

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN
MEDIA *EXPLOSION BOX* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat
Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2020/2021)

SKRIPSI



Oleh:

Meiken Puspitasari

16.0305.0052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya juga proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang dipimpin sekolah sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya Good (dalam Arifin, 2019).

Pendidikan dasar yaitu termasuk pendidikan Sekolah Dasar yang merupakan proses mendasar untuk menekankan siswa pada konsep-konsep pembelajaran yang akan berkelanjutan. Pendidikan siswa sek olah dasar berkisar dari umur antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (dalam Heruman, 2013), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Mewujudkan tujuan pendidikan melibatkan beberapa pihak yang saling mendukung, diantaranya adalah guru, siswa, bahan ajar, orang tua,

masyarakat sekitar, pemerintah. Dari pihak-pihak yang terlibat, guru, siswa dan bahan ajar yang merupakan pihak yang paling penting dalam proses pembelajaran. Ketiga pihak tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

Rendahnya hasil belajar sering kali terjadi saat proses pembelajaran di kelas. dimanapun jenjang sekolah, Mulai dari anak didiknya yang lemah menerima pembelajaran dan didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan, ceramah menjadi pilihan utama yang berakibat kurangnya pengalaman belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.

Pentingnya hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan bagi seorang guru maupun siswa. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai cerminan penilaian terhadap keberhasilan dalam kegiatan membelajarkan siswa. Seorang guru dikatakan berhasil menjalankan program pembelajarannya apabila sebagian besar dari jumlah siswa telah mencapai tujuan instruksional baik tujuan konstruksional khusus maupun umum. Hasil belajar siswa, merupakan informasi yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan belajar siswa dan mengetahui ketuntasan pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut (Kunandar, 2013) hasil belajar adalah kompetensi atau

kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Akan tetapi dijumpai juga proses pembelajaran matematika di kelas yang masih kurang bervariasi karena menggunakan model dan metode yang lama dan dari situlah akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pecahan senilai jika diabaikan akan berdampak buruk karena dalam pelajaran Matematika itu juga sebagai dasar kita bisa menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari karena dalam keseharian kita, kita tidak bisa meninggalkan teori dari mata pelajaran matematika seperti berhitung dalam dunia bisnis dan di semua bidang hal apapun. Maka dari itu matematika sangat penting untuk diketahui pengetahuannya memperperdalam makna dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari sampai dengan seterusnya.

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat mungkin diterapkan untuk seluruh mata pelajaran diberbagai tingkat kelas pada jenjang sekolah dasar, salah satunya pada mata pelajaran Matematika. Proses pembelajaran matematika selalu melibatkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya manusia dengan dunia bisnis, dunia kerja yang fakta dilakukan oleh manusia, dengan masyarakat sekitar dan aktifitasnya. Berbagai permasalahan-permasalahan yang menyangkut kehidupan masyarakat dan kehidupan sehari-hari di bahas dalam pelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat luas cakupannya dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Matematika memiliki konsep dan sistem yang dapat diaplikasikan pada cabang ilmu yang lain. Matematika sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah dalam berbagai bidang kehidupan, seperti bidang astronomi, bidang pengembangan teknologi, bidang perbankan, bidang ekonomi, bidang perdagangan, bahkan dalam bidang antropologi. Melalui konsep matematika, pengetahuan atau permasalahan konkret dibawa ke bentuk abstrak melalui pendefinisian sesuai dengan hal yang disajikan.

Berdasarkan observasi pada siswa di Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung pada tanggal 12 Juni 2020 diperoleh informasi siswa kelas IV SD di desa tersebut berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan permasalahan tentang hasil belajar matematika siswa kelas IV tersebut masih kurang optimal. Salah satu materi yang kurang dipahami adalah materi pecahan senilai. Pecahan senilai ini salah satu materi yang kurang dipahami oleh siswa. Dalam proses wawancara tersebut ditemukan kelas IV itu sendiri masih sulit memahami materi pecahan senilai. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan senilai. Pada dasarnya siswa rentang usia kelas tinggi memiliki karakteristik yang aktif serta belajar melalui benda konkret. Pembelajaran menggunakan contoh nyata dan tidak hanya mendengarkan ceramah akan lebih efektif untuk mengajarkan materi pecahan senilai kepada siswa, model pembelajaran *Make A Match* ini dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siswa Sekolah Dasar kelas IV di Desa Gowak Krajan

Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung, dimana dengan model pembelajaran *Make A Match* siswa lebih aktif dan memahami suatu materi. Ketika pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar khususnya dalam materi pecahan senilai akan lebih meningkat.

Model pembelajaran *Make A Match* menggunakan suatu media nyata untuk mempelajari suatu materi, maka dalam hal ini peneliti memilih media *Explosion Box* sebagai media konkret yang digunakan dalam pembelajaran yang akan dilakukan pada siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan. Media ini dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan dari siswa, dimana dengan media ini siswa tidak terlalu kesulitan dalam membedakan dan mengetahui pecahan senilai dengan waktu yang relatif cepat. Media ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dengan cara mengisi konten kotak tersebut dan perasaan terkejut ketika membukanya dan diharapkan siswa mampu mengimajinasi apa yang akan dilakukan dalam permainan media tersebut. Adanya gambar atau tulisan menarik yang dapat dibuka dan ditarik serta dapat memberi ketertarikan dalam kotak tersebut. Salah satunya gambar-gambar yang ada di setiap layar. Dapat diisi dengan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan. Dengan adanya bentuk gambar maka diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dari uraian-uraian tersebut maka peneliti memilih judul “Pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar Matematika. (Penelitian pada siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung). Judul ini diambil berdasarkan

masalah-masalah pembelajaran yang telah ditemukan pada siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahwa permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa Sekolah Dasar kelas IV di Desa Gowak Krajan belum memahami mata pelajaran matematika khususnya konsep materi pecahan senilai, sehingga hasil belajar matematika masih rendah.
2. Penerapan model pembelajaran dan media yang belum bervariasi, sehingga pembelajaran materi pecahan senilai masih lemah.
3. Hasil belajar siswa 40% masih rendah, berdampak pada prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran berakibat kurang optimal dalam hasil belajar.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identitas masalah yang diuraikan tersebut, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar. Analisis dilakukan pada hasil belajar Matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah ada pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV SD di Desa Gowak Krajan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar Matematika pada kelas IV di SD Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika khususnya materi pecahan senilai.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Peneliti

Menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan.

b) Bagi Guru

Menjadi masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan pendekatan, media maupun metode pembelajaran yang sesuai.

c) Bagi Siswa

Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar Matematika yang tinggi dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box*.

d) Bagi Sekolah

Dapat dijadikan alternatif kebijakan dalam mengatasi variasi pembelajaran Matematika terutama pada penerapan pecahan senilai berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

e) Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti agar mencoba kembali menggunakan media *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* supaya teori ini dapat benar-benar teruji keefektifannya untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Bentuk belajar Bandura (dalam Lesilolo, 2018, hal. 189-190) adalah individu mengolah sendiri pengetahuan atau informasi yang diperoleh dari pengamatan model di sekitar lingkungan. Individu mengatur dan menyusun semua informasi dalam kode-kode tertentu. Proses penyusunan setiap kode dilakukan berulang-ulang, sehingga individu kapan saja dengan tepat dapat memberi tanggapan aktual. Proses belajar seperti ini adalah sangat efektif untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan individu, karena belajar adalah keseluruhan aktivitas manusia yang mencakup segala proses yang saling mempengaruhi antara organisme yang hidup dalam lingkungan sosial dan fisik.

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Menurut (Kunandar, 2013, hal. 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar menurut (Susanto, 2014, hal. 5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian diatas dipertegas oleh Nawawi (Susanto, 2014, hal. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2014, hal. 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi *knowladge* (pengetahuan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi) dan *characterization* (karakter). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Melihat uraian tersebut menurut pendapat peneliti pengertian hasil belajar secara umum adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf

maupun kalimat. Keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu. Proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan tindakan yang diperoleh setelah melakukan proses belajar yaitu dapat berupa tambahnya pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

Matematika, menurut Russeffendi (dalam Heruman, 2013), adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika sejalan dengan pendapat Seodjaji (dalam Heruman, 2013) yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Menurut Johnson & Rising (dalam Runtukahu dan Kandou, 2014) matematika adalah pengetahuan terstruktur, sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam ketururutan dan keharmonisan.

Beth & Piaget (dalam Runtukahu dan Kandou, 2014) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Di pihak lain, Reys dkk, (dalam Runtukahu dan Kandou, 2014) mengatakan bahwa matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, cara berpikir dengan strategi organisasi, analisis dan sintesis, seni, bahasa, dan alat untuk memecahkan masalah-masalah abstrak dan praktis.

Melihat uraian tersebut menurut pendapat peneliti pengertian matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri tetapi dapat membantu manusia dengan cara berpikir melalui pola hubungan menggunakan bahasa, simbol, ilmu deduktif dengan istilah yang didefinisikan untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Penting bagi guru untuk dapat menarik minat siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Siswa yang mempunyai minat dalam pembelajaran Matematika akan selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika, karena dianggapnya matematika sangat menarik untuk dipelajari secara lebih mendalam.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Dengan belajar

matematika, seseorang akan belajar bernalar secara kritis , kreatif, dan aktif. Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil dalam menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika.

Pembelajaran matematika yang ada di dalam lingkungan sekolah mempunyai tujuan. Sesuai dalam (Depdiknas) tentang Standar Kompetensi mata pelajaran Matematika untuk satuan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah pada Kurikulum 2006 menyatakan tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut:

- a) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Pemahaman konsep matematika pada anak yang paling mendasar adalah pemahaman tentang operasi hitung. Pengenalan konsep operasi hitung pada siswa harus senantiasa memperhatikan tahap perkembangan berpikir siswa sehingga siswa juga akan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan.

- b) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Sekarang ini siswa sangat sulit memahami konsep maupun rumus yang ada pada matematika. Untuk itu diharapkan siswa dapat lebih mengetahui asal mula dari rumus keliling dan luas daerah bidang datar, sehingga ketika siswa menemui permasalahan yang berhubungan dengan konsep bangun datar, siswa akan lebih mudah untuk menyelesaikannya.

- c) Memahami konsep ukuran dan pengukuran huruf, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Dalam bidang kehidupan, memahami pengukuran dan dapat mengukur dengan satuan ukuran yang tepat adalah hal yang sangat penting. Untuk itu siswa perlu mempelajari pengukuran dengan arahan dan bimbingan guru yang dikaitkan dengan pengalaman-pengalaman agar makna dan konsep-konsepnya dapat dipahami oleh siswa.

