode untuk mencari

pasangan saat mempelajari konsep dan topik lintas mata pelajaran dan kelas” (Wahyuni & Harjono, 2017).

Terciptanya interaksi antar peserta didik dalam pembelajaran dengan suasana belajar sambil bermain menjadikan pembelajaran mudah dipahami bagi peserta didik dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Selaras dengan teori belajar konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky (Sutawidjaja & Afgani, 2012) konstruksi pengetahuan bergeser dari aktivitas sosial ke aktivitas individu. Teori ini menyarankan bahwa ketika belajar, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan interaksi yang efektif dalam konteks pemecahan masalah.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make-a-Match* dimulai dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama adalah sekelompok orang dengan kartu pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pemegang kartu yang menjawab pertanyaan. Kemudian ada kelompok ketiga sebagai kelompok penilai. Posisi 3 grup membentuk U dimana grup pertama dan grup kedua saling berhadapan. Setiap peserta didik dituntut berkompetisi dalam mencari pasangannya dengan waktu yang cepat untuk memperoleh poin.

Pemberian poin dimaksudkan untuk menyulut jiwa kompetisi peserta didik supaya semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan hukum belajar Thorndike yaitu *Law of Effect* yang

memiliki arti hubungan stimulus-respon menjadi lebih kuat ketika respon tersebut menghasilkan efek yang memuaskan (Rahman, 2018). Pemberian poin diartikan sebagai stimulus sedangkan rasa semangat bersaing untuk mendapatkan poin diartikan sebagai respon peserta didik, efeknya siswa akan serius dalam belajar. Dapat diartikan jika pembelajaran *make a match* mampu menyulut semangat belajar peserta didik. seperti yang dikemukakan (Permatasari, 2020) *'that stated a cooperative learning model of Make A Match type or looking for a partner will be able to help students in developing for learning favor enthusiasm'*.

Berikut ialah tahap-tahap model pembelajaran *make a match* (Wahyuni & Harjono, 2017):

- 1) Kartu disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran
- 2) Tiap peserta didik memperoleh sebuah kartu dan dipikirkan jawaban dari kartu yang diperoleh
- 3) Kartu soal dan jawaban yang dipegang peserta didik dicarikan pasangannya oleh peserta didik.
- 4) Poin diberikan kepada peserta didik yang mampu menemukan pasangannya lebih cepat.
- 5) Pengocokan kartu pada tiap babak dilakukan supaya peserta didik mendapat berbeda di tiap babak.
- 6) Kesimpulan diakhir pembelajaran

c. Manfaat Model Pembelajaran *Make A Match*

Berbagai variasi juga dapat diterapkan pada model pembelajaran *Make a Match*, misalnya pembelajaran dapat berlangsung di dalam kelas atau di luar kelas. Selain itu, model pembelajaran berpasangan dapat diterapkan pada mata pelajaran apa saja, termasuk matematika. “...pembelajaran kolaboratif metode *make a match* ini akan terus melibatkan minat, motivasi, dan aktivitas siswa dalam mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya” (Haryna, 2020). Selain meningkatkan prestasi peserta didik model pembelajaran *make-a-match* memiliki banyak manfaat lainnya.

Kelebihan model pembelajaran *Make-a-Match* adalah (Wahyuni & Harjono, 2017):

- 1) Meningkatkan aktifitas belajar peserta didik selama pembelajaran
- 2) Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan suasana permainan
- 3) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik
- 4) Pembelajaran menjadi bermakna dan lebih mudah dipahami siswa
- 5) Memotivasi siswa untuk belajar
- 6) Melatih siswa untuk menghargai waktu
- 7) Menumbuhkan rasa kerja sama dan kompak antar peserta didik

8) Meningkatkan rasa percaya diri siswa

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki manfaat bagi pembelajaran begitu juga dengan model pembelajaran *make a match*. Selain manfaat model pembelajaran *make a match* juga memiliki kelebihan yang menjadi keistimewaan model pembelajaran *make a match*.

Kelebihan model pembelajaran *make a match* (Fauhah, 2021):

- 1) Menghargai waktu dan melatih kedisiplinan siswa
- 2) Meningkatkan kerjasama antar siswa
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta siswa
- 4) Meningkatkan prestasi belajar peserta siswa

Kelebihan lain dari model pembelajarana *make a match* yakni jiwa sosial peserta didik terbentuk melalui kerja sama yang terjalin antar peserta didik selama pembelajaran. Selaras dengan pendapat dari (Ferryka & Rahmawati, 2020) menggunakan model pembelajaran *Make-a-Match* membantu siswa mengembangkan sikap sosial yang positif, memungkinkan mereka untuk bekerja sama dengan siswa lain, dan kemampuan berpikir cepat setiap siswa juga akan terlatih.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran make-a-match memiliki kelebihan dan kekurangan. Model pembelajaran *make a match* memiliki kekurangan yang menjadi bahan pertimbangan penggunaannya.

Kekurangan model pembelajaran *make a match* (Fauhah, 2021):

- 1) Bimbingan dari guru sangat dibutuhkan
- 2) Guru harus menyiapkan peralatan yang diperlukan
- 3) Penggunaan model pembelajaran secara terus menerus akan membuat peserta didik jenuh

Konsep belajar sambil bermain pada model pembelajaran *make a match* juga mempunyai kekurangan lain yakni dimana peserta didik akan larut dalam permainan. Akibatnya fokus peserta didik justru bukan pada inti dari materi pembelajaran tetapi malah ramai bermain sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu mengendalikan suasana pembelajaran. Untuk memastikan bahwa kekurangan model pembelajaran yang cocok tidak menghambat pembelajaran, diperlukan solusi untuk mengatasinya.

Berikut solusi dari kekurangan model pembelajaran *make a match* (Wahyuni & Harjono, 2017):

- 1) Sebelum menerapkan model ini, guru harus sepakat dengan siswa bahwa siswa akan tertib dan tidak berantakan

- 2) Guru menguasai kelas dan menangani siswa dengan baik (misal peserta didik masih ramai guru memotivasi atau mengatur peserta didik menjadi tertib kembali, setelah tertib pembelajaran dapat dimulai lagi)
- 3) Guru meluangkan waktu untuk membuat kartu-kartu berisi materi yang akan dibahas terlebih dahulu sebelum pertemuan

Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan disegala usia dan segala jenjang pendidikan terutama pada kelas rendah. Sesuai karakteristik peserta didik kelas rendah suka bermain, model pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Rosarian *et al.*, 2020) “belajar melalui bermain tidak hanya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman”.

2. Media Bunga Pecahan

Media pembelajaran sebagai perantara sebuah pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Terdapat 3 fungsi keberadaan media pada pembelajaran (Mahnun, 2012) Pertama, stimulasi membantu membangkitkan minat belajar dan pemahaman yang lebih baik dari semua media. Kedua, fungsi mediasi yang berperan sebagai perantara antara guru dan siswa. Ketiga, informasi berfungsi menayangkan penjelasan yang disampaikan guru.

Siswa kelas rendah berada pada kelompok usia 7-11 tahun. Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020) tahap operasional konkrit terjadi pada kelompok usia 7 sampai 11 tahun, di mana anak-anak sudah dapat menalar tentang peristiwa tertentu dan mengaitkan objek dengan berbagai bentuk kesadaran. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sudah ada, tetapi tidak dapat memecahkan masalah abstrak. Sebab pembelajaran sangat membutuhkan media sebagai penunjang pelajaran bagi peserta didik kelas rendah, sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkrit.

a. Pengertian Media Bunga Pecahan

Media dalam sebuah pembelajaran mampu mengubah materi pembelajaran yang abstrak sesuatu yang nyata agar mudah dipahami oleh siswa. “Media adalah alat atau wahana sebagai perantara untuk menyampaikan materi pendidikan dari guru kepada siswa” (Rasyid & Rohani, 2018). Pendapat lain dikemukakan oleh (Hafid, 2011) bahwa media pembelajaran yakni tempat dari pesan, pemaparan materi adalah pesan pembelajaran dan pencapaian pada proses pembelajaran ialah tujuan yang dicapai. Pendapat lain mengenai media pembelajaran dikemukakan oleh Sadiman (Netriwati & Lena, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menopang interaksi edukatif antara guru dan siswa. Anda dapat melakukannya secara efektif dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa

kehadiran media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran mengubah konten abstrak menjadi Pemahaman siswa terhadap pembelajaran, khususnya matematika sangat minim tanpa adanya media pembelajaran. (Apriyasha *et al.*, 2019) menemukan bahwa akibat ketertarikan siswa terhadap matematika, 35% siswa merasa lebih mudah memahami matematika melalui gambar, dan 40% menemukan media dan bentuk yang menarik. dan 25% sisanya menyukai matematika karena simulasi dan penjelasannya. Siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan bentuk dan gambar yang menarik dan mudah dipahami. Selaras dengan pendapat dari (Oktavia & Agustin, 2020) yang menyatakan bahwa *“The picture has the advantage that student will be clearer about a subject or material delivered by the teacher”*. Media berupa gambar membuat siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Trisnani (Gea, 2021) menyatakan bahwa ada manfaat penggunaan media kartu dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika yang dipelajarinya. Hasil penelitian yang dilakukan Ahmad (Mahnun, 2012) menunjukkan bahwa tingkat perolehan pengetahuan melalui indera penglihatan mencapai 75%, pendengaran mencapai 13%, sedangkan indera lainnya seperti rasa, raba dan penciuman hanya 12%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa gambar

menimbulkan dampak lebih kuat dan efektif dibandingkan hanya dengan kata-kata (ceramah). Berdasarkan pemaparan mengenai media pembelajaran dapat diartikan bahwa, media bunga pecahan adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan kartu dan gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi faktor eksternal pembelajaran. Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik yaitu jika penggunaan media dikurangi atau dikurangi maka tingkat motivasi belajar akan menurun (Yuliani & Winata, 2017). Jika motivasi belajar menurun maka akan berimbas pada prestasi belajarnya. Selaras dengan (O. Lestari, 2020) yang mengemukakan bahwa *“one that can help improve student achievement in learning is a media game in learning”*. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi faktor keberhasilan sebuah pembelajaran. Adanya media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi komunikasi dua arah dimana terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik.

Berikut manfaat media pembelajaran (Abdullah, 2016) :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat terstandarisasi
- 2) Proses belajar menjadi lebih jelas dan menyenangkan
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

- 4) Efisien dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas prestasi belajar peserta didik
- 6) Media yang dapat melaksanakan proses pembelajaran kapan saja, dimana saja
- 7) Media dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan efektif

c. Langkah-Langkah Pembuatan Media Bunga Pecahan

Proses pembuatan dilakukan bersama siswa agar siswa berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media bunga pecahan adalah kertas HVS apabila tidak ada dapat digantikan dengan kertas buku gambar, gunting, pensil, dan pensil warna yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Pemilihan bahan disesuaikan dengan yang ada disekitar siswa. Bentuk bunga pada media bunga pecahan menjadi inovasi bagi kartu soal dan jawaban.

Berikut langkah-langkah pembuatan media bunga pecahan:

- 1) Siapkan alat dan bahan
- 2) Membuat pola bunga diatas kertas dengan jumlah kelopak yang sama pada setiap sepasang kertas yang akan menjadi bunga soal dan bunga jawaban
- 3) Setelah itu gunting pola pada kertas
- 4) Pada bunga soal bagian belakangnya akan dituliskan soal berupa pecahan, sedangkan bagian depannya dibiarkan tanpa diwarnai

- 5) Sedangkan pada bunga jawaban maka bagian depan yang terdapat pola kelopak bunga akan diwarnai sesuai jawaban dari soal

Pada proses pembuatan media bunga pecahan guru dapat membimbing siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembuatan media dapat melatih kreativitas siswa. Ditambah lagi, siswa akan bersemangat dalam pembelajaran hari esok karena menantikan pembelajaran sambil bermain menggunakan media yang sudah dibuatnya.

d. Kelebihan Media Bunga Pecahan

Pemilihan bahan ajar harus konsisten dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sederhana, murah, mudah diakses, mudah digunakan, dan menarik yang memotivasi siswa untuk belajar (Gea, 2021). Media pembelajaran juga menjadi pelengkap bagi model pembelajaran. Seperti media bunga pecahan yang menjadi pelengkap bagi model pembelajaran *make a match*. Selain memiliki sebagai pelengkap model pembelajaran, media bunga pecahan yang berupa kartu juga memiliki kelebihan.

Berikut kelebihan media bunga pecahan yang berbentuk kartu (Damayanti *et al.*, 2012):

- 1) Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan kreatif
- 2) Anak terlibat langsung dalam penggunaan kartu

- 3) Menjadikan guru berkreasi dalam menentukan metode pembelajaran dan membuat media pembelajaran
- 4) Anak menjadi aktif dalam proses belajar

e. Kekurangan Media Bunga Pecahan

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal yang sama berlaku untuk media bunga pecahan yang berbentuk kartu.

Berikut kekurangan media bunga pecahan yang berbentuk kartu (Damayanti *et al.*, 2012):

- 1) Memerlukan persiapan dan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatan kartu
- 2) Bentuk/potongan kartu tidak sempurna
- 3) Anak-anak bosan jika metode pembelajaran dan penggunaan media mereka tidak berubah
- 4) Butuh waktu lama untuk berlatih menggunakan kartu

Untuk mengatasi kekurangan media pada proses pembuatan, maka pembuatan media bunga pecahan dilakukan pada sehari sebelum digunakan. Sehingga jam pembelajaran akan tetap efektif tanpa terpotong waktu pembuatan media bunga pecahan.

3. Prestasi Belajar Matematika

Belajar mengajar erat kaitannya dengan siswa. Proses belajar mengajar disebut pembelajaran. “Belajar adalah proses aktif dimana siswa mengembangkan potensinya” (Djalal, 2017). ‘Teori pemrosesan

informasi/kognitif Robert Gagne menyatakan bahwa belajar adalah komponen penting dari perkembangan' (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Perkembangan potensi diri peserta didik dapat diketahui melalui prestasi belajar.

a. Pengertian Prestasi Belajar Matematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil belajar adalah perolehan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui suatu mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai ujian atau nilai guru. Sedangkan menurut (Sulistiana, 2013), "hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kegiatan belajar yang dilakukan", yaitu hasil usaha, keterampilan dan sikap yang ingin dicapai. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil proses belajar berupa perkembangan intelektual (kognitif) siswa yang dapat diukur dengan tes guru.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Menurut (Anggraeni *et al.*, 2019) "Matematika adalah ilmu dasar yang berperan sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan daya pikir manusia". Sedangkan menurut (Nengah *et al.*, 2021) 'matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur abstrak yang didefinisikan oleh aksioma dengan menggunakan logika dan notasi simbolik'. Berdasarkan pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang berkembang dari waktu ke waktu

sehingga berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia guna menghadapi era globalisasi. Oleh karena itu prestasi belajar matematika perlu ditingkatkan.

Prestasi belajar matematika merupakan hasil pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika yang dapat diukur melalui tes. (Achdiyat, 2016) prestasi akademik dalam matematika adalah hasil yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran matematika, meliputi perubahan perilaku, keterampilan, kemampuan, dan kecakapan dalam memecahkan masalah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Ini adalah bentuk kelas material dan dapat diukur dengan pengujian. Hasil belajar matematika dapat didokumentasikan dalam bentuk nilai atau grade. (Nasution, 2010) mengungkapkan bahwa “keberhasilan belajar matematika adalah skor yang mencerminkan kemampuan matematika sekolah melalui proses pembelajaran, yang diukur dengan tes”. Dapat disimpulkan bahwa kinerja matematika berupa nilai hasil tes dapat dipandang sebagai ukuran pemahaman belajar siswa.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal siswa maupun eksternal siswa. (Achdiyat, 2016) “Hasil belajar merupakan wujud nyata dari upaya siswa untuk mencapai hasil dan penegasan perilaku siswa dipengaruhi oleh faktor internal

dan eksternal. Hal ini sesuai dengan pandangan (Suryabrata, 2012) bahwa kinerja siswa secara umum dipengaruhi oleh:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang terjadi dalam diri siswa, dan faktor fisik dan psikis siswa dapat digolongkan sebagai faktor internal. Faktor fisik, termasuk perbedaan gender. Faktor psikologis meliputi kecerdasan, bakat, minat, gaya belajar, motivasi, emosi, dan kemampuan kognitif.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor selain siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor instrumental seperti pengalaman yang berbeda, lingkungan alam dan sosial, kurikulum, program, bahan atau benda yang akan dipelajari, sarana dan prasarana, kurikulum guru dan siswa. dan proses belajar.

c. Indikator Prestasi Belajar

Pada akhir pembelajaran matematika guru harus menyiapkan tes sebagai bahan evaluasi dari pembelajaran agar dapat mengetahui prestasi belajar matematika peserta didik. tes tersebut dapat berupa ulangan harian, ulangan formatif, atau ulangan akhir semester. Menurut (Albaniah, 2014) unsur utama pembelajaran matematika adalah bahwa guru adalah perancang proses pembelajaran, siswa adalah pelaksana kegiatan pembelajaran, dan matematika sekolah adalah subjek pembelajaran. Menurut (Artawa & Suwatra, 2013) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam belajar matematika

yaitu: (1) pengetahuan harus dikonstruksi secara aktif oleh siswa, (2) pembelajaran harus lebih fokus pada proses bukan hanya hasil, (3) proses pembelajaran berpusat pada siswa dan (4) mengajar adalah tentang mengajar siswa. Selain itu, ada indikator prestasi akademik yang perlu diperhatikan oleh guru.