- d) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan diagram, mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modes, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Dalam memperoleh sebuah data, siswa harus melakukan proses pengumpulan data untuk memperoleh sebuah informasi yang nantinya akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Guru perlu membantu siswa memperoleh data yang sederhana dan jelas untuk dapat

dipahami dan diselesaikan oleh siswa yang kemudian akan disajikan sebagai hasil pengolahan data.

- e) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan

Dalam mengikuti pembelajaran matematika, diharapkan siswa memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri.

- f) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif

Pengembangan kemampuan berpikir yaitu mencakup kemampuan menganalisis, membelajarkan siswa bagaimana memahami pernyataan, mengikuti dan menciptakan argumen logis serta mengeliminir jalur yang salah dan fokus pada jalur yang benar.

Dari uraian tersebut peneliti berpendapat mengenai hasil belajar matematika yaitu kecenderungan yang menetap untuk merasa tertarik belajar matematika, yang ditandai dengan perasaan senang perhatian untuk mempelajari matematika sehingga dapat mencapai suatu perubahan yang diharapkan melalui hasil interaksi dirinya dengan lingkungan sekitar berupa tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

2. Indikator Hasil Belajar Matematika

Indikator hasil belajar adalah tujuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan

kemampuan siswa yang dapat diobservasi (*observable*), artinya apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. (Prastowo, 2015). Setelah siswa menerima pembelajaran di kelas siswa akan diuji apa saja yang bisa menyerap ke dalam otak mereka. Daya ingat yang mereka kuasai seberapa jauh dan guru akan mengasah kembali otak mereka melalui tugas di rumah. Terutama di mata pelajaran matematika ini guru harus lebih teliti, telaten dan pelan-pelan dalam melatih dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar karena matematika tidak bisa diterima secara cepat karena penggunaan rumus yang sangat detail menjadikan guru harus benar-benar lebih telaten.

Menurut Majid (dalam Prastowo, 2015) kemampuan siswa yang dapat diobservasi tersebut mencakup ranah atau dimensi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Ranah kognitif meliputi pemahaman dan pengembangan keterampilan intelektual dengan tingkatan :ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi. Ranah psikomotorik berhubungan dengan gerakan sengaja yang dikendalikan oleh aktivitas otak, umumnya berupa keterampilan yang memerlukan koordinasi otak dengan beberapa otot. Ranah afektif meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal emosional seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Semua lembaga sekolah pasti akan mengikuti kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah guna untuk panduan guru dalam mengajarkan

peserta didiknya dalam proses belajar mengajar. Siswa diharapkan mampu menguasai ranah CAP (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik) yang diterapkan seperti halnya yang sudah dijelaskan tersebut.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian pada materi pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambarkan model konkret
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	

Dari uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa indikator menjadi acuan dalam penilaian pembelajaran dan indikator hasil belajar. Kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Pembelajaran matematika ditingkat Sekolah Dasar, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali) adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informat dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa sekolah dasar penemuan tersebut merupakan suatu hal yang baru.

Pada matematika terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Setiap konsep Matematika berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan dan mencoba. Hasil, belajar matematika ada banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari faktor intern maupun ekstern, faktor-faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar matematika adalah terdapat dari dalam maupun luar seperti faktor guru jika tidak ada guru maka belajar matematika tidak akan berjalan secara baik, faktor siswa jika siswa yang diajarkan tidak ada juga akan

mempengaruhi hasil belajar matematika, faktor sarana dan prasarana belajar matematika perlu menggunakan sarana dan prasarana sebagai alat tersampainya proses belajar matematika. faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika karena selain dari kehidupan dilingkungan sekolah juga ada kehidupan di lingkungan sehari-hari jika tidak pandai mengatur waktu suasana lingkungan belajar matematika pun akan sulit dilakukan anak di lingkungan rumahnya. Masih banyak lagi faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika yang akan dijelaskan dibawah adalah sebagai berikut:

Menurut (Sanjaya, 2011) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan.

a) Faktor Guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru. Guru sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa terutama di mata pelajaran matematika, peserta didik sangat memerlukan guru untuk memberikan informasi dalam matematika.

b) Faktor Siswa

Siswa ialah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangannya. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil formative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*). Siswa juga termasuk faktor yang mempengaruhi, melalui siswa belajar matematika tidak akan terjadi dan melalui siswa pembelajaran matematika akan disalurkan.

c) Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

d) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim sosial-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Menurut Slameto (dalam Soesilo, 2015) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor intern yaitu:

a) Faktor jasmaniah

Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor intern yang berpengaruh terhadap belajar menurut Slameto (dalam Soesilo, 2015) dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan

siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat keberadaan atau kehadiran seseorang dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam proses belajar. Hubungan yang terjalin diantara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru menunjukkan hubungan sosial yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Namun keadaan sosial yang tidak baik, seperti keributan yang terjadi didalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam memahami dan menerima materi belajar matematika yang disampaikan.

Faktor-faktor yang telah dikemukakan tersebut akan mempengaruhi proses belajar yang dilakukan siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar matematika materi Pecahan Senilai lebih khususnya yang diperoleh siswa. Tinggi dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa berkaitan dengan faktor yang mempengaruhinya. Pada umumnya hasil belajar siswa yang rendah bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya: 1) semangat belajar siswa yang kurang, 2) sarana belajar kurang, 3) penggunaan metode mengajar yang tidak efektif, 4) guru kurang bersemangat dalam mengajar.

4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Ada 4 fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat mengairahkan anak didik, memberikan harapan yang realitas, memberikan isentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajar Djamarah (dalam Amirul, 2017).

a) Menggairahkan Anak Didik

Dalam kegiatan rutin sehari-hari guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Ia harus selalu memberikan kepada anak didik cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus selalu memelihara minat anak didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari suatu aspek ke lain aspek pelajaran dan situasi belajar. Meningkatkan kegairahan anak didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal setiap anak didiknya.

Terutama dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai guru harus mampu membawa peserta didiknya berfikir bahwa tidak semua materi dalam matematika itu sulit, peserta didik berpandangan bahwa matematika sulit dipahami karena menghitung terus menerus. Sebagai guru, guru harus bisa membangun ke peserta didik bahwa matematika memang kalau dilihat dibaca sulit akan tetapi

jika dipelajari terus menerus akan menjadi mudah dan menyenangkan.

Karena matematika adalah ilmu yang pasti.

b) Memberikan Harapan Realitas

Guru harus memelihara harapan-harapan anak didik yang realitas dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis setiap anak didik dimasa lalu. Dengan demikian, guru dapat guru dapat membedakan antara harapan-harapan realistis, pesimistis, atau terlalu optimis. Bila anak didik telah banyak mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan kepada anak didik. Harapan yang diberikan tentu saja terjangkau dan dengan pertimbangan yang matang. Harapan yang tidak realistis adalah kebohongan dan itu yang tidak disenangi anak didik. Jadi, jangan coba-coba menjual harapan munafik bila tidak ingin dirugikan oleh anak didik.

Khususnya dipembelajaran matematika harus realistis karena matematika adalah teknik pembelajaran berdasarkan rumus yang sudah ditentukan. Jika ingin lebih menarik guru harus bisa mengajarkan peserta didik ke dalam materi pembelajaran dengan rumus yang mudah dipahami oleh siswa. Misalnya menggunakan rumus yang sederhana supaya realistis berfikir siswa dalam mempelajari matematika berjalan dengan bagus dan baik.

c) Memberikan Insentif

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga anak didik terdorong untuk memberikan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Bentuk-bentuk motivasi belajar sebagaimana diuraikan didepan merupakan motivasi ekstrinsik.

Misalnya jika peserta didik diberikan soal matematika dan disuruh mengerjakan menunjukan jawaban yang benar, itu salah satu usaha guru yang terus melatih siswanya dengan baik maka guru juga harus memberi reward seperti angka yang bagus, motivasi untuk tetap semangat belajar. Sama dengan halnya yang sudah dijelaskan diawal pembahasan tersebut.

d) Mengarahkan Perilaku Anak Didik

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru. Disini kepada guru dituntut untuk memberikan respons terhadap anak didik yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar di kelas. Cara mengarahkan perilaku anak didik adalah dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut dan dengan perkataan yang ramah dan baik.

Terutama di proses pembelajaran materi matematika guru harus sabar dan telaten dalam mengajarkan semua perihal mulai dari

mengetahui, memahami sampai dengan mereka bisa, karena dalam proses belajar mengajar guru tidak boleh memberikan fisik terhadap anak. Matematika harus dipahami sampai mereka benar-benar bisa karena matematika akan dibawa mereka ke jenjang selanjutnya sampai dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa upaya meningkatkan hasil belajar merupakan tujuan dalam mencapai perubahan untuk pencapaian prestasi belajar yang dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip cara pencapaiannya. Dalam model ini diharapkan pembelajaran matematika akan meningkat. Sehingga prestasi belajar siswa semakin naik. Prestasi belajar siswa terhadap matematika akan semakin lebih baik karena dalam model ini siswa akan belajar secara aktif, kreatif dan inovatif. Berbantuan dengan media yang diharapkan mampu membantu siswa berfikir dengan imajinasi yang bagus.

B. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. (Suprijono,2015) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Menurut (Trianto, 2011) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar.

Menurut Sokanto (dalam Shoimin, 2014) maksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. *Make A Match* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada struktur-struktur yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau prosedur sistematis yang disajikan secara khas oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dan efisien. Penerapannya menggunakan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model Cooperative Learning model pembelajaran berkelompok yaitu rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-

kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Hamdani, 2011) menyatakan bahwa dalam *cooperative learning*, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu sama lain. Siswa disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa dengan kemampuan heterogen. Siswa diminta untuk berkelompok dalam proses belajar mengajar. Kelompok akan ditentukan oleh guru, peraturan pembelajaran akan dijelaskan oleh guru agar siswa dapat mengikuti dengan seksama.

Menurut (Rusman, 2014) menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Siswa akan belajar secara aktif dan mandiri bersama dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok yang dibuat berguna untuk mempermudah proses belajar mengajar dengan belajar *cooperative learning*. Guru akan mengajarkan siswa dalam belajar berkelompok untuk menyelesaikan tugas dan tanggungjawab setiap kelompok. Setelah pembelajaran berjalan dengan baik, pada akhir waktu proses pembelajaran guru dan peserta didik akan memberi kesimpulan bersama atas kegiatan proses belajar mengajar yang telah selesai dilakukan.

Secara umum pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai kemampuan berbeda.

Fase dalam model *cooperative* ini ialah 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar. Fase 2) menyajikan informasi, guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan. Fase 3) mengorganisasikan siswa, kedalam kelompok kooperatif guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. Fase 4) membimbing kelompok, bekerja dan belajar guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. Fase 5) Evaluasi guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Fase 6) memberikan penghargaan , guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa model *coopertive leraning* adalah pembelajaran berkelompok yang terdiri 2 sampai 6 orang yang bekerjasama secara heterogen dan saling membelajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student oriented*).

Penelitian ini menggunakan model *Make A Match* ialah termasuk dalam model pembelajaran kooperatif dalam model *Make A Match* ini rumusannya ialah siswa belajar bersama dalam 2 kelompok besar yang dimaksud untuk mencari pasangan melalui kartu soal dan jawaban yang telah

ditentukan oleh peneliti. Langkah model pembelajaran dalam penelitian ini yang digunakan ialah langkah dari Suprijono.

Model *Make A Match* dikembangkan pertama kali oleh Curran (dalam Huda, 2019) strategi *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Menurut (Huda, 2015) *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain : Pendalaman materi, Penggalan materi dan *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini.

Lie (dalam Riadi, 2015) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model ini mengajarkan siswa untuk belajar secara aktif , mandiri dan bertanggung jawab atas apa yang sudah menjadi kewajiban mereka. Misal dalam sebuah kelompok perlu adanya kekompakan , misal dalam mengerjakan soal , menyelesaikan soal dan berani berpendapat terhadap kelompok yang lain. Model ini diharapkan mampu membuat siswa belajar secara cepat dan teliti , karena dalam model ini siswa diharapkan mampu menemukan pasangan dengan kartu yang telah didapatkan siswa masing-masing dengan ketentuan waktu yang diberikan.

Wahab, (dalam Riadi, 2015) model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Pembelajaran ini mengutamakan anak didiknya supaya belajar aktif, mandiri dan cepat. Proses belajar ini diharapkan siswa mampu bekerjasama dengan tim lawannya untuk mendapatkan pasangan kartu yang dibawa setiap siswa dengan benar. Kartu yang mereka cari harus cocok dengan soal dan jawaban yang menurut mereka benar.

Suyatno (dalam Riadi, 2015) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Sistem pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri, aktif dan bertanggung jawab. Melalui belajar kelompok ini siswa mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang telah disediakan guru untuk menemukan jawaban dan soal yang tepat. Siswa diharapkan mampu mencari pasangannya dengan tepat dan cepat karena akan ada batasan waktu yang ditentukan. Setelah selesai guru dan peserta didik mencocokkan kartu soal dengan jawabannya dan mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan bersama-sama.

Berdasarkan uraian tersebut menurut pendapat peneliti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik

pembelajaran, teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari kartu soal dan kartu jawaban yang dibawa untuk mendapatkan pasangannya.

2. Persiapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut pendapat (Huda, 2019) pengertian *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Adapun persiapan model *Make A Match* menurut (Huda, 2019) adalah sebagai berikut:

- a) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan. Sebelum melakukan pembelajaran dengan model ini guru harus mempersiapkan dengan sebaik-baiknya.
- b) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna. Persiapan yang kedua yang harus dipersiapkan oleh guru.
- c) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (disini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa). Untuk membuat siswa akan lebih semangat lagi dan dari persiapan ini siswa akan lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

- d) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi. Dari lembaran yang dipersiapkan akan digunakan untuk mengetahui nilai akhir atau juga peringkat.

Menurut pendapat (Saiful, 2011) mengungkapkan persiapan model *Make A Match* yang harus disiapkan adalah sebagai berikut:

- a) Materi yang akan diajarkan pecahlah menjadi beberapa sub materi memudahkan untuk memberitahukan kepada peserta didik supaya mereka memahami dengan pelan-pelan.
- b) Membuat kata-kata kunci tau gambar dari setiap sub materi tersebut, lalu tulis dalam lembaran-lembaran kertas. Memudahkan waktu proses pembelajaran sudah akan selesai.
- c) Menyiapkan beberapa lembar kertas untuk menempelkan lembaran-lembaran kertas. Supaya lebih mudah untuk melkaskan proses pembelajaran menggunakan model *make a match*.
- d) Menyiapkan kertas HVS secukupnya untuk menuliskan hasil kerja kelompok supaya tidak lupa dan tertulis dengan berurutan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa persiapan dalam pembelajaran model *make a match* ini harus benar-benar diperispakan dahulu secara matang, karena kalau guru tidak hafal atau sap maka proses pembelajaran ini tidak akan berjalan secara efektif dan menyenangkan. Aktivitas pembelajaran ini jika siap dan matang akan berdampak menyenangkan pada siswa. Apalagi dengan model ini peserta didik akan mengenal lebih dalam teman satu kelas. Membuat siswa tangguh dalam

pikiran dan mental karena kesederhanaan model ini bisa digunakan sesekali, agar aktivitas pembelajaran lebih dinamis.

3. Langkah-Langkah Model *Make A Match*

Langkah–langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut (Zaenal, 2014, hal. 23-24) adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu yang sudah dipersiapkan oleh guru yang kemudian akan nanti dipergunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang setelah mendapatkan diharapkan siswa langsung berantusias untuk mencari pasangan dari kartu yang mereka sudah pegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). Mencari pasangan yang cocok dan benar dengan kartu yang dipegang masing-masing.
- e) Setiap siswa yang dapat mecocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Sebelum waktu yang ditentukan habis siswa juga harus cepat dalam berfikir mencari pasangan yang tepat.
- f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Dari pendapat tersebut ada juga menurut (Suprijono, 2014) langkah-langkah model *Make A Match* sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, sebelum mata pembelajaran dimulai guru harus sudah siap dengan kartu yang akan digunakan.
- b) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai. Setelah semua kelompok terbagi masing-masing anggota kelompok mempunyai tugas.
- c) Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran dan terutama guru dapat melihat dan mengontrol proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d) Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok. Semua peserta didik siap untuk melaksanakan tugasnya masing-masing.
- e) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi terlebih dahulu sebelum waktu habis dan sebelum mereka mendapatkan kartu jawaban yang tepat.
- f) Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai. Setelah menemukan pasangan

segera laporkan ke kelompok penilai supaya tugas nya selesai dengan baik.

- g) Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan supaya semua bisa tahu dan mendengarkan hasil kerja kelompok.
- h) Guru mengkonfirmasi jawaban yang benar dan mana yang salah setelah semua berjalan dengan baik , guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil belajar yang telah dikerjakan bersama-sama.

Ada juga langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut (Komalasari, 2010) adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu untuk dipegang sampai pembelajaran dimulai kedalam tahap berikutnya.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang untuk mendapatkan pasangan yang tepat dengan kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Cepat menyelesaikan tugas yang diberikan.
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Dari langkah-langkah menurut pendapat ahli tersebut peneliti akan menggunakan langkah-langkah menurut Suprijono.

4. Sintak Strategi *Make A Match* Dapat Dilihat Pada Langkah-Langkah Pembelajaran Berikut Ini

Dari langkah-langkah yang sudah tertera tersebut adapun sintak model *make a match* menurut (Suprijono, 2014) adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. Siswa diberi penjelasan untuk mempelajari materi dan untuk bekal belajar materi tersebut di rumah.
- b) Siswa di bagi ke dalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. Sedangkan kelompok C sebagai tim penilai.
- c) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

- f) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berikut merupakan sintak dari model pembelajaran *Make A Match* menurut (Ginanjar, 2020):

- a) Guru merancang sebuah teori yang sesuai dengan siswa untuk diulas. (Buat dua kategori kartu yang terdiri dari soal dan jawaban yang ada gambarnya.)
- b) Siswa akan menerima sebuah kartu dan mencari solusi jawabannya.
- c) Seluruh siswa akan melacak kembaran dari kartu yang sesuai. Contohnya siswa yang memiliki kartu " $12 \times 12 =$ " akan melacak kembaran dengan hasil "144".
- d) Siswa yang bisa menemukan kartu yang sesuai akan mendapatkan skor atau nilai.
- e) Bila siswa tidak bisa menemukan kartu yang sesuai akan memperoleh sanksi yang telah diputuskan.

- f) Bila suatu sesi telah berakhir maka kartu akan diundi kembali.
- g) Siswa bisa fleksibel mencocokkan dengan siswa yang kiranya memiliki jawaban yang cocok, walaupun siswa tersebut sudah ada siswa lain yang telah memilih jawaban itu.
- h) Guru akan membimbing seluruh kelas untuk melahirkan kesimpulan.

Berdasarkan uraian tersebut mengenai persiapan, langkah-langkah dan sintak pembelajaran *Make A Match*, maka langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban, pertanyaan dan jawaban ini di buat oleh guru sebelum proses belajar mengajar. Kocok semua kartu. Bagikan kartu kepada setiap peserta didik, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Setengah peserta didik mendapat kartu pertanyaan, setengah peserta didik yang lain mendapat kartu jawaban. Masing-masing peserta didik mencari pasangan kartu mereka, jika sudah menemukan pasangannya, maka mereka duduk berpasangan. Guru juga memberikan penjelasan agar mereka tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. Setelah semua peserta didik menemukan pasangannya, kemudian guru bersama siswa mengkonfirmasi pasangan kartu tersebut. Akhiri proses pembelajaran dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut pendapat (Huda, 2019) mengungkapkan kelebihan strategi pembelajaran *make a match* antara lain : a) dapat meningkatkan aktifitas

belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, c) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, d) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, e) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan strategi *make a match* (Huda, 2019) adalah: a) model ini jika strateginya tidak di persiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, b) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya, c) menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Menurut (Istarani, 2012), model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan model ini yaitu: a) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu, b) meningkatkan kreativitas belajar siswa, c) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, d) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendirinya, e) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Sedangkan kelemahannya, adalah: a) sulit bagi guru untuk menyiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, b) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, c) siswa kurang memahami makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena merasa hanya sekedar permainan saja, d) sulit untuk mengkonsentrasikan kepada anak.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan kelemahan tersebut peneliti berpendapat bahwa semua model pembelajaran pasti mempunyai ciri masing-masing dan terutama kelebihan dan kekurangannya. Dari model *Make A Match* ini kelemahan nya adalah jika tidak dipersiapkan dengan sangat matang akan memakan banyak waktu. Jika itu guru belum menguasai secara penuh apa saja yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Namun dari situlah model ini mempunyai kelebihan atau keunggulan yang sangat menarik dan menyenangkan yaitu siswa akan lebih belajar menyenangkan karena dalam pelaksanaan model ini siswa beranggapan belajar dengan santai akan tetapi mereka belajar secara mandiri dan kritis . Karena mereka harus mencari pasangan dengan yang cocok dan benar dari kartu yang mereka bawa masing-masing, jadi tidak hanya mereka bisa mencari cepat pasangan akan tetapi harus mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban yang dipegang dengan batas waktu yang sudah ditentukan.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2019) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku

teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011).