Tabel 2.1. Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Karthwohl

No.	Prestasi belajar (Kognitif)	Indikator
1.	Mengingat	Dapat menjelaskan Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
2.	Memahami	Dapat memberikan contoh
3.	Menerapkan	Dapat menggunakan secara tepat
4.	Menganalisis	Dapat menganalisis informasi dan berbagi informasi
5.	Mengevaluasi	Dapat menerima maupun menolak suatu pernyataan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan
6.	Mencipta	Dapat membuat generalisasi suatu ide atau cara pandang terhadap sesuatu

Sumber: (Ahyana & Syahri, 2021)

Ranah kognitif meliputi kemampuan siswa untuk mengingat atau menyusun kembali konsep-konsep yang dipelajari selama proses pembelajaran yang telah diperoleh siswa. Menurut Bloom, proses kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu tingkat kognitif C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan/mengaplikasikan, C4 menganalisis, C5 menilai/ mengevaluasi, C6 mengkonstruksi/menciptakan (Sari & Susanta, 2016).

B. Penelitian Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, peneliti mengamati beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, khususnya sebagai berikut:

1. Penelitian terkait penelitian ini dilakukan oleh Haryna (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran make-match dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen adalah 85,19 sedangkan keberhasilan Rerata prestasi belajar siswa pada kelompok kontrol adalah 40,87. Rata-rata tingkat keberhasilan belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata tingkat keberhasilan belajar kelas kontrol. Hal ini kemungkinan karena model pembelajaran Make-A-Match, karena membuat siswa lebih terlibat dan membuat konsep pembelajaran menjadi menyenangkan. Perbedaan penelitian dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada kelas, materi pembelajaran, dan media yang digunakan, dan peneliti menggunakan media pecahan dalam penelitian ini.
2. Penelitian terkait penelitian ini dilakukan oleh Lestari et al., (2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana, diperoleh hasil $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ sebesar $3,201 > 2,008$ pada taraf signifikansi 5% dan R^2 sebesar 0,173, maka hasil model

pembelajaran kerjasama dengan hasil belajar kelas III Matematika SDN 3 Beleka adalah 17,3%. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada media pembelajaran yang digunakan, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media bunga pecahan sebagai bentuk inovasi dari kartu pertanyaan dan jawaban pada model pembelajaran *Make A Match*.

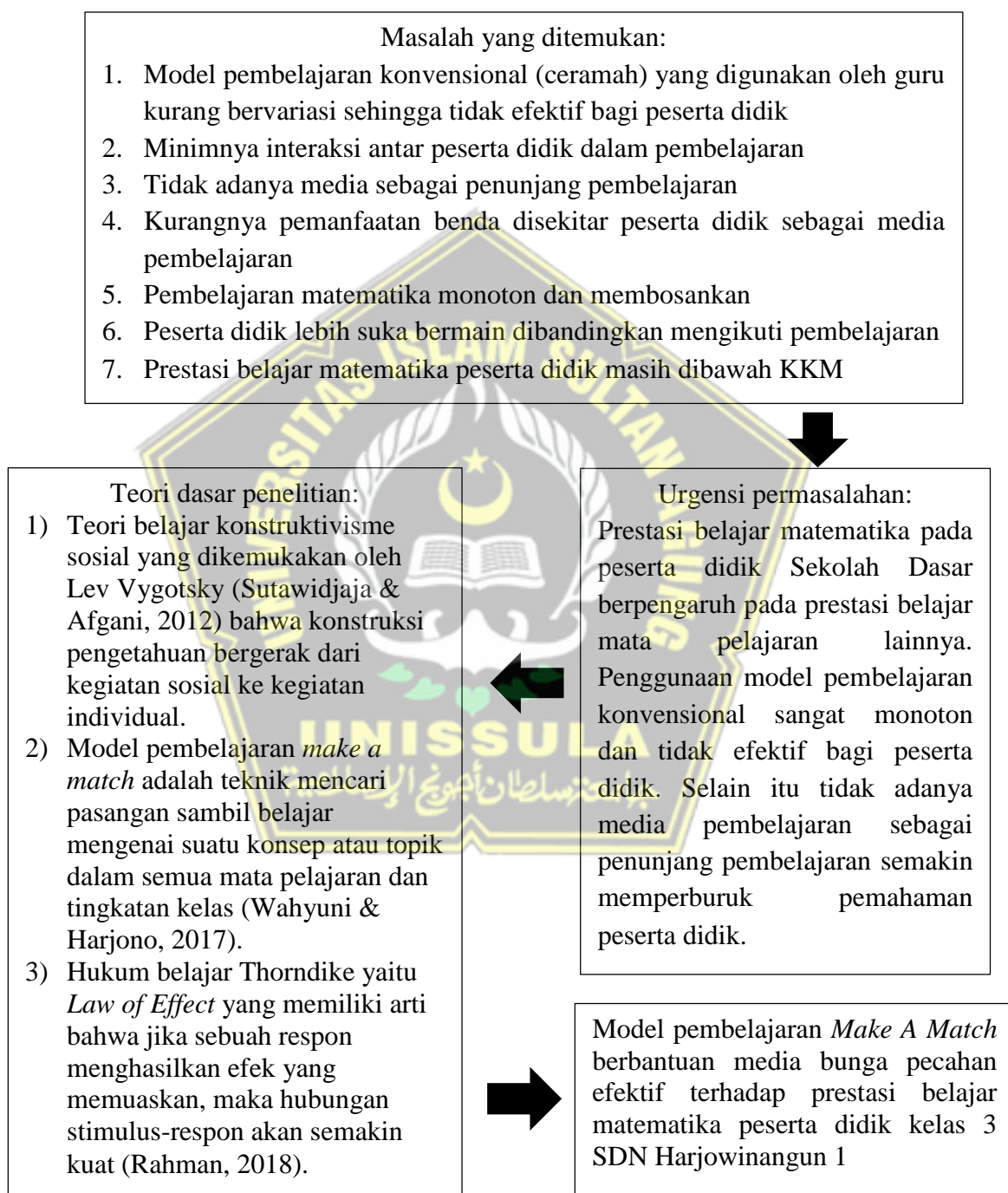
3. Penelitian terkait penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Wahyuni & Harjono (2017). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang sesuai meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini mengakibatkan peningkatan nilai rata-rata dari 67,8% pada awal menjadi 76% pada siklus pertama dan kembali menjadi 80% pada siklus kedua. Jumlah yang lulus meningkat dari 7 siswa (43,7%) pada kondisi awal menjadi 10 siswa (62,5%) pada jenjang satu dan meningkat menjadi 15 (93,75%) siswa yang tuntas pada siklus periode kedua. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa masing-masing metode pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPA kelas 4 SD Negeri 1 Ngrandu Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.. Perbedaan penelitian dan penelitian oleh peneliti terletak pada bahan ajarnya.
4. Penelitian relevan sebelumnya telah dilakukan oleh Aliputri, (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi peserta didik kelas IV SD N Wulung 1 Blora. Dalam kondisi awal hanya

mencapai 51%, maka pada siklus pertama meningkat menjadi 90% dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi guru sosial untuk mencoba menggunakan model *Make A Match* dengan media kartu gambar di kelas IV sampai meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada kelas dan mata pelajaran yang diteliti.



C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan diatas maka kerangka berpikir dari penelitian ini adalah:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1
2. Prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) di kelas 3 SDN Harjowinangun 1



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Metode eksperimen memiliki beragam jenis bentuk desain yang dapat digunakan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah *Pre-Experimental Design (nondesign)* dengan alur penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dimana dalam penelitian ini hanya ada kelompok eksperimen yaitu kelas 3. Sebelum perlakuan diberikan maka dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui keadaan awal sebelum dilakukan perlakuan. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya dilakukan *posttest* guna mengetahui keadaan akhir setelah diberikan perlakuan. Pre-test dan post-test memungkinkan Anda untuk membandingkan keadaan awal (pre-test) dengan keadaan akhir setelah perawatan (post-test), sehingga Anda dapat menilai hasil perawatan dengan lebih akurat. Rancangan penelitian ini dapat dijelaskan secara gamblang sebagai berikut (Sugishirono, 2013).

O₁ X O₂

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*Pretest*) sebelum dilakukan perlakuan

O_2 = Tes akhir (*Posttest*) setelah dilakukan perlakuan

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah bidang umum yang berisi subjek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang peneliti identifikasi untuk studinya dan ditarik kesimpulannya (Sugishirono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Harjowinangun 1 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau seluruh populasi yang diteliti. Sampel yang diambil harus representatif (mewakili) dari keadaan populasi yang sebenarnya. Oleh karena itu, ada berbagai teknik pengambilan sampel. Untuk memperoleh (mewakili) sampel yang representatif, pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin berikut (Sundayana, 2020):

$$n = \frac{N}{1+N.x^2}$$

Keterangan:

n = sampel

N = populasi

$x = \text{taraf kesalahan/taraf signifikansi } 5\% = 0,05$

Dalam penelitian ini populasinya berjumlah 32 peserta didik, maka untuk jumlah sampelnya sebagai berikut:

$$n = \frac{32}{1+32(0,05)^2}$$

$n = 29,62$ dibulatkan menjadi 30

Jadi sampel penelitian untuk populasi 32 peserta didik dengan tingkat kepercayaan 95% adalah 30 peserta didik.