Hamalik (dalam Arsyad, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menumbuhkan siswa untuk belajar lebih kreatif dan mandiri. Media pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar kreatif mandiri dan berinovasi. diharapkan siswa mudah menerima dan mengingat materi pembelajaran melalui media yang digunakan. Siswa belajar dengan menggunakan media supaya tidak jenuh dan bosan, karena dalam keseharian siswa di kelas akan berdampak siswa menjadi jenuh. Adanya media ini diharapkan mampu membuat siswa untuk semangat belajar dan mudah menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru untuk

mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2019) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan meronstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (dalam Arsyad, 2019) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- b) Memperbesar perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

Manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Suryani, 2018) mengemukakan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme. Belajar dengan kreatif dan mandiri.
- b) Menarik perhatian siswa untuk mengamati dan melihat keunikan cara penggunaan media tersebut.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Membantu proses pembelajaran pada siswa, menarik perhatian dan menghilangkan rasa kejenuhan untuk belajar.
- d) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa. Pengalaman yang diberikan merupakan pengalaman yang mampu menyertakan kognitif, afektif dan psikomotorik.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. contohnya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media siswa mampu berfikir panjang untuk mengaitkan dengan kegiatan mereka dilingkungan rumahnya.
- f) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Anak jaman sekarang sulit dengan berkomunikasi dan berbahasa karena kecanduan mereka di sosial media. Banyak siswa yang rendah dalam berbicara karena dari itu dalam penggunaan media ini diharapkan mampu membantu siswa dalam berinteraksi, berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik.
- g) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran. Menambah pengetahuan dan wawasan pada peserta didik dalam keinginan untuk tahu dan berani mengeluarkan ide-ide dan pendapat mereka.

Dari uraian tersebut dan pendapat beberapa ahli peneliti berpendapat media pembelajaran dapat memeperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

4. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut (Sanjaya, 2013) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Salah satu klasifikasi media pembelajaran adalah dari segi sifatnya, berikut klasifikasinya:

a) Media Auditif

Media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

b) Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah filem *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

c) Media Audiovisual

Media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran filem,

slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Menurut (Hamdani, 2011) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, diantaranya:

a) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*).

Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lain yang ada kaitannya dengan pelajaran, yang disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar.

b) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan

media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah merupakan kombinasi audio dan visual. Media ini dalam batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi dan program slide suara.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari guru kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga menjadikan siswa aktif.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran. Perlu diperhatikan beberapa faktor yang mendasari pemilihan media pembelajaran seperti identifikasi gagasan, melihat kesesuaian kurikulum, menentukan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik siswa dan lain sebagainya. Ketika mengembangkan media pembelajaran harus diperhatikan setiap detail yang ada pada media pembelajaran karena hal tersebut akan menunjang keberhasilan dan kelayakan suatu media pembelajaran untuk digunakan. Menurut (Sutjipto, 2011) berikut akan dibahas satu persatu tentang komponen

yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual.

a) Garis

Garis merupakan kumpulan dari beberapa titik yang memiliki kerapatan tertentu sehingga terbentuklah garis. Garis memiliki sifat memanjangkan dan memiliki arah tertentu. Walaupun garis memiliki banyak bentuk namun hanya satu sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya.

b) Bidang

Bidang atau juga bisa disebut bentuk merupakan dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Bidang dapat terbentuk dari beberapa garis yang saling terhubung.

c) Tekstur

Tekstur merupakan permukaan suatu benda. Ada berbagai macam tekstur seperti kasar, halus, licin, kusam, mengkilap, berpori dan sebagainya. Tekstur bisa dirasakan melalui penglihatan dan rabaan.

d) Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.

e) Gelap Terang

Gelap terang merupakan akibat dari cahaya. Artinya, benda terlihat gelap jika tidak terkena cahaya, sebaliknya benda akan terlihat terang jika

terkena cahaya. Gelap terang berfungsi untuk memberikan 3 dimensi pada suatu gambar.

f) Ruang

Ruang dalam 3 dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamatnya seperti halnya ruang tamu, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya 2 dimensi ruang mengacu pada luas bidang gambar.

g) Komposisi

Komposisi memiliki persamaan dengan prinsip visual. Didalam komposisi dibahas tentang bagaimana mengatur, menata, atau mengorganisasikan unsur-unsur visual agar karya seni yang dibuat menjadi lebih memiliki nilai. Komposisi adalah susunan unsur-unsur yang dapat memancarkan kesan kesatuan, irama, dan keseimbangan dalam suatu media.

Berdasarkan pengembangan media visual tersebut peneliti berpendapat bahwa semua media yang dipergunakan pasti akan mempunyai unsur, ciri, tujuan, manfaat dan fungsi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media visual yang berbentuk kotak bernama *explosion box* yang diharapkan mampu membawa siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, aktif dan benar.

D. Media Pembelajaran *Explosion Box*

1. Pengertian *Explosion Box*

Menurut pendapat (Nasriya, 2018) mengungkapkan bahwa *Explosion Box* merupakan media yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan

memunculkan tulisan atau gambar menurut tema. Sebenarnya *Explosion Box* ini memiliki banyak macamnya, masing-masing orang memiliki cara sendiri-sendiri dalam menyalurkan kreatifitas mereka, hal inilah yang membuat isi dari *Explosion Box* menjadi bermacam-macam.

Explosion Box merupakan sebuah kotak seperti kado yang terbuat dari kertas yang jika dibuka berisi berbagai kejutan kreatif berbagai bentuk ungkapan melalui kreatifitas. *Explosion Box* ini memiliki beberapa macam, masing-masing orang memiliki cara sendiri dalam menyalurkan kreatifitas mereka. hal inilah yang membuat explosion box bisa dikreasikan menjadi media pembelajaran. *Explosion Box* ini di variasi dengan materi-materi pembelajaran. *Explosion Box* ini terdiri dari materi pecahan senilai dan strategi model pembelajaran *Make A Match* yang bisa dimainkan berkelompok. (Waladiyah, 2018)

Media pembelajaran *Explosion Box* ini dibuat bertujuan untuk membantu siswa memahami suatu materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, memberi variasi kegiatan pembelajaran agar tidak membosankan, mengajak siswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan lain tidak hanya mendengarkan guru melainkan juga mengamati, melakukan, mempresantasikan, selain itu media pembelajaran *Explosion Box* ini juga akan memperjelas makna suatu materi pelajaran dengan visual. (Bluemel dan Taylor, 2012)

Vidio-vidio mengenai *Explosion box* dapat dijumpai di *Youtube*, media tersebut jarang dikembagkan sebagai media pembelajaran. *Explosion Box*

biasanya digubakan sebagai kado untuk ulang tahun, hari ibu, perpisahan, dan lain-lain. Namun peneliti memanfaatkannya sebagai salah satu media yang dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan gambar, namun dapat juga diisi dengan tulisan, gambar, dan berbagai macam lainnya. Cara membuatnya relatif mudah dan tidak butuh waktu lama. Hanya butuh membuat pola, memotong dengan gunting, dan menempel menggunakan lem listrik, isolasi atau lem kayu tergantung dari bahan luar yang digunakan.

2. Karakteristik Media *Explosion Box*

Media *Explosion Box* ini termasuk media visual. Proses pembuatan dengan tangan menjadikan *Box* ini unik karena dapat berbeda dari *Box* yang lain. *Explosion Box* dapat berbeda satu sama lain bergantung kreativitas dan konsep yang akan disajikan.

Karakteristik *Explosion Box* yakni terbuat dari kertas tebal atau bisa juga kayu tipis seperti *vineer* berbentuk kotak, memiliki empat sisi. *Explosion Box* adalah media yang dapat menarik perhatian siswa karena memperlihatkan *Explosion* (ledakan) yang ada di dalam kotak tersebut. RA (dalam Purwanti, 2019) menjelaskan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *Box* cantik ini terdiri dari karton dupleks, karton *hard board*, karton warna, kertas kado, cutter, gunting, lem kayu dan lain-lain. RA (dalam Purwanti, 2019) menambahkan bahwa terdapat beberapa pola dasar segi enam dan pola bentuk segi delapan. Namun, dalam proses pembuatan media ini peneliti menggunakan pola bentuk segi empat. Hal

tersebut berdasarkan kemudahan pembuatan dan penggunaan media untuk dikelola dengan baik.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Explosion Box*

Media pembelajaran *Explosion Box* memiliki kelebihan dibanding media lain yaitu (Purwanti, 2019) mengatakan:

- a) Meningkatkan rasa ingin tahu dengan cara mengisi konten kotak tersebut dan perasaan terkejut ketika membukanya dan diharapkan siswa mampu mengimajinasi apa yang akan dilakukan dalam permainan media tersebut.
- b) Adanya gambar atau tulisan menarik yang dapat dibuka dan ditarik serta dapat memberi ketertarikan dalam kotak tersebut. Salah satunya gambar-gambar yang ada disetiap layar.
- c) Dapat diisi dengan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan. Dengan adanya bentuk gambar maka diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Namun, kekurangan dari *Explosion Box* sebagai media pembelajaran yakni keanekaragaman proses pembuatan, masing-masing media pembelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda yang membutuhkan ide, kemampuan, dan kreativitas.

Explosion Box ini memiliki kelebihan antara lain media dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, media ini akan menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik akan dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran, mendapatkan pengetahuan

yang baru dan wawasan yang luas dengan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, membantu peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Yaumi (dalam Tsanidya, 2019)

Kelemahan dari media tersebut ialah sangat sulit untuk menciptakan kreatifitas cara membuat media, dalam pembuatan membutuhkan waktu yang lama, jika anak tidak memperhatikan, guru harus mengulang dalam menjelaskan. Maka dari itulah media ini banyak membutuhkan waktu untuk pembuatannya, karena dalam menciptakan kreatifitas tidaklah mudah untuk membangun kreatifitas yang cepat.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan kelemahan media *explosion box* tersebut peneliti berpendapat semua media pasti akan mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dari kelebihan media tersebut sangat menarik untuk dilatihkan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar supaya siswa menjadi tidak jenuh dan akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kelemahan yang dirasakan adalah kelemahan yang pastinya akan dirasakan oleh gurunya terlebih dahulu. Jadi cara menyikapinya adalah guru harus benar-benar matang dalam mempersiapkan proses pembelajaran berbantuan media *explosion box* ini.

E. Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Explosion Box*

Sebagai mediator guru hendaknya mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif secara maksimal, mengatur arus kegiatan siswa, menampung semua persoalan yang diajukan siswa dan mengembalikan persoalan tersebut kepada siswa lain untuk dijawab dan dipecahkan, kemudian guru bersama siswa menarik kesimpulan atas jawaban yang dihasilkan. Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk pintar memilih dan menyesuaikan media pembelajaran dengan materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Hamdani, 2011) Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran Hal ini sangat penting karena untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa dalam penyampaian materi.