Sampel sebanyak 30 siswa untuk penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik probability sampling, lebih khusus simple random sampling. Simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel secara acak yang tidak mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi (Sugishirono, 2013). Oleh karena itu, semua populasi memiliki peluang yang sama untuk diikutsertakan dalam penelitian..

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Pengujian adalah alat yang digunakan untuk mengukur kinerja tertentu dan mengumpulkan data (Gumantan et al., 2020). Tes digunakan untuk mengukur pembelajaran siswa sebelum (sebelum pengujian) dan setelah (setelah pengujian) dengan menggunakan media model pembelajaran *Make A Match* yang didukung. Penelitian ini menggunakan tes subjektif berupa soal deskriptif yang terdiri dari 10 soal (pre-test) dan 10 soal (post-test) yang

berkaitan dengan mata pelajaran matematika yang ada di kelas 3 semester 2 materi pecahan.

SAMPAI SINI

D. Instrument Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif sehingga membutuhkan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrument bertujuan untuk mengukur variabel yang diteliti, karena kebenaran data tergantung pada baik tidaknya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut. Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini dibangun oleh peneliti sendiri.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kertas tes matematika. Tes matematika berupa matematika mendeskripsikan materi pecahan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media berbantuan model Match a Match preferensi fraksional terhadap prestasi belajar matematika siswa. Pengujian dilakukan dua kali yaitu uji pra perlakuan dan uji pasca perlakuan. Metode treatment merupakan bentuk pembelajaran matematika pecahan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan dukungan media tentang minat pecahan untuk memudahkan pemahaman siswa mencapai efektifitas dalam belajar. Jumlah kali penggunaan pre-test dan post-test adalah 10 soal. Soal tes yang digunakan meliputi 6 indikator yang terdapat dalam Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Karthwohl, yaitu C1 Remember, C2 Understanding, C3 Apply/Apply, C4 Analyze, C5 Evaluate/Evaluate, C6 Create/Create (Ahyana & Syahri, 2021).

Tabel 3.1. Indikator tes prestasi belajar matematika

Kompetensi Dasar	Indikator materi	Tingkat soal
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.	3.4.1 Mengidentifikasi bagian-bagian dari pecahan	C ₁ (mengingat)
	3.4.2 Menghitung pengurangan pecahan berpenyebut sama	C ₂ (memahami)
	3.4.3 Menjabarkan bentuk pecahan sebagai bagian dari benda konkret	C ₃ (menerapkan / mengaplikasikan)
	3.4.4 Pemecahan masalah pecahan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	C ₄ (menganalisis), C ₅ (menilai / mengevaluasi), C ₆ (mengkreasikan/mencipta)

Untuk mengetahui tingkat kelayakan soal atau layak dan tidaknya soal tersebut diberikan kepada siswa yang nantinya soal tersebut sebagai sumber data yang akan diolah untuk dijadikan sebagai hasil dari penelitian. Maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut adalah uji instrumen yang akan dilakukan:

1. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian dilakukan untuk mengetahui dan mengukur tinggi rendahnya validitas instrument tiap butir soal yang digunakan dalam penelitian. Berikut langkah-langkah untuk menguji validitas instrumen menggunakan SPSS (Sundayana, 2020):

- a. Buatlah lembar SPSS, *copy* data dari skor yang didapat tiap peserta didik pada butir soal nomor 1 *paste*.

- b. Ganti kolom nama var00001 menjadi nama x1 yang berarti skor butir soal nomor 1 begitu seterusnya untuk butir 2 sampai terakhir var00010 menjadi x10, kemudian var00011 menjadi y.
- 1) Pilih *variable view*, baris *name* isi dengan x1, dan *decimals* diisi dengan 0 (0), dan seterusnya
 - 2) Klik *data view*
- c. Pilih *analyze, Correlate, Bivariate*
- d. Masukkan variabel y dan x1 pada kotak variabel, kemudian pilih Ok.
- e. Keluar *output* berupa *table* pengolahan validitas.
- f. Lihat pada hasil sig. (2-tailed) dan *pearson correlation* cocokkan dengan kriteria berikut:
- 1) Apabila sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka, butir soal valid
 - 2) Apabila nilai *pearson correlation* $>$ r hitung maka, butir soal valid.

Adapun tanda suatu butir soal valid pada pengolahan dengan SPSS ditunjukkan oleh tanda * atau **.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran sama atau tidak berubah-ubah. Suatu alat ukur memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrument memberikan hasil yang konsisten (Sugiyono, 2013). Uji reliabilitas dapat menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α). Rumus ini digunakan untuk menguji soal dalam bentuk uraian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS untuk mencari reliabilitas instrumen. Berikut langkah-langkahnya (Sundayana, 2020):

- a. Buka lembar kerja pada SPSS
- b. Klik *analyze, scale*, lalu klik *Reliability Analysis*
- c. Masukkan variabel soal yang valid saja pada kotak, lalu pilih Model: Alpha, kemudian klik Ok
- d. Keluar output Reliabilitas soal
- e. Lihat pada tabel *Cronbatch's Alpha*

Hasil koefisien reliabel kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kriteria koefisien reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: (Sundayana, 2020)

Soal yang akan diolah pada penelitian ini ialah dimulai dari soal dengan kriteria reliabilitas sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik serta membedakan kemampuan antar peserta didik karena tiap peserta didik memiliki kemampuan berbeda. Daya pembeda soal digunakan untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan

rendah dan peserta didik yang berkemampuan tinggi. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda pada soal uraian adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda

SA = jumlah skor kelompok atas

SB = jumlah skor kelompok bawah

IA = jumlah skor ideal kelompok atas

IB = jumlah skor ideal kelompok bawah

Uji daya pembeda dapat menggunakan *ms excel*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Sundayana, 2016):

- a. Buatlah lembar kerja *excel* dan bagi antara kelompok atas 50% dari jumlah siswa dan kelompok bawah 50% dari jumlah siswa
- b. Sesuaikan data dengan mengisi SA, SB dan IA
- c. Kemudian carilah nilai DP dengan rumus $(SA - SB) / IA$
- d. Gunakan rumus IF untuk menentukan kriteria

Tabel 3.3. Klasifikasi daya pembeda

Daya pembeda	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Bagus
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat bagus

Sumber: (Sundayana, 2020)

Soal yang akan diolah pada penelitian ini ialah dimulai dari soal dengan klasifikasi daya pembeda cukup, bagus, dan sangat bagus.

4. Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran digunakan untuk mengukur tingkat kesukaran soal, apakah soal tersebut tergolong sulit, sedang atau mudah untuk dikerjakan. Untuk mengukur tingkat kesukaran soal uraian dapat menggunakan rumus berikut (Sundayana, 2020):

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

SA = jumlah skor kelompok atas

SB = jumlah skor kelompok bawah

IA = jumlah skor ideal kelompok atas

IB = jumlah skor ideal kelompok bawah

Uji taraf kesukaran dapat menggunakan *ms excel*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Sesuaikan data dengan mengisi SA, SB dan IA, IB
- Kemudian carilah nilai TK dengan rumus $(SA+SB) / (IA+IB)$
- Gunakan rumus IF untuk menentukan kriteria
- Kemudian *copy* ke sel berikutnya

Tabel 3.4. Klasifikasi taraf kesukaran

Taraf kesukaran	Klasifikasi
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

Sumber: (Sundayana, 2020)

Berdasarkan kriteria taraf kesukaran di atas, kriteria keputusan yang akan digunakan dalam penelitian ini pada uji taraf kesukaran ialah sukar, sedang, dan mudah.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ditujukan untuk menjawab atau mengkaji kebenaran sebuah hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

1. Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian. Data yang dianalisis ialah prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas *Lieliefors* dengan SPSS. Berikut langkah-langkah uji normalitas *Lieliefors* menggunakan SPSS (Sundayana, 2020):

- 1) Masukkan nilai *pretest* pada lembar SPSS
- 2) Pilih *Analyze Descriptive Statistics, Explore*
- 3) Masukkan data yang akan diuji normalitasnya ke kotak *Dependent List*, setelah itu pilih *Plots*
- 4) Tandai kotak *Normality Plots With Test*, kemudian pilihlah *Continue*, setelah itu klik *Ok*

5) Dari pengujian akan diperoleh hasil dan dapat dilihat pada tabel

Test of Normality

6) Dari tabel *Test of Normality* akan diperoleh L_{maks}

7) Kenormalan kurva bisa dilihat pada kriteria berikut:

Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau

Jika nilai $sig. > \alpha (0,05)$ maka data berdistribusi normal

2. Analisis Data Akhir

Analisis data akhir dilakukan pada data prestasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Analisis data akhir dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji *paired-sample t test*. Uji tersebut dilakukan untuk membandingkan hasil dari *posttest* dan *pretest* dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan sekaligus untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya yaitu Model pembelajaran *Make A Math* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1. Berikut ialah analisis data akhir yang akan dilakukan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data akhir dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data bertujuan untuk menentukan statistik apa yang akan digunakan. Jika data berdistribusi normal maka yang digunakan adalah statistik parametrik. Begitu juga sebaliknya jika data berdistribusi tidak normal maka yang digunakan adalah statistik non parametrik. Berikut langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS (Sundayana, 2020):

- 1) Buat lembar kerja pada SPSS
- 2) Pilih *Analyze Descriptive Statistics, Explore*
- 3) Masukkan data yang akan diuji normalitasnya ke kotak *Dependent List*, setelah itu pilih *Plots*
- 4) Tandai kotak *Normality Plots With Test*, kemudian pilihlah *Continue*, setelah itu klik *Ok*
- 5) Dari pengujian akan diperoleh hasil dan dapat dilihat pada tabel *Test of Normality*
- 6) Dari tabel *Test of Normality* akan diperoleh L_{maks}
- 7) Kenormalan kurva bisa dilihat pada kriteria berikut:
Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau
Jika nilai $sig. > \alpha (0,05)$ maka data berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis

Data hasil *pretest* dan *posttest* setelah diuji normalitas selanjutnya akan diuji hipotesisnya. Uji hipotesis bertujuan untuk menjawab hipotesis yang sudah ditentukan. Uji hipotesis statistic parametris dilaksanakan untuk data yang berdistribusi normal dalam penelitian ini. Berikut ialah uji hipotesis yang akan dilakukan:

1) Uji hipotesis 1

Setelah diketahui bahwa data *posttest* berdistribusi normal maka peneliti melakukan uji t. Uji t (*paired sample t test*) dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal antara sebelum dan sesudah

diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaannya melalui *pretest* dan *posttest*. Berikut ialah hipotesis yang diajukan:

H_0 : Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan **tidak efektif** terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1

H_a : Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan mediaa bunga pecahan **efektif** terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1

Setelah ditetapkan hipotesis, Uji *paired sample t test* dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS. Langkah-langkahnya sebagai berikut (Sundayana, 2020):

- a) Buat lembar SPSS kemudian masukkan data
- b) Pilih *Analyze, Compare Means, Paired Sample t test*
- c) Klik *pretest* dan *posttest* sebagai *current selections*, masukkan kotak *paired variables*
- d) Pilih option lalu tentukan tingkat kepercayaan yaitu 0,05 atau 5%, *continue* kemudian klik *Ok*
- e) Didapatkan output hasil pengolahan SPSS
- f) Hasil *paired-sample t test* dapat dilihat dengan kriteria:
 - (1) H_0 diterima jika *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai positif dan $(2\text{-tailed}) > \alpha$
 - (2) H_a diterima jika *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai *negative* dan $(2\text{-tailed}) < \alpha$

2) Uji hipotesis 2

Uji hipotesis kedua dilakukan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu apakah prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *Make A Matc* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan pada kelas 3 SDN Harjowinangun 1 sebesar 70. Menguji hipotesis dalam satu perlakuan dapat menggunakan uji rata-rata atau dengan uji t. pengujian hipotesis kedua menggunakan uji *one sample t test*.

$H_0 : \mu_0 \geq 70$: (Rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik kurang dari 70)

$H_a : \mu_0 < 70$: (Rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik memenuhi dari 70)

Setelah ditetapkannya hipotesis, Uji *one sample t test* dapat dilakukan dengan bantuan SPSS. Langkahnya sebagai berikut (Sundayana, 2020):

- a) Buat lembar kerja SPSS
- b) Tekan *analyze* lalu *Compare means, One sample t-test*
- c) Klik nilai *posttest* sebagai *current selections*, masukkan ke kotak *Test variable* dan isi *test value* dengan nilai yang diuji yaitu 70.
- d) Pilihlah *options* guna memilih tingkat kesahihan yaitu 0,05 atau 5%, klik *continue* lalu Ok

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Harjowinangun 1 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media bunga pecahan terhadap prestasi belajar matematika pada materi pecahan di kelas 3. Penelitian dimulai dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum peserta didik diberikan perlakuan guna mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sebelum dilaksanakannya penelitian di SDN Harjowinangun 1. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap soal yang akan digunakan dalam penelitian. Pada tempat berbeda dilakukan uji coba soal yaitu di SDN Harjowinangun 2. Uji coba soal dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal yang akan digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini merupakan metode penelitian eksperimen berbentuk *pre-experimental design* (non desain) yang menggunakan desain *One Group Sample Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 yang berjumlah 32 peserta didik. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* lebih tepatnya menggunakan *Simple Random Sampling* dimana semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Sampel pada penelitian ini diambil

berdasarkan rumus slovin agar mendapatkan sampel yang *Representative* (mewakili) yaitu sebanyak 30 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan instrument tes. Kemudian data yang dihasilkan dianalisis menggunakan uji hipotesis yaitu **uji t**.

Pelaksanaan penelitian berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dengan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan terhadap prestasi belajar matematika. Pada pertemuan pertama peserta didik langsung diberikan soal *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah mengerjakan soal *pretest* peserta didik bersama peneliti membuat media bunga pecahan yang akan dipakai dipertemuan kedua. Pertemuan kedua peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran materi matematika pecahan menerapkan pembelajaran tipe *make a match* berbantuan media bunga pecahan. Kemudian diakhir pembelajaran soal *posttest* diberikan untuk mengetahui apakah model pembelajaran efektif terhadap pengetahuan peserta didik setelah diberikannya perlakuan.

Data awal atau hasil dari soal *pretest* yang diberikan sebelum diberikan perlakuan diuji untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, melalui kelas yang dipergunakan penelitian.

Tabel 4.1. Data awal (*pretest*) peserta didik

No.	Kriteria	Data awal
1.	Jumlah sampel peserta didik	30
2.	Simpangan baku	13,85
3.	Varians	191,89
4.	Minimal	28,00

5.	Maksimal	74,00
6.	Rata-rata	50,80
Kategori		Kurang

Pengelolaan data awal dilakukan dengan bantuan program SPSS, berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa sampel yang digunakan untuk penelitian sebanyak 30 peserta didik pada simpangan baku terdapat 13,85 dengan varian sebesar 191,89, nilai minimal sebesar 28,00, nilai maksimal sebesar 74,00 dan skor rata-rata sebesar 50,80 sehingga termasuk dalam kategori kurang.

Adapun data akhir yang didapat melalui soal *posttest* yang diberikan setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran matematika pecahan melalui model *make a match* berbantuan media bunga pecahan. Hasil yang diperoleh akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Berikut data hasil *posttest* akan dipaparkan secara rinci melalui tabel.

Tabel 4.2. Data akhir (*posttest*) peserta didik

No.	Kriteria	Data awal
1.	Jumlah sampel peserta didik	30
2.	Simpangan baku	5,08
3.	Varians	25,82
4.	Minimal	72,00
5.	Maksimal	92,00
6.	Rata-rata	82,80
Kategori		Baik

Pengelolaan data hasil *posttest* menggunakan bantuan program SPSS Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa sampel yang digunakan untuk penelitian sebanyak 30 peserta didik pada simpangan baku terdapat 5,08 dengan varian sebesar 25,82, nilai minimal sebesar 72,00, nilai

maksimal sebesar 92,00 dan skor rata-rata sebesar 82,80 sehingga termasuk dalam kategori baik.

Hasil nilai tes matematika peserta didik pada *posttest* diperoleh data berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan pada prestasi belajar peserta didik ketika diberikan perlakuan berupa penerapan model *make a match* berbantuan media bunga pecahan.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

Data hasil penelitian selanjutnya akan dianalisis untuk menginterpretasikan data yang telah tergabung sekaligus menjawab hipotesis penelitian. Berikut merupakan penjelasan dari hasil uji analisis instrument tes, data awal dan akhir dari kelas eksperimen yang diteliti.

1. Analisis Instrument Tes

Instrumen tes yang dianalisis yaitu lembar tes matematika berupa uji coba soal prestasi belajar matematika (kognitif). Uji yang akan dilakukan yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran sehingga dapat diperoleh soal yang layak untuk diolah sebagai hasil penelitian. Berikut penjelasan lebih lengkapnya.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tiap butir soal valid atau tidak. Pengolahan validitas soal pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Butir soal dikategorikan valid apabila dalam kolom *sig. (2-tailed)* memperlihatkan angka yang <

0,05. Berikut hasil data uji validitas perbutir soal disuguhkan dalam bentuk tabel 4.3.