Penggunaan model pembelajaran sangat juga berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Model yang baru akan membuat siswa semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *make a match* yaitu sistem pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan cepat. Model ini mengajarkan siswa untuk belajar cepat dan tepat. Siswa diharapkan mampu mencari pasangan melalui kartu yang sudah mereka dapatkan masing-masing.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka ini, dengan menggunakan media nyata. Media nyata digunakan siswa dalam mempelajari materi pecahan senilai, sehingga siswa mempunyai gambaran yang konkret dalam mempelajari kegiatan materi pecahan senilai.

Penggunaan media yang tepat dan bervariasi seperti media *explosion box* mampu mengatasi sikap pasif siswa, sehingga siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Media *explosion box* yang digunakan dapat memungkinkan siswa belajar dengan lebih cepat mengingat. Menimbulkan interaksi antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan yang akan membuat siswa semangat untuk belajar matematika. dengan menggunakan media *make a match* berbantuan media *explosion box* dalam pembelajaran matematika terdapat pengaruh signifikan yaitu rasa suka dan ketertarikan terhadap matematika yang akan membuat siswa untuk menaruh perhatiannya ketika terlibat aktif dalam pembelajaran akan membuat kualitas pembelajaran matematika meningkat secara perlahan.

Tabel 2
Sintaks Guru dan Siswa

Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan hikmat
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.	Siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap agar melakukan transisi secara efisien	Siswa diminta untuk memperhatikan apa yang harus dilakukan setelah guru menjelaskan kepada mereka.
Fase 4 Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.	Siswa berkelompok sesuai apa yang telah diperintahkan oleh gurunya. Lalu mengerjakan soal yang guru telah berikan kepada setiap kelompok
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.	Siswa bersama guru melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dipelajari
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.	Siswa diberikan semacam reward oleh guru setelah berhasil melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pembelajaran *Make A Match* menggunakan media audio visual pada siswa kelas III SDN Ngijo 1 Kota Semarang. Penelitian ini disusun oleh Hardiyati Universitas Negeri Semarang (UNNES) tahun 2015. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah kelas 3 berjumlah 28 siswa 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan , pertindakan, observasi dan refleksi. Penggunaan model *Make A Match* berbantuan media audio visual mampu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Ngijo 1 Kota Semarang. Penelitian ini mengalami hambatan saat pengkondisian proses belajar mengajar dikelas , karena anak selalu ramai.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pembelajaran *Make A Match* menggunakan media kartu bergambar pada siswa kelas 5 SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Penelitian ini disusun oleh Purnianingrum Universitas Negeri Semarang (UNNES) tahun 2015. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini membuktikan model *Make A Match* berbantuan media kartu gambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa

kelas 5. Penelitian ini memiliki hambatan saat proses ambil data karena penelitian ptk ini harus bisa benar-benar membagi waktu

3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi mengubah pecahan ke bentuk desimal dengan menggunakan model *Make A Match* di kelas 5 SDN 050687 Sawit Seberang Medan. Jenis penelitian ini menggunakan PTK dengan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Dari hasil penelitian tersebut siswa dinyatakan aktif secara klasikal telah mencapai 80% , dengan demikian penggunaan model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SDN 050687 Sawit Seberang Medan pada pelajaran matematika materi mengubah pecahan ke bentuk desimal. Penelitian ini memiliki hambatan saat proses belajar mengajar dikelas
4. Penelitian ini dilakukan di SD Diwak untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 4. Jenis penelitian ini menggunakan PTK, dilaksanakan dengan 2 siklus setiap siklus akan melalui empat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan pengumpulan data ketuntasan siswa meningkat dari 80% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 100% . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SD Diwak. Penelitian ini memiliki hambatan saat proses pergantian siklus.

Model *Make A Match* mampu meningkatkan materi pembelajaran apapun dan digunakan dalam bentuk penelitian bermacam-macam. Model *Make A Match* ini mampu mengunggulkan beberapa hasil prestasi pembelajaran pada siswa dan mampu memberikan bukti nyata seperti yang sudah pernah dilakukan oleh para mahasiswa peneliti model *Make A Match* ini, termasuk peneliti akan menggunakan model *make a match* ini sebagai penelitian dengan berbantuan media yaitu media *Explosion Box*. Penelitian relevan tersebut peneliti berharap penerapan model *Make A Match* ini diharapkan mampu membawa perubahan yang meningkat terhadap proses belajar peserta didik terutama membangun daya ketertarikan anak untuk belajar secara mandiri, aktif dan membangun daya tarik yang cukup tinggi. Harapan penelitian menggunakan model ini ingin mengetahui pengaruh dalam proses pembelajaran pada anak. Daya tarik anak untuk belajar meningkat atau tidak setelah diterapkan model *make a match* ini.

Dalam penelitian relevan ini keterbatasan yang dimiliki oleh setiap peneliti ialah berbeda-beda. Mulai dari keterbatasan dalam pengambilan data, meminta surat izin dan pembuatan media. Peneliti sendiri merasakan keterbatasan yaitu dengan pembuatan media yang cukup memakan banyak waktu. Peneliti ini berbeda dengan peneliti sebelumnya. Karena dalam penelitian ini siswa diminta untuk bermain dengan media berdasarkan ciri-ciri model pembelajarannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi dan pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika khususnya materi pecahan senilai

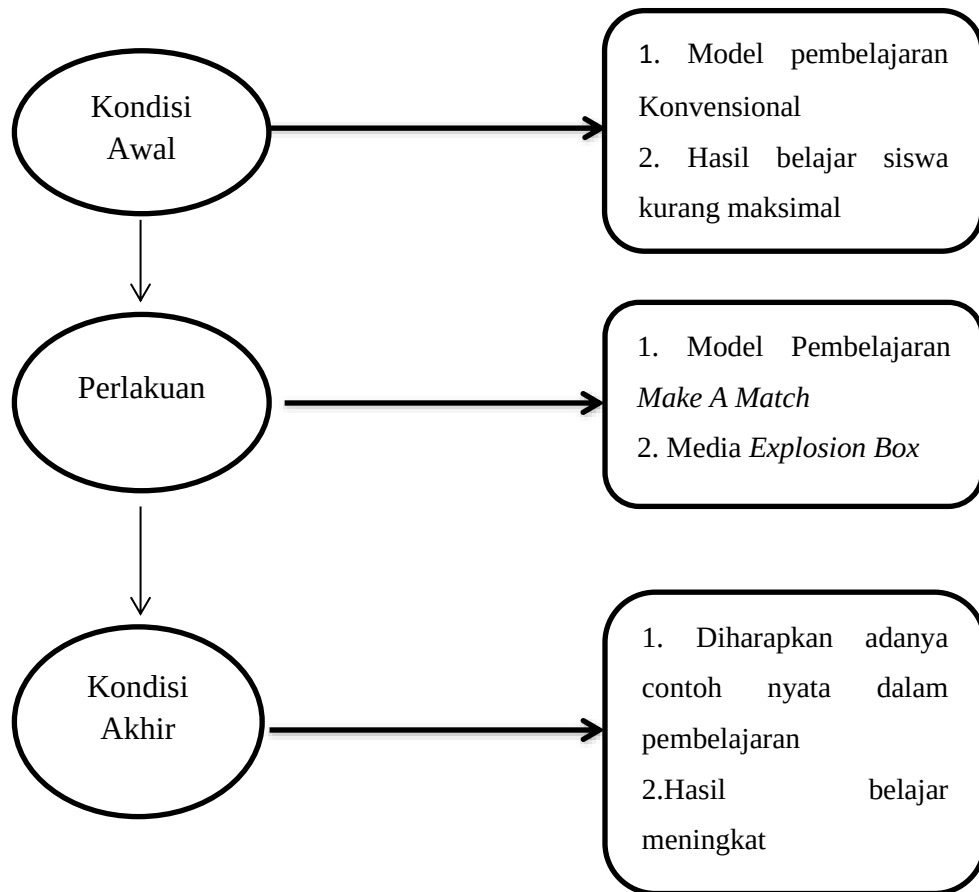
G. Kerangka Pemikiran

Menurut (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Berdasarkan uraian pada landasan teori tersebut maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi pecahan senilai pada siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran dan metode serta media yang digunakan dalam meningkatkan pengaruh model , media dan hasil belajar media pada siswa.

Pada kondisi awal yang terlihat , guru dalam menyampaikan materi masih terlihat kurang bervariasi. Siswa cenderung melihat dan mendengarkan belum adanya tindakan langsung yang memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Bahkan terdapat beberapa siswa yang hanya duduk diam pada saat guru menjelaskan atau bertanya jawab dengan siswa.

Berdasarkan kondisi awal tersebut maka perlu dilakukannya perlakuan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan Media *Explosion Box*. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Dalam setiap kelompok harus bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menjodohkan kartu atau menemukan kartu jawaban. Siswa juga dapat bekerja secara aktif dan langsung dalam pembelajaran matematika. Maka dengan model *Make a Match*

menggunakan media diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi pecahan senilai pada siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan.



Gambar 1
Alur Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran tersebut merupakan gambaran yang akan diharapkan oleh peneliti di kondisi awal model pembelajaran masih terbatas dan hasil belajar siswa kurang maksimal setelah diberi perlakuan menggunakan model *Make A Match* dan media *Explosion Box* dikondisi akhir diharapkan mengalami peningkatan pada psoses hasil belajar siswa.

H. Hipotesis Penelitian

Nawawi (dalam Jakni, 2016) mengatakan bahwa: “Hipotesis adalah generalisasi atau rumusan kesimpulan yang bersifat tentative, yang akan berlaku apabila sudah di uji kebenarannya”. Darmadi (dalam Jakni, 2016) berpendapat bahwa: “Hipotesis adalah jawaban sementara / dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang banyak memberi manfaat bagi pelaksanaan penelitian”. Purwanto dan Sulistyastuti dalam (Jakni, 2016), hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu kebenarannya) sehingga harus diuji secara empiris.

Jadi kesimpulannya adalah hipotesis adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan, yang masih memerlukan suatu pembuktian dengan data-data dan fakta-fakta di lapangan serta berlaku apabila sudah di uji kebenarannya.

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir tersebut maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_0

Model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Explosion Box* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. H_a

Model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Explosion Box* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian kali ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* terhadap hasil belajar Matematika pada materi Pecahan senilai pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan atau kelompok kontrol, metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Eksperimen dilakukan di kelas IV, dimana pada awal diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan penggunaan pendekatan *Make A Match* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa diawal dan setelah dilakukan perlakuan. Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre-Eksperimental Design* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variable*) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Desain penelitian ini terdiri dari satu kelas saja, dimana kelas tersebut diberikan perlakuan (*treatment*). Berikut tabel mengenai model eksperimen *one group pretest-posttest design*:

Tabel 3
One Group Pretest Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

(dalam Jakni, 2016)

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara O₁-O₂ pada kelompok eksperimen.