Tabel 4.3. Data Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba

No. Soal	Validitas sig. (2-tailed)	α	Kategori
1.	0,009	0,05	Valid
2.	0,000		Valid
3.	0,000		Valid
4.	0,010		Valid
5.	0,002		Valid
6.	0,031		Valid
7.	0,027		Valid
8.	0,015		Valid
9.	0,043		Valid
10.	0,004		Valid
11.	0,005		Valid
12.	0,029		Valid
13.	0,013		Valid
14.	0,005		Valid
15.	0,007		Valid
16.	0,010		Valid
17.	0,002		Valid
18.	0,005		Valid
19.	0,000		Valid
20.	0,003		Valid

Melihat tabel 4.3, diketahui bahwa 20 soal yang diuji cobakan pada peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 2. Terhitung 20 butir soal valid, artinya seluruh soal yang diujicobakan dikategorikan valid. Hal tersebut dilihat dari nilai sig. (2-tailed) memperlihatkan angka yang lebih kecil dari 0,05 berarti butir soal valid. *Output* dari pengolahan data melalui SPSS dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 11.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan konsisten dan stabilitas suatu butir soal dalam mengukur kemampuan peserta didik. reliabilitas soal dilihat pada kolom *Chrobach's Alpha* pada *output* data yang sudah diolah dengan SPSS. Berikut hasil data *output* uji reliabilitas menggunakan SPSS.

Tabel 4.4. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.870	20

Berdasar data tabel diatas, dapat dikatakan bahwa soal yang diujicobakan termasuk reliabel dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai dari *Chrobach's Alpha* 0,870 masuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Rincian data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12.

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui perbedaan kompetensi peserta didik melalui soal. Soal dikatakan memenuhi uji daya pembeda apabila $0,20 < DP \leq 0,40$. Berikut data hasil uji daya pembeda yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	SA	SB	IA	DP	KET
1	51	41	60	0,167	Jelek
2	50	27	60	0,383	Cukup
3	42	21	60	0,350	Cukup
4	27	21	60	0,100	Jelek
5	40	32	60	0,133	Jelek
6	37	28	60	0,150	Jelek
7	25	22	60	0,050	Jelek
8	55	34	60	0,350	Cukup
9	51	40	60	0,183	Jelek
10	48	33	60	0,250	Cukup
11	49	32	60	0,283	Cukup
12	49	33	60	0,267	Cukup
13	31	28	60	0,050	Jelek
14	49	34	60	0,250	Cukup
15	41	27	60	0,233	Cukup
16	39	24	60	0,250	Cukup
17	36	22	60	0,233	Cukup
18	33	23	60	0,167	Jelek
19	37	17	60	0,333	Cukup
20	43	32	60	0,183	Jelek

Berdasarkan data tabel 4.5 hasil dari pengolahan uji daya pembeda menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* diperoleh 20 butir soal dengan daya pembeda yang berbeda-beda. Butir soal nomor 1,4,5,6,7,9,13,18,20 memiliki daya pembeda dengan kategori jelek. Butir soal nomor 2,3,8,10,11,12,14,15,16,17,19 memiliki daya pembeda dengan kategori cukup. Kategori tersebut dilihat dari nilai daya pembeda butir soal kemudian dibandingkan dengan ketetapan

kriteria daya pembeda. Perhitungan lebih rincinya terdapat pada lampiran 13.

d. Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran digunakan untuk mengukur tingkat kesulitan soal. Berikut ialah data hasil dari uji taraf kesukaran.

Tabel 4.6. Hasil Uji Taraf Kesukaran

No. Soal	SA	SB	IA	IB	TK	KET
1	51	41	60	60	0,767	Mudah
2	50	27	60	60	0,642	Sedang
3	42	21	60	60	0,525	Sedang
4	27	21	60	60	0,400	Sedang
5	40	32	60	60	0,600	Sedang
6	37	28	60	60	0,542	Sedang
7	25	22	60	60	0,392	Sedang
8	55	34	60	60	0,742	Mudah
9	51	40	60	60	0,758	Mudah
10	48	33	60	60	0,675	Sedang
11	49	32	60	60	0,675	Sedang
12	49	33	60	60	0,683	Sedang
13	31	28	60	60	0,492	Sedang
14	49	34	60	60	0,692	Sedang
15	41	27	60	60	0,567	Sedang
16	39	24	60	60	0,525	Sedang
17	36	22	60	60	0,483	Sedang
18	33	23	60	60	0,467	Sedang
19	37	17	60	60	0,450	Sedang
20	43	32	60	60	0,625	Sedang

Berdasarkan data tabel 4.6 hasil dari pengolahan uji daya pembeda menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* diperoleh 20 butir soal dengan taraf kesukaran yang berbeda-beda. Butir soal nomor 1,8,9 masuk kategori mudah. Butir soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7,

10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 masuk dalam kategori sedang. Kategori tersebut dilihat dari nilai taraf kesukaran butir soal kemudian dibandingkan dengan ketetapan kriteria taraf kesukaran. Perhitungan lebih rincinya terdapat pada lampiran 14.

2. Analisis Instrumen Yang Digunakan

Setelah uji coba instrument tes peneliti akan menentukan butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Butir soal yang dipakai sebanyak 20 soal yang terdiri dari 10 soal *pretest* dan 10 soal *posttest*. Berikut ialah tabel butir soal yang dipilih dalam penelitian.

Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen

No.	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan soal
1.	Valid	0,870 (Sangat tinggi)	Jelek	Mudah	Tidak dipakai
2.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
3.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
4.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai
5.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai
6.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai
7.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai
8.	Valid		Cukup	Mudah	Dipakai
9.	Valid		Jelek	Mudah	Tidak dipakai
10.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
11.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
12.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
13.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai
14.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
15.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
16.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
17.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
18.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai

19.	Valid		Cukup	Sedang	Dipakai
20.	Valid		Jelek	Sedang	Tidak dipakai

Bersumber pada tabel 4.7, butir soal yang digunakan yaitu nomor 2, 3, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17,19. Butir soal tersebut dipilih berdasarkan kriteria yang ada. Soal-soal tersebut sudah memuat indikator penelitian.

3. Analisis Data Awal

Sebelum dilaksanakan penelitian, penganalisan data awal dilakukan guna mengetahui awal kondisi peserta didik. Data yang dianalisis ialah prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas.

a. Uji Normalitas Data Awal

Uji normalitas menggunakan uji *Lieliefors* dengan SPSS. Hasilnya dapat dilihat pada tabel dan *output* SPSS dibawah ini:

Tabel 4.8. Uji Normalitas Data Awal

No.	Kriteria	Uji Normalitas
1.	Jumlah peserta didik	30
2.	Rata-rata	50,80
3.	Simpangan baku	13,85
4.	L_{maks}	0,117

Berikut output dari hasil uji *Lieliefors* menggunakan program SPSS:

Tabel 4.9. Output SPSS Normalitas Data Awal

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Nilai_PRETEST	.117	30	.200*	.950	30	.171
---------------	------	----	-------	------	----	------

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat pada kedua tabel diatas perhitungan uji *Lilliefors* dengan sampel berjumlah 30 peserta didik berbantuan program SPSS, diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,80 dan simpangan baku sebesar 13,85 dan taraf signifikan 5% diperoleh L_{maks} sebesar 0,950. Output sig. menunjukkan hasil sebesar 0,171. Kriteria ujinya yaitu jika $sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal. Dari data diatas menunjukkan bahwa $sig. 0,171 > 0,05$ artinya $sig. > \alpha$ maka, data *pretest* prestasi belajar matematika dikategorikan berdistribusi normal.

4. Analisis Data Akhir

Data akhir diperoleh dari nilai *posttest* yang dilakukan setelah diberikannya perlakuan. Data akhir akan dianalisis berupa uji normalitas data dan uji hipotesis. Berikut akan dipaparkan mengenai analisis data akhir (*posttest*).

a. Uji Normalitas Data Akhir

Uji normalitas data akhir berupa uji *Lilliefors* dengan SPSS.