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X₁ = Penerapan *Make a Match* menggunakan media *Explosion Box*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Arikunto (dalam Jakni, 2016) variabel penelitian adalah “objek penelitian yang bervariasi”. Suryabrata (dalam Jakni, 2016) mengatakan “variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadikan objek pengamatan penelitian”. Purwanto (dalam Jakni, 2016) “variabel adalah gejala yang dipersonalisasi. Bila konsep tersebut mengandung sejumlah nilai yang bervariasi, maka konsep kualitas fisik dan prestasi belajar dapat dikatakan sebagai variabel penelitian. Jadi variabel adalah konsep yang mengandung variasi nilai. Effendi (Raudhah, 2017). Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independen*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat

(dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box*.

2. Variabel Terikat (*Dependen*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika khususnya pada materi pecahan senilai.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional Variabel Penelitian merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep ataupun variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan peneliti terhadap dua variabel.

Melihat dari pertanyaan tersebut, dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat.
2. Model *Make A Match* siswa mencari pasangan sambil mempelajari konsep materi dengan menggunakan media *Explosion Box* kotak berisi kertas kreatifitas yang mengajarkan materi pecahan senilai.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Desa Gowak Krajan Tahun Ajaran 2020/2021 berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan yang berjumlah 20 siswa.

3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* penelitian ini menggunakan *total sampling*.

E. Setting Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Desa Gowak Krajan Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung pada kelas IV Semester 1 tahun ajaran 2020/2021

F. Metode Pengumpulan Data

Setiap penelitian memiliki cara atau teknik berbeda dalam mengumpulkan suatu data. Teknik pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah Metode Tes, Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum atau setelah proses pembelajaran berlangsung (Jakni, 2016), beliau juga menyatakan bahwa bentuk tes bermacam-macam, diantaranya: pilihan ganda, soal essay dan soal menjodohkan.

Pada penelitian ini tes disajikan berupa soal pilihan ganda. Tes tersebut dilaksanakan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi pecahan sebelum diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran *Make A Match* menggunakan media *Explosion Box*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan materi pecahan setelah diberikan perlakuan. Teknis tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan penguasaan pecahan sebelum penelitian sampai setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Make A Match* menggunakan media *Explosion Box*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal berupa pilihan ganda. Pada penelitian ini tes dan kisi-kisi digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan materi pecahan senilai yaitu diagram pada ranah kognitif. Sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Lembar tes kegiatan siswa digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar tes kegiatan siswa digunakan untuk mengamati segala sesuatu yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung berdasarkan pada indikator-indikator yang telah ditentukan. Untuk melihat kisi-kisi lebih jelasnya ada dilampiran 3.

Tabel 4
Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest*

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal				
			C1	C2	C3	C4
3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambardan model konkret	3.1.1 Memahami pengertian pecahan senilai	1,2,3, 5,7,9, 10,32	4,14, 24,25, 27,28, 31,35, 36,39	6,8, 12,13, 15,16, 17,20, 21,22	11,18, 19,34	
	3.1.2 Menganalisis persamaan pecahan senilai dan pecahan tidak senilai			23,26, 29,30, 33,37, 38,40		
4.1Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret						
Jumlah Total			40			

H. Validitas dan Reliabilitas

Pada suatu proses pengumpulan data tertentu menggunakan instrumen untuk mendapatkan data yang diharapkan. Instrumen yang digunakan tentu harus valid dan reliable sehingga dapat digunakan sebagai alat pengukuran. Tujuan dari pengujian ini, untuk mengetahui kelayakan atau gambaran kualitas instrumen yang telah dibuat. Uji coba instrumen dilaksanakan di Desa Gowak Krajan, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung pada siswa kelas IV dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 20 siswa dihari Senin 18 Januari 2021. Instrumen yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa yaitu lembar tes hasil belajar siswa. Penjelasan mengenai validitas dan reliabilitas dalam penelitian akan dibahas sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dilakukan secara komputerisasi dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Untuk melihat hasil uji SPSS dapat dilihat pada lampiran 6. Hasil dari item-item soal baik yang valid maupun yang tidak valid akan disajikan pada Tabel 5:

Tabel 5
Uji Validitas Instrumen

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,444	-0,419	Tidak Valid
2	0,444	0,563	Valid
3	0,444	-0,105	Tidak Valid
4	0,444	0,221	Tidak Valid
5	0,444	0,752	Valid
6	0,444	-0,314	Tidak Valid
7	0,444	0,650	Valid
8	0,444	0,615	Valid
9	0,444	-0,012	Tidak Valid
10	0,444	0,558	Valid
11	0,444	0,603	Valid
12	0,444	0,533	Valid
13	0,444	-0,145	Tidak Valid
14	0,444	0,538	Valid
15	0,444	0,789	Valid
16	0,444	0,500	Valid
17	0,444	0,556	Valid
18	0,444	0,541	Valid
19	0,444	-0,079	Tidak Valid
20	0,444	0,556	Valid

21	0,444	0,550	Valid
22	0,444	-0,297	Tidak Valid
23	0,444	0,533	Valid
24	0,444	0,510	Valid
25	0,444	-0,232	Tidak Valid
26	0,444	0,463	Valid
27	0,444	-0,168	Tidak Valid
28	0,444	-0,159	Tidak Valid
29	0,444	0,547	Valid
30	0,444	0,454	Valid
31	0,444	0,470	Valid
32	0,444	-0,023	Tidak Valid
33	0,444	0,556	Valid
34	0,444	0,579	Valid
35	0,444	0,579	Valid
36	0,444	0,603	Valid
37	0,444	0,630	Valid
38	0,444	0,583	Valid
39	0,444	-0,221	Tidak Valid
40	0,444	0,025	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 5 tersebut data menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji validitas pada *SPSS For Windows versi 25*. Jumlah soal *pretest* dan *posttest* semula berjumlah 40 soal, tetapi setelah dilakukan uji validitas soal terdapat 26 butir yang valid dan 14 butir soal yang tidak valid. Dari 26 butir soal tes yang valid akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media *Explosion Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika” di Desa Gowak Krajan, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Ke 14 butir soal tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas ini menggunakan *SPSS 25 For Windows*. Penelitian ini terdapat jenis instrumen pengumpulan data yaitu soal tes diperlukan teknis analisis uji reliabilitas.

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Tolak ukur untuk menentukan derajat kehandalan dibandingkan dengan pedoman tabel 6

Tabel 6
Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien r	Kualifikasi
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat Rendah

Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, berikut adalah rumus *Cronbach's Alpha* :

Uji reliabilitas akan dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan rumus *cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS for windows* dengan taraf signifikan 5% dan nilai *Alpha* lebih besar dari persyaratan yaitu 0,5. Berikut hasil *reliabilitas* disajikan pada tabel 7 :

Tabel 7
Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	40

Tabel 7 diatas menunjukkan bahwa soal yang diuji cobakan dinyatakan reliabel, karena nilai *Alpha* lebih besar dari persyaratan 0,5 yaitu 0,800. Nilai *r* berada pada rentang 0,800-0,1000, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes termasuk dalam kategori sangat tinggi. Untuk melihat hasil hitung *SPSS* dapat dilihat pada lampiran 7.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh. Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 25.0 for windows*.

Tabel 8
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
$0,70 < D \leq 1,00$	Baik Sekali (digunakan)
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik (digunakan)
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Hasil daya pembeda suatu butir dapat dilihat pada tabel 9:

Tabel 9
Hasil Uji Daya Beda

No Soal	r_{hitung}	Keterangan
1	0,475	Baik
2	0,585	Baik
3	0,480	Baik
4	0,480	Baik
5	0,445	Baik
6	0,519	Baik
7	0,460	Baik
8	0,519	Baik
9	0,586	Baik
10	0,541	Baik
11	0,491	Baik
12	0,480	Baik
13	0,466	Baik
14	0,549	Baik
15	0,497	Baik
16	0,519	Baik
17	0,538	Baik
18	0,553	Baik
19	0,493	Baik
20	0,491	Baik
21	0,519	Baik
22	0,491	Baik
23	0,495	Baik
24	0,529	Baik
25	0,501	Baik
26	0,494	Baik

Berdasarkan Tabel 9 menunjukkan hasil daya pembeda soal valid. Hasil yang diperoleh seluruh soal dari 26 soal yang sudah divalidasi termasuk dengan kriteria baik semua. Untuk melihat hasil hitung SPSS dapat dilihat pada lampiran 8.

4. Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal dalam menjaring banyaknya subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf

kesukaran soal tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah. Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *SPSS*.

Tabel 10
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

Tabel 10 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Hasil kriteria indeks kesukaran soal dapat pilihan pada tabel 11.

Tabel 11
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Butir Soal	Mean	Keterangan
1	0,65	Sedang
2	0,80	Mudah
3	0,70	Sedang
4	0,70	Sedang
5	0,55	Sedang
6	0,80	Mudah
7	0,70	Sedang
8	0,80	Mudah
9	0,65	Sedang
10	0,80	Mudah
11	0,85	Mudah
12	0,70	Sedang
13	0,85	Mudah
14	0,65	Sedang
15	0,75	Mudah
16	0,80	Mudah
17	0,70	Sedang
18	0,55	Sedang
19	0,55	Sedang
20	0,85	Mudah

21	0,75	Mudah
22	0,85	Mudah
23	0,75	Mudah
24	0,60	Sedang
25	0,70	Sedang
26	0,65	Sedang

Berdasarkan tabel 11 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, hasil yang didapat dari hasil perhitungan soal dengan kategori sedang sebanyak 14 soal dan 12 soal dalam kategori mudah dengan jumlah seluruh soal yakni 26 soal. Untuk melihat hasil hitung *SPSS* dapat dilihat pada Lampiran 9.

I. Prosedur Penelitian

Proses pengambilan data berlangsung pada saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan pemerintah untuk menerapkan kebijakan *Work From Home* atau lebih dikenal dengan istilah *WFH* yang artinya bekerja dari rumah dan menerapkan pembelajaran Daring atau belajar dari rumah bagi kalangan siswa. Maka dari itu, proses penelitian yang seharusnya dilakukan di SD N Krincing harus dipindahkan ke Desa sebagai solusinya karena sekolah tidak memperbolehkan untuk melakukan tatap muka. Sehingga penelitian ini dilaksanakan di Desa Gowak Krajan pada kelas IV dengan sejumlah 20 siswa. Pelaksanaan penelitian terbagi atas tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut: .

1. Persiapan Penelitian

a) Survey

Survey yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan terhadap objek secara lebih dekat agar mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan.

b) Pengajuan Perizinan

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menyusun proposal penelitian. Hasil proposal penelitian yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing, selanjutnya diajukan ke tempat penelitian yaitu Desa Gowak Krajan, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Penyerahan proposal penelitian ini disertai dengan surat perijinan yang sudah disahkan oleh pihak Fakultas.

c) Penentuan Sampel Penelitian

Peneliti memilih siswa kelas IV Sekolah Dasar di Desa Gowak Krajan sebagai objek penelitian. Populasi yang ada dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar di Desa Gowak Krajan tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 20 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar di Desa Gowak Krajan yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*.

d) Penentuan Jadwal Penelitian

Penentuan dan penyusunan jadwal dalam penelitian ini melibatkan tokoh dari pemerintah Desa. Peneliti bekerjasama dengan tokoh

masyarakat yang ditunjuk oleh pemerintah Desa Gowak Krajan untuk melakukan penyusunan jadwal penelitian. Kerjasama ini dilakukan diluar jam kerja agar tidak mengganggu aktivitas kerja.

Tabel 12
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

<i>Treatment</i>	Hari	Waktu	Materi
<i>Pretest dan Treatment 1</i>	Kamis, 21 Januari 2021	08.00-10.30 dan 13.00-15.30	Pada pengukuran awal soal pilihan ganda diberikan kepada subjek Materi treatment yang pertama adalah pengertian dan makna dari pecahan senilai
<i>Treatment 2</i>	Jumat, 22 Januari 2021	08.00-10.30	Pecahan senilai menggunakan contoh gambar berarsir
<i>Treatment 3</i>	Sabtu, 23 Januari 2021	08.00-10.30	Pemahaman mengenai pecahan senilai berdasarkan garis bilangan
<i>Treatment 4</i>	Minggu 24 Januari 2021	08.00-10.30	Latihan soal mengenai pecahan senilai menggunakan garis bilangan
<i>Treatment 5</i>	Senin 25 Januari 2021	08.00-10.30	Pemahaman makna dari pecahan-pecahan yang bersifat senilai berdasarkan
<i>Treatment 6 dan Posttest</i>	Selasa 26 Januari 2021		Latihan soal pecahan-pecahan yang bersifat senilai Dan Untuk pengukuran akhir diberikan soal pilihan ganda setelah diberikan perlakuan.

e) Persiapan Instrumen Penelitian

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyusunan jadwal yaitu mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes soal pilihan ganda dengan cara penilaiannya menggunakan rubrik penilaian. Rubrik penilaian dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika khususnya materi pecahan senilai yang dimiliki siswa.

f) Persiapan Alat dan Bahan

Setelah menyusun jadwal dan menyusun instrumen, langkah selanjutnya adalah persiapan alat dan bahan. Mempersiapkan alat pembelajaran seperti penggaris, kertas, spidol, buku panduan belajar Matematika untuk kelas 4 Sekolah Dasar serta lembar kerja kelompok. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran berupa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dalam belajar Matematika pada bab “Pecahan Senilai” serta mempersiapkan media pembelajaran yang menarik yaitu media *Explosion Box*. Alat yang digunakan untuk membuat media *explosion box* adalah gunting, penggaris, katek, pensil, bolpoin dan spidol. Bahan-bahan yang perlu disiapkan diantaranya adalah kertas karton tebal, kertas karton alaska, kertas kado, lem kertas, doubletipe, dan kertas origami. Media *explosion box* yang digunakan sebanyak 1 dengan 4 layar, layar ke 1 untuk menjelaskan pengertian pecahan, layar ke 2 untuk menjelaskan

pecahan menggunakan gambar, layar ke 3 untuk menjelaskan pecahan menggunakan garis bilangan dan layar ke 4 untuk menjelaskan pecahan pecahan senilai dan contoh soal.



Gambar 2
Media Explosion Box

g) Persiapan Materi

Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi Pecahan Senilai pada mata pelajaran Matematika. materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat dan disusun oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menetapkan standar kompetensi atau kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi pecahan senilai yang akan dimasukkan ke dalam susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih indikator yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang tujuan

pembelajaran sesuai dengan materi pecahan senilai, mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai dengan silabus Kurikulum 2013, diantaranya mencakup menghitung pecahan senilai dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai.

2. Persiapan Instrumen Penelitian

a) Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika

Pada persiapan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika. item pertanyaan dalam tes dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator hasil belajar. Banyaknya item pertanyaan yang akan digunakan untuk hasil belajar matematika berjumlah 26 item pertanyaan.

b) Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen dalam penelitian ini diperbolehkan dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Tujuan dari pengujian instrumen tersebut untuk mengetahui kelayakan atau gambaran kualitas instrumen yang telah dibuat. Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di Dusun yang berbeda. Uji coba dilakukan di Dusun Krajan II Kelurahan Gowak dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 20 siswa. Instrumen yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa yaitu berupa tes hasil belajar matematika dengan jumlah item 40 soal item pertanyaan.

3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan model *One Group Pretest-Posttest Designs*. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang materi pecahan senilai pada mata pelajaran matematika. Materi tersebut disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Explosion Box*.

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibagi menjadi 8 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung dengan durasi waktu 2 x 35 menit. Penjabaran pertemuan tersebut antara lain: 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan *pre-test*, 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan *post-test*, dan 6 kali pertemuan untuk pelaksanaan *treatment*.

a) Pelaksanaan *pre-test*

Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberi *treatment*.

Langkah awal yang dilaksanakan sebelum peneliti memberikan *treatment* kepada siswa kelas IV di Desa Gowak Krajan, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Tujuan peneliti memberikan pengukuran awal pada siswa adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum diberikan *treatment* dalam proses belajar matematika pada materi pecahan senilai. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran awal yaitu 1 hari dengan alokasi

waktu yang sudah ditentukan. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti, diantaranya sebagai berikut :

b) Pemberian *Treatment*

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diberi enam kali *treatment* pada subjek yang diteliti. *Treatment* yang dilakukan sebagai berikut:

1) *Treatment 1*

Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan diadakannya pretest kepada siswa kelas IV yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika. peneliti menyebarkan instrumen tes pilihan ganda kepada 20 siswa kelas IV untuk diisi secara individu pada lembar tes yang sudah disediakan. Apabila subjek penelitian sudah selesai dalam mengisi lembar tes, maka lembar tes dikumpulkan dimeja peneliti. Melakukan skoring pada lembar tes yang telah diisi oleh siswa. Pembelajaran Matematika pada treatment 1. Materi yang diajarkan pada treatment ini adalah pengertian pecahan senilai. Pemberian perlakuan atau treatment yang berlangsung ini dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan doa. Siswa diberi motivasi agar lebih semangat dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab untuk merangsang pola berfikir siswa. Peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match*

berbantu media *explosion box* dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Kegiatan *treatment 1* bertujuan untuk mengenalkan siswa pada pengetahuan pecahan senilai. Langkah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam *treatment* ini yaitu melalui kegiatan tanya jawab. Siswa secara mandiri diminta untuk mendefinisikan pengertian pecahan senilai. Peneliti menjelaskan materi dengan bantuan media *explosion box* agar mempermudah proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Kelas dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing anggotanya terdiri 4-5 siswa. Masing-masing kelompok diminta untuk menyebutkan pengertian pecahan senilai. Setelah pemberian waktu yang ditentukan peneliti meminta semua siswa untuk mengambil kartu didalam media *explosion box*. Setelah mendapatkan kartu peneliti meminta kepada semua siswa untuk mencari pasangan kartu yang tepat antara soal dan jawaban yang mereka ketahui. Salah satu pasangan diminta untuk maju kedepan membacakan hasil pekerjaannya. Setelah semua mendapatkan pasangan kartu, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Pelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama-sama.

2) *Treatment 2*

Pembelajaran matematika pada *treatment 2*. Materi yang akan dibahas adalah menentukan pecahan senilai menggunakan contoh gambar misalnya gambar persegi yang didalamnya terdapat

jaring-jaring yang sebagian diarsir untuk menentukan pecahan misalnya persegi panjangnya dibagi menjadi 4 bagian 2 jaring dibiarkan dengan warna polos lalu 2 bagian yang lain diarsir maka cara menghitungnya ialah keseluruhan jaring ada 4 lalu yang diarsir ada 2 maka penyebutnya 2 yang diarsir, lalu pembilangnya 4 dari keseluruhan jaring persegi panjangnya. Pemberian perlakuan atau *treatment* yang berlangsung ini dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan doa. Siswa diberi motivasi agar lebih semangat dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab untuk merangsang pola berfikir siswa. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran peneliti mengajak para siswa untuk bermain ze-zel tepuk 5 jari. Pada *treatment* ke 2 ini siswa diharapkan sudah memahami dan hafal dengan pengertian pecahan senilai. Belajar mudah mengingat melalui media *explosion box*.

Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi pecahan senilai berbantu media *explosion box* dengan menggunakan model *make a match*. Langkah pada *treatment* ini siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok dalam setiap kelompok terdiri dari 4 anak setelah dibagikan kelompok peneliti akan menyuruh salah satu kelompok untuk maju kedepan mengambil soal yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah soal dipegang satu-satu dalam setiap kelompok, lalu

kerjakan soal yang telah didapatkan. Setelah mengerjakan soal siapa yang benar dan paling cepat mengerjakan akan mengambil kartu di media *explosion box*. Setelah mendapatkan 2 siswa dari perwakilan kelompok mereka akan membacakan soal dari kartu, kemudian 2 kelompok yang lain mencari jawabannya lalu mendekati kartu soal yang didepan. setelah selesai peneliti bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Siswa bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

3) *Treatment 3*

Pada pembelajaran matematika treatment ke 3 ini sub materi yang akan dibahas adalah menentukan pecahan senilai menggunakan contoh gambar pada media menggunakan gambar letak misalnya pecahan setengah dengan seperempat jika diurutkan maka akan menghasilkan pecahan yang senilai atau tidak dan mengetahui besar kecilnya pecahan. Setelah rancangan pertemuan ke 3 telah disiapkan maka peneliti bersiap-siap untuk mengawali pembelajaran bersama siswa dengan membaca doa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah menyampaikan tujuan, peneliti mengulang apakah pengertian pecahan itu? Supaya siswa akan teringat kembali.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga ini peneliti mengajarkan kepada siswa menghitung pecahan menggunakan letak. Siswa akan diajarkan bagaimana cara menghitung pecahan

berdasarkan letak. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan gambar garis bilangan yang ada di media untuk menerangkan kepada siswa cara menghitung pecahan menggunakan garis. Misalnya bagain setengah dengan seperempat artinya akan lebih besar yang mana. Setelah proses pembelajaran pada pertemuan ini selesai peneliti bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

4) *Treatment 4*

Pembelajaran Matematika pada treatment 4. Materi yang diajarkan pada treatment ini adalah menghitung pecahan menggunakan contoh gambar garis bilangan pada media. Pemberian perlakuan atau treatment yang berlangsung ini dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan doa. Siswa diberi motivasi agar lebih semangat dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab untuk merangsang pola berfikir siswa. Peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantu media *explosion box* dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Kegiatan treatment 4 bertujuan untuk mengenalkan siswa pada pengetahuan pecahan senilai. Langkah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam treatment ini yaitu melalui kegiatan tanya jawab. Siswa secara mandiri diminta untuk belajar menghitung pecahan

menggunakan garis bilangan. Peneliti menjelaskan materi dengan bantuan media *explosion box* agar mempermudah proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Kelas dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing anggotanya terdiri 4-5 siswa. Masing-masing kelompok diminta untuk mengerjakan soal yang diberikan. Setelah pemberian waktu yang ditentukan peneliti meminta semua siswa untuk mengambil kartu didalam media *explosion box*. Setelah mendapatkan kartu peneliti meminta kepada semua siswa untuk mencari pasangan kartu yang tepat antara soal dan jawaban yang mereka ketahui. Salah satu pasangan diminta untuk maju kedepan membacakan hasil pekerjaannya. Setelah semua mendapatkan pasangan kartu, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Pelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama-sama.