Hasilnya dapat dilihat pada *output* SPSS dan tabel dibawah ini:

Tabel 4.10. Uji Normalitas Data Akhir

No.	Kriteria	Uji Normalitas
1.	Jumlah peserta didik	30
2.	Rata-rata	82,80
3.	Simpangan baku	5,08
4.	L_{maks}	0,137

Berikut output dari hasil uji normalitas data akhir menggunakan program SPSS:

Tabel 4.11. Output SPSS Normalitas Data Akhir

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_POSTTEST	.137	30	.154	.971	30	.570

a. Lilliefors Significance Correction

Bersumber pada tabel 4.11 perhitungan uji *Lilliefors* dengan sampel berjumlah 30 peserta didik berbantuan program SPSS, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,80 dan simpangan baku sebesar 5,08 dan taraf signifikan 5% diperoleh L_{maks} sebesar 0,971. Output sig. menunjukkan hasil sebesar 0,570. Kriteria ujinya yaitu jika $sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal. Dari data diatas menunjukkan bahwa $sig. 0,570 > 0,05$ artinya $sig. > \alpha$ maka, data *posttest* prestasi belajar matematika dikategorikan berdistribusi normal. *Output SPSS* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 24.

b. Uji Hipotesis 1: Model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan (x) efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 (y)

Uji hipotesis 1 berupa **Uji t** (*paired sample t test*) dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Berikut ialah hipotesis yang diajukan:

H_0 : Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan **tidak efektif** terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1

H_a : Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan **efektif** terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1

Uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS, dengan kriteria uji apabila *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai positif dan (2-tailed) $> \alpha$ maka H_0 diterima, jika *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai *negative* dan (2-tailed) $< \alpha$ maka H_a diterima. Berikut hasil dari *output* SPSS mengenai data yang diolah untuk menjawab rumusan hipotesis.

Tabel 4.12. Output SPSS Uji Paired Sampel t test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_PRETEST - Nilai_POSTTEST	32.00000	12.28400	2.24274	-32.14186	-31.85814	14.268	-29	.000

Bersumber pada tabel *output* SPSS diatas, uji hipotesis berupa uji *paired sample t-test*. Terlihat pada kolom *Lower* menunjukkan -32,14186 dan kolom *Upper* -31,85814 artinya masing-masing menunjukkan nilai negatif. Kemudian nilai dari *sig. (2-tailed)*: $0,000 < 0,05 (\alpha)$. Hal ini diartikan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima. Rumusan hipotesis 1 terjawab yakni model

pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan **efektif** terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

- c. **Uji Hipotesis 2: Prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) di kelas 3 SDN Harjowinangun 1.**

Uji hipotesis kedua dilakukan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu apakah prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan pada kelas 3 SDN Harjowinangun 1 sebesar 70. Menguji hipotesis dalam satu perlakuan dapat menggunakan uji rata-rata atau dengan uji t. pengujian hipotesis kedua menggunakan uji *one sample t test*. Hipotesis yang diajukan ialah:

H_0 : $\mu_0 \geq 70$: (Rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik kurang dari 70)

H_a : $\mu_a < 70$: (Rata-rata prestasi belajar matematika peserta memenuhi dari 70)

Uji menggunakan SPSS, dengan karakteristik uji H_0 diterima apabila *sig. (2-tailed)* > α . H_a diterima apabila *sig. (2-tailed)* < α . Rumusan hipotesis akan terjawab pada *output* hasil olah data SPSS berikut:

Tabel 4.13. Output SPSS Uji One Sampel t test

One-Sample Test						
	Test Value = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	5% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai_POSTTEST	13.797	29	.000	12.80000	12.7413	12.8587

Pada output pertama SPSS (Lampiran 25) menunjukkan banyaknya data 30 buah dengan rata-rata = 82,80 dan simpangan baku = 5,08. Sedangkan pada output kedua menunjukkan test value = 70 dengan nilai t hitung = 13,797, dan nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika *sig. (2-tailed)* > dari α maka H_0 akan diterima, karena nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000 < α = 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan telah memenuhi KKM. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

C. Pembahasan

Berdasarkan data-data yang telah dianalisis, didapatkan temuan rata-rata skor tes awal (pretest) sebesar 50,80. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih tergolong kurang. pada tes awal peserta didik mengerjakan soal hanya dengan menerka-nerka jawaban saja. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika pecahan bersamaan penerapan pembelajaran tipe *make a match* berbantuan media bunga pecahan,

setelahnya disuguhkan tes akhir (posttest) dengan prestasi belajar matematika peserta didik rata-rata 82,80. Penelitian ini menggunakan dua variabel yang menjadi objek penelitian yakni variabel bebas berupa model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan. Variabel terikatnya berupa prestasi belajar matematika peserta didik. berikut penjelasan selengkapnya:

1. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik

Hipotesis penelitian dimaksudkan sebagai pembuktian model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan sebagai variabel bebas apakah efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik sebagai variabel terikat.

Pada analisis data yang sudah dipaparkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan. Terlihat dari analisis data nilai rata-rata *pretest* 50,80 dan nilai rata-rata *posttest* 82,80. Uji hipotesis memperlihatkan perubahan pada prestasi belajar matematika peserta didik, dibuktikan dengan *Lower* dan *Upper* yang bernilai negatif. Terlihat *Lower* sebesar -32,141 dan *Upper* sebesar -31,858. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$ (α). Kriteria uji menyebutkan apabila nilai *Lower* bernilai positif dan *Upper* bernilai positif atau Sig. (2-tailed) $> \alpha$ maka H_0 diterima. Karena nilai *Lower* dan *Upper* negatif serta Sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka H_a diterima, berarti model

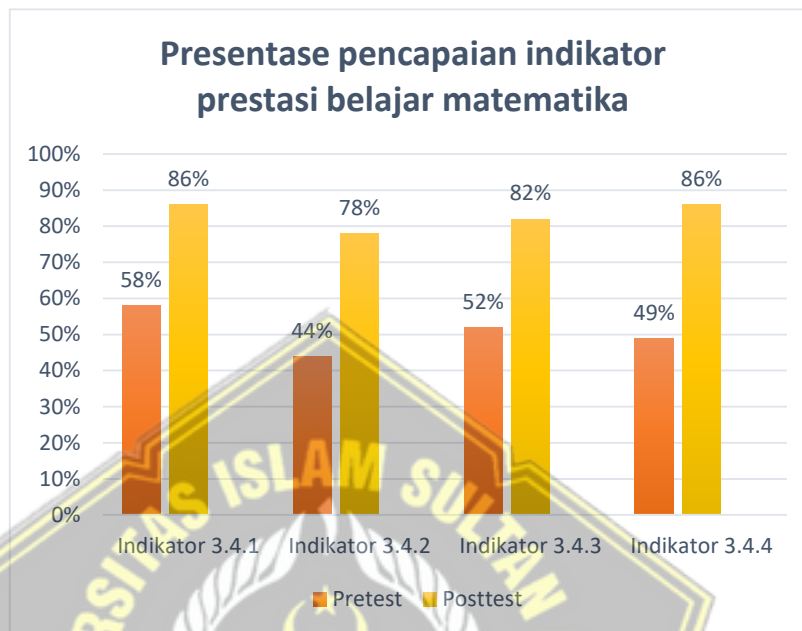
make a match berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1. Berikut presentase pencapaian indikator prestasi belajar matematika:

Tabel 4.14. Presentase pencapaian indikator prestasi belajar matematika

Indikator	Presentase Pencapaian Indikator	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
3.4.1 Mengidentifikasi bagian-bagian dari pecahan	58 %	86 %
3.4.2 Menghitung pengurangan pecahan berpenyebut sama	44 %	78 %
3.4.3 Menjabarkan bentuk pecahan sebagai bagian dari benda konkret	52 %	82 %
3.4.4 Pemecahan masalah pecahan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	49 %	86%

Dilihat dari tabel diatas, pencapaian indikator prestasi belajar matematika mengalami perubahan antara *pretest* dan *posttest*. Dimana pada kolom *pretest* indikator 3.4.1 mendapat rata-rata ketercapaian 58%, indikator 3.4.2 rata-rata ketercapaian 44%, indikator 3.4.3 rata-rata ketercapaian 52% dan indikator 3.4.4 rata-rata ketercapaian 49%. Sedangkan pada kolom *posttest* setelah peserta didik diberikan perlakuan, masing-masing indikator mengalami perubahan. Dimana pada kolom *posttest* indikator 3.4.1 mendapat rata-rata ketercapaian 86%, indikator 3.4.2 rata-rata ketercapaian 78%, indikator 3.4.3 rata-rata ketercapaian 82% dan indikator 3.4.4 rata-rata ketercapaian 86%. Dapat diartikan jika pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN

Harjowinangun 1. Berikut ialah diagram presentase ketercapaian indikator prestasi belajar matematika:



Gambar 4.1. Presentase pencapaian indikator prestasi belajar matematika

Terlihat pada pencapaian indikator prestasi belajar matematika antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terlihat bahwa terjadi perubahan. Dibuktikan dari presentase pencapaian indikator 3.4.1 sebelum diberikan perlakuan sebesar 58% setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 86%. Pencapaian indicator 3.4.2 sebelum diberikan perlakuan sebesar 44% setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 78%. Pencapaian indicator 3.4.3 sebelum diberikan perlakuan sebesar 52% setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 82%, dan pencapaian indicator 3.4.4 sebelum diberikan perlakuan sebesar 49% setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86%. Berdasarkan presentase ketercapaian indicator prestasi belajar matematika terdapat perbedaan kemampuan

peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 dalam menyelesaikan soal *pretest* dan *posttest*, artinya model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

Sejalan dengan hasil uji t (*paired sample t-test*) yang memperlihatkan *Lower* menunjukkan -32,14186 dan kolom *Upper* -31,85814 artinya masing-masing menunjukkan nilai *negative* dengan nilai sig. (*2-tailed*)= 0,000 < 0,05 (α). Menengok kriteria uji hipotesis apabila *Lower* dan *Upper* bernilai negatif dan sig. (*2-tailed*) < α maka H_a diterima. Melihat kembali hasil *outpus* SPSS menunjukkan bahwa *Lower* dan *Upper* bernilai negatif dan sig. (*2-tailed*) < α maka H_a diterima, artinya pembelajaran dengan model *make a match* berbantuan mediaa bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1. Hasil penelitian ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh lev Vygotsky (Muniarti, 2020) yang berbunyi bahwa kognitif anak dibangun melalui interaksi sosial. Terbukti setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan yang berupa kegiatan sosial efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

Temuan dari penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Raharjo & Kristin, 2019) mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Kutowinangun 04 Salatiga. Kondisi awal hasil belajar yaitu 14% meningkat menjadi 57% pada siklus I kemudian pada siklus 2

meningkat menjadi 93% artinya hasil belajar peserta didik meningkat disetiap siklusnya.

2. Prestasi belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM)

Hipotesis kedua pada penelitian kali ini ialah agar diketahui prestasi belajar matematika peserta didik melalui model *make a match* berbantuan media bunga pecahan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) di kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

Hasil penelitian menunjukkan bantuan media bunga pecahan pada model *make a match* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik mendapatkan nilai melampaui KKM. Dibuktikan dengan perhitungan hasil uji hipotesis *one sample t-test* pada *output* SPSS, yaitu $t_{hitung} = 13,797$ dengan nilai $sig. (2-tailed) = 0,000$ kriteria uji yang berlaku ialah jika $sig. (2-tailed) > \alpha$ maka H_0 diterima. Dimana diperoleh dari data berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5%. Karena $sig. = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data hasil uji rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1 dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan > 70 yang artinya telah memenuhi KKM. Hasil penelitian ini selaras dengan hukum belajar Thorndike (Hanafy, 2014) yaitu *Law of Effect*, yang berbunyi bahwa jika

sebuah respon menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan respon-stimulus akan semakin kuat. Pada penelitian ini pemberian poin saat penggunaan model type *make a match* berbantuan media bunga pecahan sebagai stimulus dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebagai respon. Efeknya akan terlihat pada perbedaan prestasi belajar matematika peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran. Terbukti dari rata-rata prestasi belajar matematika pada saat pretest sebesar 50,80 masih dibawah KKM, sedangkan rata-rata prestasi belajar matematika posttest sebesar 82,80 diatas KKM.

Temuan dari penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Harjono, (2017) juga memperkuat penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan jika model pembelajaran *make a match* berbantuan media gambar mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan, dimana pada kondisi awal nilai rata-rata peserta didik sebesar 68,6 termasuk kategori dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kemudian meningkat setelah diberikan perlakuan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik 80. Kemudian siklus II setelah diberikan perlakuan nilai rerata peserta didik menjadi 82. Dapat diartikan bahwa nilai rata-rata peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat memenuhi KKM.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1.

1. Prestasi belajar peserta didik setelah pemasangan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan menunjukkan perubahan lebih baik. Dibuktikan dengan adanya perubahan rata-rata pada hasil *posttest* 83% dengan kategori baik. Sedangkan pada rata-rata hasil *pretest* diperoleh 51% dengan kategori kurang. diperkuat dengan hasil uji paired sample t-test, besarnya nilai *Lower* dan *Upper* bernilai negatif. Dimana *Lower* bernilai -32,141 dan *Upper* sebesar -31,858. *Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka $0,000 < 0,05 (\alpha)$, sehingga H_a diterima yang berarti model type *make a match* berbantuan media bunga pecahan efektif terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1.
2. Prestasi belajar matematika peserta didik telah memenuhi ketuntasan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan rumus *t-test*, yaitu uji *One sample t-test* dengan ketentuan nilai *Sig. (2-tailed)* $< \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima yang berarti prestasi belajar matematika peserta didik telah memenuhi KKM.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, jika model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN Harjowinangun 1, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan. Diantaranya adalah :

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media bunga pecahan karena dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan model *make a match* berbantuan media bunga pecahan terdapat perbedaan yang signifikan dengan model pembelajaran konvensional.
2. Guru sebaiknya menguasai kelas sehingga dapat mengontrol aktivitas peserta didik selama penerapan model pembelajaran *make a match* supaya pembelajaran menjadi efektif. Peserta didik lebih tertarik menggunakan media bunga pecahan dalam pembelajaran model *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam Persoektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Journal Lantanida*, 4(1), 36–49.
- Achdiyat, M. (2016). Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Jurnal Formatif*, 6(1), 50–61.
- Ahyana, N., & Syahri, A. A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson dan Krathwohl. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52.
- Albaniah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh. *FKIP Universitas Jambi*, 1–7.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 70–77.
- Anggraeni, A. A., Veryliana, P., & R, I. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225.
- Apriyasha, F. A., Hidayat, T., & Anita, N. (2019). Pengembangan Media Kit Pembelajaran untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar terhadap Materi Pecahan Sederhana. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 163–172.
- Artawa, R., & Suwatra. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Selat*.
- Damayanti, S., Margiati, K. ., & Budjang, G. (2012). Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Menggunakan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 13 Nanga Tayap Kabupaten Ketapang. *JPPK (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kahtulistiwa)*, 2(3).
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan , Strategi , dan Model Pembelajaran. *Sabillarasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 31–52.
- Ezi, F., & Aksa, S. (2014). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) dengan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ketenagakerjaan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Jangka. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(2), 1–9.

- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Fauzi, F. R., & Taufik, M. (2021). Analisis Penerapan Pembelajaran Tematik oleh Guru Di SDN Sempu 2 Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 53–66.
- Ferryka, P. Z., & Rahmawati, I. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 3 Karangnom dengan Model Pembelajaran Make A Match. *Jurnal PGMI*, 12(2), 115–132.
- Florentina, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Formatif*, 7(2), 96–106.
- Gea, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 078014 Safusi. *Juridikdas*, 4(1), 10–17.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6, 69–78.
- Hanafy, S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Haryna, H. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pemikiran, Penelitian, Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 10(3).
- Ismayani, M. (2016). Musikalisasi Puisi Berbasis Lesson Study Sebagai Alternatif Pembelajaran Inovatif. *STKIP SILIWANGI JURNAL*, 5(2), 1–14.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. ., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran yang Tepat Pada Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Edunomika*, 1(1), 1–8.
- Lestari, B. V., Saputra, H. H., Nur, A., Rosyidah, K., & Mataram, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas III SDN 3 Beleka. 1(2).
- Lestari, O. (2020). The Use of Quartet Card Game on Hydrocarbon to Improve Learning Outcomes Ten-Grade Students. *Journals of Physics: Conference Series*, 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032096>

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–33.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Poblematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Muniarti, E. (2020). *Pengertian, Prinsip, Bentuk Metode dan Aplikasinya dari Teori Belajar dari Pendekatan Konstruktivisme dan Teori Belajar Person-Centered Carl Rogers*.
- Nengah, N., Wangi, S., Japa, I. G. N., & Renda, N. T. (2021). Mengenal Pecahan dengan Modul Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 246–254.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2019). *Media pembelajaran matematika* (M. S. Lena (ed.)). Permata Net.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. . (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2020). Umbul Card : A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Education Research Review*, 5(1), 1–9.
- Permatasari, A. E. (2020). The Effect of Using the Make A Match Learning Model on Students Critical Mathematical Thinking Skills. *International Conference on Elementary Education (ICEE 2020)*, 3(1), 302–309.
- Raharjo, T. W., & Kristin, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Kelas 4 SD*. 168–174.
- Rahman, A. A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar Matematika* (C. E. Nasryah (ed.)). Syiah Kuala University Press.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- Salam, R. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Dan

- Komunikasi Matematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2004), 108–116.
- Sari, R. A., & Susanta, A. (2016). Analisis Tingkat Kognitif Soal Buku Matematika Kelas VII Materi Garis dan Sudut Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 102–111.
- Suci, M. P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insha'di STAI Ma'arif Sarolangun. *El Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 59–68.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Sutawidjaja, A., & Afgani, J. (2012). Konsep Dasar Pembelajaran Matematika. In *Modul 1* (pp. 1–25).
- Syahputri, N., Yossudarso, J. K. L., No, K., Teknik, J., & Utama, U. P. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demokrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 2(1), 89–95.
- Wahyuni, S., & Harjono, N. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(2), 83–94.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 bagi Guru Sekolah Dasar di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, 8–11.
- Yuliani, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 27–33.