5) *Treatment 5*

Pembelajaran matematika pada treatment 5. Materi yang akan dibahas adalah menentukan pecahan-pecahan yang senilai menggunakan media. Pemberian perlakuan atau *treatment* yang berlangsung ini dimulai dengan salam kemudian dilanjutkan dengan doa. Siswa diberi motivasi agar lebih semangat dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tanya jawab untuk merangsang pola berfikir siswa. Setelah menjelaskan tujuan

pembelajaran peneliti mengajak para siswa untuk bermain zeizel tepuk angka. Pada *treatment* ke 5 ini siswa diharapkan sudah memahami dan hafal dengan pengertian pecahan senilai. Belajar mudah mengingat melalui media *explosion box*. Selanjutnya bisa memahami pecahan secara keseluruhan dimulai dari memahami menghitung lalu membedakan.

Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi pecahan senilai berbantu media *explosion box* dengan menggunakan model *make a match*. Langkah pada *treatment* ini siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok dalam setiap kelompok terdiri dari 4 anak setelah dibagikan kelompok peneliti akan menyuruh salah satu kelompok untuk maju kedepan mengambil soal yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah soal dipegang satu-satu dalam setiap kelompok, lalu kerjakan soal yang telah didapatkan. Setelah mengerjakan soal siapa yang benar dan paling cepat mengerjakan akan mengambil kartu di media *explosion box*. Setelah mendapatkan 2 siswa dari perwakilan kelompok mereka akan membacakan soal dari kartu, kemudian 2 kelompok yang lain mencari jawabannya lalu mendekati kartu soal yang didepan. setelah selesai peneliti bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini. Siswa bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

6) *Treatment 6*

Pembelajaran ini pada *treatment 6* dilakukan dengan cara penugasan individu. Siswa diminta untuk mengerjakan soal pecahan senilai sesuai waktu yang sudah ditentukan. Soal pecahan senilai ini disesuaikan dengan gambar yang sudah ditentukan. Contoh gambar dalam penugasan *treatment 6* dapat dilihat pada media *Explosion Box*. Siswa yang sudah selesai mengerjakan soal mengumpulkan hasil pekerjaannya di tempat yang sudah disediakan. Peneliti meminta 1 sampai 2 siswa untuk membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas. Siswa diberi kesempatan untuk memberi saran ataupun mengajukan pertanyaan berdasarkan jawaban dari soal pecahan senilai tersebut yang sudah dikerjakan oleh temannya. Kegiatan penutup pada *treatment 6* dilakukan dengan menarik kesimpulan pembelajaran secara bersama-sama. Pelajaran diakhiri dengan membaca doa bersama.

c) Pelaksanaan *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk mengetahui pengukuran akhir hasil belajar Matematika dilaksanakan setelah peneliti memberikan *treatment* kepada siswa kelas IV Desa Krajan I Gowak, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Pengukuran akhir dilaksanakan di Desa Krajan I Gowak, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Tujuan peneliti memberikan pengukuran akhir

kepada siswa yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika pada siswa setelah diberikan *treatment* dalam belajar materi “Pecahan Senilai”. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran akhir (*posttest*) yang dilakukan peneliti, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan diadakannya *posttest* kepada siswa kelas IV yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 2) Peneliti menyebarkan instrumen tes soal pilihan ganda kepada 20 siswa kelas IV untuk diisi secara individu pada lembar tes yang sudah disediakan.
- 3) Apabila subjek penelitian sudah selesai dalam mengisi lembar tes, maka lembar tes dikumpulkan di meja peneliti.
- 4) Melakukan skoring pada lembar tes yang telah diisi oleh siswa untuk selanjutnya menentukan tindak lanjut.

d) Tindak Lanjut

- 1) Melakukan analisis data hasil *pretest* dan *posttest* berupa tes hasil belajar matematika yang telah dikerjakan oleh siswa.
- 2) Membahas hasil analisis kemudian mengambil kesimpulan dan merumuskan saran-saran.

3. Pengolahan Data

Langkah yang dilakukan setelah memperoleh data penelitian adalah mengolahnya. Perolahan data yang sudah direkapitulasi selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, pembahasan dan penarikan kesimpulan.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data ini berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah pengujian hipotesis yang diajukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika pecahan senilai.

Uji Prasyarat Data :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $p > 0,05$. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program IBM *SPSS 25.0*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Linieritas

Pengujian linearitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa rata-rata yang diperoleh dari kelompok data sampel terletak dalam garis-garis lurus. Uji Linieritas dalam penelitian menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dalam Uji Linieritas ini adalah:

Nilai *Deviation from Linearity Sig.* $>0,05$ maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel *independent* variabel *dependent*.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini sangat ditentukan oleh uji prasyarat, apabila uji prasyarat tidak terpenuhi maka uji hipotesis menggunakan Non Parametris dengan statistic *non parametric* atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji *wilcoxon* digunakan untuk melihat perbedaan nilai pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajarn *Make A Match* berbantuan Media *Explosion Box* dan nilai pengukuran akhir (*posttest*) setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Explosion Box*. Alasan menggunakan statistic *non parametric* adalah ukuran sampel yang digunakan sangat kecil, yaitu sebanyak 20 siswa dimana $N < 30$.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Make A Match* berbantu media *Explosion Box* terhadap hasil belajar matematika kelas IV Desa Gowak Krajan, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Linieritas bahwa nilai taraf signifikansi lebih besar dari r_{hitung} yaitu $0,681 > 0,05$. Artinya, baik data yang diperoleh dari nilai *pretest* maupun data yang diambil dari nilai *posttest* keduanya bersifat linier atau saling berpengaruh. Selain itu, pada saat pengukuran awal (*pretest*) angka rata-rata 46 termasuk kurang dari Kriteria Kelulusan Minimum, namun setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Explosion Box* mengalami peningkatan yakni dengan rata-rata nilai 72 pada hasil (*posttest*). Demikian antara pengukuran awal dan pengukuran akhir mengalami peningkatan sebesar 26 poin.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan, yaitu :

1. Bagi Siswa
 - a. Hendaknya siswa selalu terlihat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Explosion Box*.

- b. Hendaknya siswa meningkatkam hasil belajar Matematika dengan menggunakan media *Explosion Box*.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran berupa media *Explosion Box* yang bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya memfasilitasi rekan-rekan guru lainnya supaya mampu menggunakan media *Explosion Box* dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan hasil belajar Matematika yang tinggi dalam diri siswa.

4. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Diharapkan kepada lembaga pendidikan sekolah dasar agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan. Seperti ditambahnya jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa termasuk hasil belajar matematika yang sangat diperlukan oleh siswa, untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan modifikasi media pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media *Explosion Box* yang lebih variatif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul Fatkhan. November 17). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*. Dari fatkhan.web.id (Diakses 31 Agustus 2020)
- Arifin. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Bluemel dan Taylor . 2012. *Pop Book A Guide For Teacher And Libraroans*. USA *Library Of Congress Cataloging In Publication Data*. Nasional.
- Ginanjari. Januari 20 . *Sintak Model Pembelajaran Make A Match*. Dari Model Pembelajaran Make A Match (belajar sambil bermain): <https://www.tripven.com> (Diakses 21 Juli 2020)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiyati. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Ngijo 01 Semarang*. Dari Unnes ac id: <https://lib.unnes.ac.id> (di akses 18 Juni 2020).
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. bandung: rosdakarya.
- Huda. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2019. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jumanta Hamdayana, S.Pd., M.Si. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Komalasari. 2010. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.

- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lesilolo. 2018. *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, 189.(di akses 16 Juli 2020).
- Mahnun, n. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012 , 2.
- Nasriya. 2018. *The Development of Explosion Box as Learning Media for Teaching Components of Ecosystem at 5th Grade MI Perwanida Blitar*. *Jurnal Nasional*, 25. (di akses 18 Juni 2020)
- Prastowo. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purnianingrum. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang*. Dari Unnes ac id: <https://lib.unnes.ac.id> (di akses 18 Juni 2020).
- Purwanti. 2019. *Pengembangan Media Explosion Box Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS* . Dari Eprints UNY: http://eprints.uny.ac.id/63326/1/SintiaPurwanti_Skripsi.pdf.(di akses 18 Juni 2020).
- Rahmayanti dan Koeswanti. 2017. Penerapan model Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Diwak. *Jurnal Pendidikan Matematika UNION Volume 5 Nomer 3 November 2017*.
- Raudhah. 2017. *Variabel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)* , 1.
- Riadi. *Model Pembelajaran Make A Match*. Dari idtesis.com: <https://www.kajianpustaka.com/2015/03/model-pembelajaran-tipe-make-a-match.html?m=1> (diakses Juni 24, 2020).
- Runtukahu dan Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Saiful. Februari 11 . *Persiapan Mdel Make A Match*. Dari Metode Make A Match: Tujuan, Persiapan: saifulmin.blogspot.com. (Diakses 23 September 2020.)
- Sanjaya. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Setiawan, E. April 17. KBBI Online. <https://kbbi.web.id/sampel> (di akses 24 April 2019).
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soesilo. Mei 15. *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. <http://adisoesilo.blogspot.com> (Diakses 30 agustus, 2020)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- . 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan D. 2014 . *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang*. *Jurnal Kreano Matematika FMIPA UNNES Vol 5 Nomor 1 Bulan Juni 2014*.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tsanidya. Mei 19. *dari Jurnal Internasional Media Explosion Box*: <http://scholar.google.co.id> (Diakses 30 Agustus, 2020)

Waladiyah. 2018. *Pengembangan Media Explosion Box*. Indonesia: Tumrap Kawaisan.

Zaenal. (2014). *Model- Model , Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya.