

**PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KARTU
BERPASANGAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS III SD QUR'AN ANWARUL MUKHLASIN**
(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas III di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin
Krincing Secang Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Sarifatus Sania

20.0305.0010

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan. Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat (1) yang menegaskan bahwa matematika adalah salah satu pembelajaran yang diwajibkan dalam pelajaran dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Tujuan pembelajaran matematika yang terkandung dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 meliputi (1) Memahami konsep, menjelaskan serta menerapkan konsep secara akurat, tepat dan efisien, (2) Menalar, merumuskan serta mengembangkan pola sifat matematika dalam menyusun argument dan pernyataan, (3) Memecahkan masalah matematika, (4) Mengkomunikasikan argumen serta gagasan dalam bahasa yang lain. Penting bagi siswa untuk mempelajari matematika di sekolah karena dapat mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan serta memakai rumus-rumus matematika yang diharapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar serta trigonometri. Selain itu, matematika juga mengasah kemampuan mengomunikasikan gagasan melalui contoh matematika yang berupa kalimat juga persamaan matematika, diagram, grafik, juga tabel. Mengingat pentingnya mempelajari matematika, sudah seharusnya setiap siswa di setiap jenjang pendidikan untuk menguasai pelajaran matematika di samping itu siswa juga akan ditanamkan pemahaman konsep pembelajaran matematika tersebut.

Pemahaman konsep sangat penting dalam proses belajar, karena pemahaman konsep akan memudahkan siswa mempelajari matematika. Jika pada setiap pembelajaran penguasaan konsep lebih ditekankan, maka siswa dapat memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah. Pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang harus dicapai dalam proses belajar siswa. Hal itu penting agar siswa tidak hanya dapat mengerjakan soal yang diberikan, akan tetapi juga dapat mengartikan atau menjelaskan bahan pelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri. Apabila siswa memiliki kemampuan menjelaskan atau mengartikan suatu konsep, maka siswa tersebut telah memahami konsep dari suatu pelajaran meskipun penjelasan yang diberikan mempunyai susunan kalimat yang tidak sama dengan konsep yang diberikan tetapi maksudnya sama.

Pemahaman konsep matematika di SD sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk lebih mudah mempelajari matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah. Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika secara luwes, akurat, efisien, dan tepat. Pemahaman konsep matematika memiliki dampak utama dalam pembelajaran, yaitu siswa memperoleh konsep sebagai salah satu bagian dari objek pengetahuan. Namun, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam

memahami konsep matematika, sehingga peningkatan pemahaman konsep matematika perlu diupayakan demi keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin pada penilaian tengah semester, salah satu masalah pokok dalam pembelajaran matematika yaitu pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah, yaitu 15 dari 23 siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin belum menguasai indikator pemahaman konsep pada pelajaran matematika. Yaitu (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Selama ini matematika yang dipelajari siswa di sekolah diperoleh melalui pemberitahuan (dengan cara ceramah/ ekspositori), bacaan, meniru, melihat, mengamati dan sebagainya, bukan diperoleh melalui penemuan. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya berbagai kesalahan siswa dalam memahami konsep matematika. Salah satu kesalahan siswa adalah siswa sukar untuk mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan oleh guru. Sebagian besar siswa lebih cenderung menghafal rumus-rumus yang ada tanpa memahami dari mana rumus tersebut didapat. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran tidak mendorong siswa untuk memahami konsep matematika.

Guru telah melakukan upaya dengan menerapkan model pembelajaran untuk mengajar matematika yaitu menggunakan model *teacher centered learning*. Model pembelajaran ini sesuai untuk diajarkan dengan waktu belajar matematika yang sedikit dalam setiap semesternya. Tetapi, model pembelajaran tersebut kurang menarik bagi siswa karena pembelajaran hanya hanya terfokus dari ceramah guru saja. Hal ini menjadikan siswa bosan dan jenuh dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dampaknya menyebabkan siswa kurang antusias dalam mempelajari suatu konsep dari materi yang diajarkan.

Kondisi seperti ini akan teratasi apabila terdapat model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam mencari pasangan kartu yang berisi soal atau permasalahan dengan kartu jawaban yang sesuai. Model pembelajaran *make a match* dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menarik. Dengan demikian, model pembelajaran *make a match* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran siswa di SD.

Make a match merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup menarik dan dirasa mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran matematika. Model ini menarik dan dirasa mampu meningkatkan

pemahaman konsep siswa karena mengandung unsur permainan pada pembelajaran, sehingga merubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika bukan lagi pelajaran yang menegangkan tetapi pelajaran yang menyenangkan. Selain itu model ini dirasa mampu meningkatkan hasil belajar matematika karena dengan penerapan *make a match* siswa berarti memperdalam pemahaman atas apersepsi atau materi pelajaran yang telah disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman tersebut melekat dan tidak hilang begitu saja.

Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan untuk siswa kelas 3 SD pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menarik. Oleh karena itu, model pembelajaran *make a match* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran siswa di kelas 3 SD.

Berdasarkan pengertian dari model pembelajaran *make a match*, maka diperlukan media yang terkait dengan model tersebut. Media kartu berpasangan adalah suatu media yang berbentuk kartu yang biasa dibuat dari bahan kertas yang saling memiliki pasangan. Media ini menjadikan kelas jauh dari ketegangan dikarenakan media ini menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik, yaitu dari segi kartu yang menarik, cara kerja yang baru, dan meningkatkan rasa keingintahuan. Media tersebut memudahkan siswa

dalam menerima pelajaran sehingga diharapkan siswa lebih mudah untuk mempelajari dan memahami isi materi, serta mampu meningkatkan daya keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan secara mandiri. Media Kartu Berpasangan ini menggunakan 2 jenis kartu. Pada jenis kartu yang pertama merupakan kartu pertanyaan dan jenis kartu yang kedua adalah kartu jawaban. Pada masing-masing kartu tersebut sudah berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang cocok sesuai dengan jenis dari kartu tersebut

Penelitian mengenai model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan pada siswa kelas 3 SD memiliki urgensi yang penting untuk dilakukan. Yaitu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara menyenangkan dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dalam mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat meminimalisir kesulitan belajar secara individu yang sering dialami oleh siswa. Dengan demikian, penelitian mengenai model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa di kelas 3.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan dalam paragraf di atas, maka akan dilaksanakan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Kelas III di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin” sebagai upaya mengatasi permasalahan diatas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin belum mampu menguasai pemahaman konsep matematika.
2. Sebagian besar siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin masih menggunakan metode menghafal.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu terdapat pada pemahaman konsep serta materi pelajaran matematika perkalian. Pembatasan konsep dalam penelitian ini tertuju pada 7 aspek, yaitu (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Kemudian pembatasan materi pada mata pelajaran matematika di penelitian ini adalah operasi hitung perkalian.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu: apakah model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan berpengaruh terhadap pemahaman konsep

matematika pada siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin tahun ajaran 2023-2024?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika pada siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin tahun ajaran 2023-2024.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan diskusi untuk pembelajaran matematika khususnya pada mata kuliah konsep dasar matematika.
- 2) Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk kajian pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Model *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan yang diterapkan oleh peneliti diharapkan menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran Matematika serta menambah wawasan guru dalam pemilihan strategi yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa.

2) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep matematika di SD Qur'an Anwarul

Mukhlisin, sehingga dapat menaikkan kualitas matematika di sekolah yang dipimpinnya.

3) Bagi Siswa

Penelitian dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru serta lebih semangat dan senang belajar matematika.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Konsep Matematika

1. Pengertian Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti pengertian, pendapat; pikiran, aliran; haluan, pandangan, mengerti benar (akan), tahu benar (akan), pandai dan mengerti benar (tentang suatu hal). Selain itu, pemahaman berarti proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan. Jadi, pemahaman merupakan kemampuan memahami atau memahamkan suatu materi sehingga dapat menemukan cara sendiri untuk mengemukakan materi tersebut melalui kognitif yang dimiliki oleh siswa. Setiap materi pembelajaran matematika berisi sejumlah konsep yang harus dikuasai siswa, konsep-konsep tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Gagne dalam (Sardiman, 2018) konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan kita untuk dapat mengelompokkan objek atau kejadian itu ke dalam bentuk contoh maupun bukan contoh. Objek tersebut terdiri dari objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan serta objek tak langsung berupa kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, bersifat positif terhadap matematika dan tahu bagaimana semestinya belajar. Berdasarkan uraian di atas, konsep dapat dinyatakan sebagai suatu ide untuk mengklasifikasi objek-objek dari matematika yang kemudian dituangkan ke dalam contoh dan bukan contoh,

sehingga dapat memahami keterkaitan antar materi yang diajarkan dengan jelas.

Pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika. Hal ini memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sekedar menghafal atau mengingat konsep yang dipelajari melainkan mampu menyatakan ulang suatu konsep yang sudah dipelajari. Dengan pemahaman, siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri.

Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan pemahaman konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Jika siswa telah memiliki pemahaman yang baik, maka siswa tersebut siap memberi jawaban yang pasti atas pernyataan-pernyataan atau masalah-masalah dalam belajar.

2. Indikator Pemahaman Konsep Matematika

Menurut (Effendi, 2017) ciri dari siswa yang mempunyai kemampuan pemahaman konsep yang baik, apabila siswa tersebut dapat menunjukkan indikator-indikator pemahaman konsep dalam tes. Indikator-indikator pemahaman konsep menurut (Sumarmo, 2014) yaitu, (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai

bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Siswa bisa disebut memiliki kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika jika indikator pada pemahaman konsep terpenuhi.

Menurut (Jihad, 2015) indikator pemahaman konsep matematika adalah (1) Menyatakan ulang sebuah konsep. (2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya). (3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep. (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep. (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu. (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut terdapat beberapa kesamaan, maka disimpulkan indikator pemahaman konsep matematika dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep matematika.
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep yang dipelajari.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep.

- 6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. (Purwanto, 2017) mengungkapkan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung pada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu:

- a. Faktor yang ada pada organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individu, yang termasuk dalam faktor individu antara lain kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk faktor sosial ini antara lain keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam mempelajari matematika menurut (Slameto, 2013).

- a. Motivasi, yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan yang positif dengan tujuan yang akan dicapai.

- b. Minat, ialah kecenderungan siswa bahwa dirinya mampu untuk memperhatikan dan mengenang beberapa suatu kegiatan. Minat diikuti dengan perasaan senang dan menyadari dirinya mampu akan hal tersebut.
- c. Bakat, diartikan sebagai kemampuan dalam belajar. Siswa harus dapat memunculkan bakat yang sebenarnya mereka miliki dengan mengoleh secara baik.
- d. Kesiapan, ialah ketersediaan untuk memberikan respon atau reaksi terhadap suatu yang dihadapi. Kesiapan ini berasal dari diri sendiri yang berhubungan dengan kematangan dalam bercakap atau merespon suatu hal.

Selain faktor tersebut, pemahaman konsep dipengaruhi oleh psikologis siswa. Kurangnya pemahaman konsep terhadap materi matematika yang dipelajari karena tidak adanya usaha yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Siswa lebih mengharapkan kepada penyelesaian dari guru, hal ini memperlihatkan bahwa pemahaman konsep siswa masih rendah.

4. Pentingnya Pemahaman Konsep Matematika di SD

Pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam belajar matematika. Pemahaman terhadap konsep matematika diharapkan dapat membantu siswa dalam menghubungkan konsep secara bebas, sah, dan tepat untuk menyelesaikan masalah. Pemahaman konsep yang tepat harus diberikan sejak siswa berada pada

sekolah dasar, karena pemahaman terhadap konsep dibutuhkan dalam memahami konsep pengetahuan pada jenjang selanjutnya (Karim, 2016). Jika siswa sudah mengerti akan suatu konsep dengan benar maka siswa akan lebih mudah memahami konsep pelajaran berikutnya. Guru juga harus mampu untuk membuat koneksi antara pemahaman konsep matematika dengan objek di dunia nyata (Hannah, Stewart, & Thomas, 2016). Hal ini penting, karena siswa akan merasa pemahaman terhadap suatu konsep matematika akan membantu dirinya di masa yang akan datang. Oleh sebab itu di dalam pembelajaran matematika, guru dan siswa harus terlibat secara langsung

Pada kegiatan pembelajaran, guru harus mampu memberi motivasi kepada siswa agar terjadi suatu kegiatan interaksi antara siswa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Siswa yang mampu menemukan konsep sendiri, akan mampu memahami dan menyimpan konsep dalam memori dalam jangka waktu yang lama. Guru matematika harus mau mendengarkan pendapat yang dikemukakan siswa sebagai hasil dari pemahaman konsep yang siswa temukan sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus peduli dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep. Pemahaman konsep matematika yang baik akan membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam matematika maupun dalam disiplin ilmu yang lain serta permasalahan dalam aktivitas keseharian siswa. Pemahaman konsep matematika yang baik juga akan membantu siswa dalam berpikir, bernalar

di dalam dunia formal (Hannah, Stewart, & Thomas, 2016) Pemahaman konsep matematika yang baik juga membantu siswa untuk mengembangkan karir ke studi yang lebih lanjut, seperti sains dan teknologi.

B. *Make A Match* dengan Kartu Berpasangan

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Kadarwati, 2017). Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi. Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*) (Suhana, 2018).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut *Joyce & Weil* dalam (Ferdiana & Mulyatna, 2020) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

2. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh pendidik. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh pendidik, di mana pendidik menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Menurut Slavin (Sinaga, 2019) Cooperative Learning atau pembelajaran berkelompok merupakan satu model dari

pembelajaran dimana siswa belajar atau berdiskusi dan bekerja dalam kelompok-kelompok atau grup-grup kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok atau grup heterogen.

Menurut (Suprijono, 2017) cooperative learning adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Sedangkan menurut Anita Lie (Suryani, 2018) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur yang bersifat heterogen dan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun dalam kelompok. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Stahl (Sinaga, 2019) yang berpendapat bahwa melalui metode atau model cooperative learning peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan dalam berfikir dan menentukan, bekerja atau berbuat, dan melaksanakan serta berpartisipasi sosial. Sejalan dengan

pendapat diatas (Marcos dkk., 2022) menyatakan bahwa: Cooperative learning more beneficial for the cognitive processes in students (e.g., problem-solving, creative thinking), and their academic achievements or social skills when compared with learning that is based on individual and competitive work. Artinya pembelajaran kooperatif lebih bermanfaat untuk proses kognitif pada siswa (misalnya, pemecahan masalah, berpikir kreatif), dan prestasi akademik atau keterampilan sosial mereka bila dibandingkan dengan pembelajaran yang didasarkan pada pekerjaan individu dan kompetitif.

Menurut (Suprijono, 2017) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membentuk seluruh anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tujuan kooperatif akan terjadi jika peserta didik dapat mencapai tujuan mereka dan siswa lain mampu bekerja sama dengan baik. Pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, agama dan budaya, strata sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada peserta didik yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama dan melalui menggunakan struktur belajar untuk menghargai satu sama lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu setiap peserta didik dapat bekerja sama dan saling menghargai perbedaan didalam suatu kelompok,

serta saling membantu satu sama lain dan saling belajar menghargai pendapat.

4. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki beberapa tipe dalam pelaksanaan pembelajaran. (Suprijono, 2017) menjelaskan model cooperative learning dibagi menjadi beberapa tipe yaitu (1) *Jigsaw*, (2) *Listening Team*, (3) *Think Pair Share*, (4) *Group Investigation*, (5) *Listening Team*, (6) *Bambo Dancing*, (7) *Insiden outside circle*, (8) *Point Counter Point*, (9) *Make a Match*, (10) *Two Stay Two Stray* (11) *Power Of Two* (12) *Noumbered Heads Together*.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti memilih tipe kooperatif yang digunakan yaitu tipe *make a match* karena dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang telah dipelajari dalam suasana yang menyenangkan.

5. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut (Rusman, 2013) Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model

pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut (Komalasari, 2017) mengatakan *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mencari jawaban dari sebuah pertanyaan melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu dalam batas waktu tertentu.

Menurut (Putri, 2020) model pembelajaran *make a match* berarti model pembelajaran yang melibatkan proses belajar setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama dalam mencari pasangan suatu materi yang sudah disiapkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Atau dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang menuntut kerjasama antar peserta didik dengan cara mencari pasangan dari materi yang disajikan untuk mencapai tujuan.

6. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *make a match* menurut Lic dalam (Wakhidin, 2020) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan masing-masing sepasang kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.
- d. Jika dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi *reward*, dan jika tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi *punishment* sesuai dengan kesepakatan bersama.
- e. Setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu guru memberi kesempatan mereka berdiskusi.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *make a match* menurut (Komalasari, 2017) sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- d. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal kartu yang dipegang.

- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Lic yaitu :

- a. Guru menyiapkan masing-masing sepasang kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu kartu.
- c. Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.
- d. Jika dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi *reward*, dan jika tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi *punishment* sesuai dengan kesepakatan bersama.
- e. Setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu guru memberi kesempatan mereka berdiskusi.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan

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

Suatu metode, model atau strategi dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Demikian juga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga memiliki kelebihan dan kelemahan. (Sani, 2015) menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Kelemahan:

- 1) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- 4) Pada kelas dengan murid yang banyak jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti dipasar dengan keramaian yang tidak terkendali
- 5) Bisa mengganggu ketenangan belajar kiri-kanannya

Sedangkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut (Huda 2014) adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan:

- 1) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 2) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 3) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- 4) Menggunakan metode ini terus menerus akan menimbulkan kebosanan

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini agar penerapannya dapat terlaksana dengan baik, untuk meminimalisir kelemahan pada penerapan

model *make a match* ini dengan memodifikasi langkah pembelajarannya dengan membagi siswa ke dalam 2 kelompok yang terdiri dari 1 kelompok memegang pertanyaan dan 1 kelompok memegang jawaban. Hal itu dilakukan karena dapat membantu dalam pengondisian kelas.

8. Media Kartu Berpasangan

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi yang akan membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik menerima pesan atau informasi pada proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas Kustandi & Sutjipto (Nurdyansyah, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Adapun menurut (Akhirudin, 2019) media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dengan kata lain bahwa pendidik/dosen, buku ajar, lingkungan adalah media pembelajaran. (Suryani, 2018) yang menjelaskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu untuk penyampaian informasi yang dibuat maupun dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan,

menarik perhatian, merangsang pikiran dan perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali dengan efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik agar mudah diterima dalam proses pembelajaran, tidak hanya itu media pembelajaran dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar dan mengajar media pembelajaran sangat bermanfaat untuk memudahkan proses penyampaian informasi. Menurut Hamalik (Kristianto, 2016) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik menurut kemampuan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

Sementara (Santrianawati, 2018) menjelaskan manfaat media pembelajaran bagi pendidik sebagai berikut.

- 1) Memudahkan pendidik menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
- 3) Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja.
- 4) Mendorong minat belajar dan mengajar.
- 5) Situasi belajar menjadi interaktif.
- 6) Kualitas hasil mengajar lebih baik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki banyak manfaat dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait pesan yang disampaikan. Hal ini dikarenakan media mampu memperjelas isi pesan, dapat membangkitkan gairah, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan

c. Jenis Media Pembelajaran

- 1) Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepetnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera pengelihatan saja.

2) Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah sebuah objek kecil tipis datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik. Sependapat dengan hal tersebut Kustiawan dalam (Susanto, 2019) mengemukakan bahwa kartu adalah potongan kertas tebal yang berisi

tulisan, gambar, angka, dan simbol visual lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Sehingga dengan menggunakan media kartu siswa akan mendapatkan informasi yang disajikan secara menarik dengan menggunakan tulisan, gambar, angka, dan simbol visual yang akan mempermudah siswa dalam memahami suatu makna tertentu. Media kartu gambar akan lebih menarik apabila di kombinasikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar yang suka bermain. Manfaat kartu gambar menurut (Manisa, 2018) yaitu sebagai berikut: (1) Permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan untuk dilakukan dan merupakan sesuatu yang menghibur. (2) Permainan memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam belajar dan guru sebagai fasilitator proses belajar bagi siswa. (3) Permainan memberikan umpan balik langsung menjadikan proses belajar efektif. (4) Permainan dapat menjadi sarana penerapan konsep atau peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan, dan persoalannya. Berdasarkan pendapat diatas media pembelajaran *card match* merupakan media visual.

d. Definisi Media Kartu Berpasangan

Purniawati dalam (Novayanti & Dewi, 2017) menyatakan bahwa, “media *card match* merupakan media kartu berpasangan antara satu kartu dengan kartu yang lainnya. Media ini digunakan untuk

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kartu pasangan adalah suatu media yang berbentuk seperti kartu yang biasanya dibuat dari bahan kertas yang saling memiliki pasangan”. (Nugroho, 2019) menyatakan bahwa, “media pendidikan dengan bentuk kartu berpasangan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga memudahkan siswa menerima pelajaran dan diharapkan siswa lebih mudah mempelajari dan memahami isi materi dan mampu meningkatkan daya keaktifan siswa dalam belajar serta dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri”.

Kartu berpasangan yaitu alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa kartu dan cara menggunakannya dengan dipilih atau disortir. Lalu kartu berpasangan juga alat bantu pembelajaran yang berfungsi buat menyalurkan informasi dalam mengajarkan suatu konsep, mengulangi materi pembelajaran, serta mengaktifkan siswa dalam belajar. Sesuai dengan namanya yaitu media kartu berpasangan ini menggunakan 2 jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu yang berupa pertanyaan dan kartu kedua tentunya kartu jawaban. Dalam masing-masing kartu sudah berisi tentang pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan jenis kartu tersebut.

e. Cara Membuat Media Kartu Berpasangan

Cara membuat media kartu berpasangan ini sangatlah mudah. Guru dapat membuat kartu dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan dan tersedia secara gratis. Guru dapat membuat desain kartu pertanyaan dan jawaban dengan berbagai pilihan template dan elemen desain yang tersedia di Canva. Cara pembuatannya yaitu:

- 1) Buka aplikasi canva
- 2) Cari template “flash card”
- 3) Pilih model template sesuai kebutuhan dan edit.
- 4) Bedakan antara kartu jawaban dan kartu pertanyaan.
- 5) Edit dan masukkan pertanyaan serta jawaban pada masing-masing kartu.
- 6) Setelah selesai, unduh file tersebut dari canva.
- 7) Lalu print file tersebut menggunakan kertas cover agar lebih tebal.



Gambar 1. Media Kartu Berpasangan

f. Cara Menggunakan Media Kartu Berpasangan

Mengenai media Kartu Berpasangan ini, sesuai dengan namanya, media ini menggunakan 2 jenis kartu. Pada jenis kartu yang pertama merupakan kartu pertanyaan dan jenis kartu yang kedua adalah kartu jawaban. Pada masing-masing kartu tersebut, sudah berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban jawaban yang cocok sesuai dengan jenis dari kartu tersebut. Pada saat pembelajaran menggunakan media ini, peserta didik akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Setelah mengambil jenis kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, tiap-tiap siswa harus mencari pasangannya yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang dipegang oleh siswa tersebut. Setelah menemukan pasangan yang cocok, peserta didik akan menempelkan pertanyaan dan jawaban tersebut di papan tulis agar semua siswa mengetahui apa soal dan jawaban dari kartu yang dipegang oleh masing-masing siswa. Kemudian akan dilanjutkan dengan siswa yang lainnya secara bergantian.

C. Sintak *Make A Match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap Pemahaman Konsep Matematika

Tabel 1.

Sintak Make A Match berbantuan media kartu berpasangan terhadap Pemahaman Konsep Matematika

Sintak	Peran Guru	Peran Siswa
1. Guru menyiapkan masing-masing sepasang kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban.	Menyiapkan langkah-langkah kegiatan, menyiapkan materi pembelajaran	Siswa menyimak penjelasan materi dari guru atau mempelajari materi yang disuruh guru di rumah.

2. Setiap siswa mendapatkan satu kartu.	Menyiapkan kartu dan membagikan kartu	Menerima kartu yang dibagikan guru sesuai dengan kelompok.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.	Guru meminta siswa untuk menemukan kartu pasangan masing-masing	Siswa memikirkan pasangan jawaban dari kartu yang didapat dan mencari kartu yang sesuai dengan pasangannya
4. Jika dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi <i>reward</i> , dan jika tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi <i>punishment</i> sesuai dengan kesepakatan bersama.	Guru mencatat dan memberikan <i>reward</i> kepada siswa apabila siswa benar menjawab dan jika tidak akan diberi <i>punishment</i>	Siswa mencocokkan pasangan kartu yang mereka dapatkan dengan siswa lain dan jika siswa menemukan kartu yang sesuai mendapatkan <i>reward</i> dan jika tidak akan diberi <i>punishment</i> sesuai kesepakatan
5. Setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu guru memberi kesempatan mereka berdiskusi.	Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan	Siswa melaporkan kepada guru mengenai kartu pasangan dan berdiskusi dengan pasangannya
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.	Guru mengulang kegiatan tersebut setelah 1 sesi selesai.	Siswa mengambil kartu lagi
7. Kesimpulan	Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan	Siswa menyimpulkan mengenai pembelajaran tersebut.

D. Penelitian Relevan

Pengaruh *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika telah diteliti dan hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memiliki efek positif. Beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini antara lain pada peneliti Nurazizah, A., Maulana, P., & Kusnandar, N. (2022). “Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Perkalian.” *PI-MATH - Jurnal Pendidikan Matematika* Sebelas April, 1(1), 50–57. Diambil dari <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/245> penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran metode jarimatika apakah berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa materi perkalian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah one group pretest and posttest design dengan populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Gudang Kopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021, dengan jumlah sebanyak 16 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil tes, dengan hasil analisis data menggunakan uji t diperoleh bahwa pengaruh penggunaan metode jarimatika terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi perkalian kelas II di SD Negeri Gudang Kopi II Selatan Kabupaten Sumedang Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021 berpengaruh secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraziah, memiliki **perbedaan** dengan yang dilakukan peneliti. Yaitu terletak pada variabel bebas. Dalam

penelitian ini menggunakan metode jarimatika sedangkan peneliti menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pemahaman konsep matematika yang mana terfokus pada materi perkalian saja. Dan dalam teknik pengumpulan data menggunakan tes serta dalam uji analisis data memakai uji T.

Devyana Sari (2019) “Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Kelas VII MTs Islamiyah Subulussalam Sumberjo” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran simulasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VII MTs Islamiyah Subulussalam Sumberjo Tahun Ajaran 2018/2019 pada materi Aritmatika Sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan di MTs Islamiyah Subulussalam Sumberjo April 2019 pada siswa kelas VII. Sampel yang digunakan adalah 36 siswa kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa kelas VII-2 sebagai kelompok kontrol. Instrumen dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest yang telah divalidkan dalam bentuk soal uraian. Terhadap data pretest dan posttest dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Kesimpulannya bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran simulasi lebih baik dari kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VII MTs Islamiyah Subulussalam Sumberjo. Penelitian yang dilakukan Devyana Sari memiliki

perbedaan dengan peneliti adalah penelitian Devyana Sari menggunakan metode pembelajaran simulasi, sedangkan yang diterapkan peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan quasi eksperimental sedangkan peneliti menggunakan metode one group pretest-posttest. Selain itu, dalam penelitian ini terfokus pada materi aritmatika sedangkan peneliti fokus ke pemahaman konsep matematika materi perkalian. Adapun **persamaan** dengan peneliti yaitu berkaitan dengan pemahaman konsep matematika yang mana terfokus pada materi perkalian saja. Instrumen yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest* dan dilakukan uji normalitas serta uji hipotesis.

Doni Juhendi. 2017. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Dengan judul penelitiannya “Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pokok Bahasan SPLDV”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil penelitian yang diperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat cocok diterapkan dikelas yang menjadi objek dalam penelitian penulis. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang baik, dilihat dari hasil angket yang diberikan penulis kepada siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini bahwa sebagian besar siswa merespon positif dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. **Perbedaan** dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian peneliti merupakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian Doni Juhendi merupakan penelitian

tindakan kelas. Dalam penelitian ini ingin mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make A Match* tidak hanya belajar dengan aktif melainkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu observasi dan tes. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan menggunakan model tipe *make a match*.

Maya Khulbania (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Di SD Negeri 06 Kaur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimental Design. Teknik analisa data menggunakan uji t. teknik sampel dalam penelitian ini semua siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IV A 20 orang dan kelas IV B 20 orang dengan jumlah siswa 40 orang. Penelitian mengambil dua kelas ini dijadikan sampel yaitu kelas IVA kelas experiment dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik pengumpulan data dapat dilihat dari hasil uji t terhadap kedua kelompok. Dengan demikian thitung > ttabel ($5456 > 2,024$) yang berarti (H_a) dalam penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *MAKE A MATCH* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi kelipatan dan faktor bilangan siswa SDN 06 Kaur. **Perbedaan** dengan penelitian yang dilakukan

peneliti adalah variabel terikat. Dalam penelitian penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika materi kelipatan dan faktor bilangan, sedangkan peneliti terhadap pemahaman konsep matematika. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan Quasi Eksperimental sedangkan peneliti menggunakan metode One Group Pretest-Posttest. **Persamaan** dengan peneliti ini adalah model pembelajaran yang digunakan menggunakan model tipe *make a match* dengan mata pelajaran matematika. Dan teknik pengumpulan data dilihat dari hasil uji t.

Rahmania Sukmawati (2017) “Pengaruh Model *Think Pair Share* berbantuan Media *Couple Card* Tema Bunyi Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berkomunikasi Ilmiah”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *think pair share* berbantuan media *couple card* tema bunyi terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berkomunikasi ilmiah siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi-experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design. Hasil rata-rata persentase tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan model *think pair share* berbantuan media *couple card* sebesar 90,68% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah model *think pair share* berbantuan media *couple card* tema bunyi berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berkomunikasi ilmiah siswa. Penelitian yang dilakukan Rahmania Sukmawati terdapat **perbedaan** dengan peneliti yaitu penelitian Rahmania Sukmawati penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *Couple Card* sedangkan model pembelajaran yang diterapkan penulis

adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental sedangkan peneliti menggunakan metode One Group Pretest-Posttest. Dalam penelitian ini ingin mengetahui penerapan metode pembelajaran *make a match* tidak hanya dapat kemampuan berkomunikasi ilmiah melainkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. **Persamaan** dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan menggunakan sebuah kartu.

Irma (2023) “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dan pembelajaran Konvensional pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS masih kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas VA 74 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dan kelas VB 58 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat didistribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian

digambarkan kedalam bentuk diagram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *Index Card Match* Dengan Berbantuan Media Kartu dikelas eksperimen dan pembelajaran Konvensional kelas kontrol. Dari hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang signifikan Penggunaan Model Pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023. **Perbedaan** dengan penelitian yang dilakukan Irma adalah penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* dengan berbantuan media kartu sedangkan model pembelajaran yang diterapkan penulis adalah model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan. Desain penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental sedangkan peneliti menggunakan metode One Group Pretest-Posttes. Materi yang digunakan peneliti adalah materi matematika yaitu perkalian. **Persamaan** dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan menggunakan sebuah kartu dan instrumen penelitian yang digunakan menggunakan soal tes.

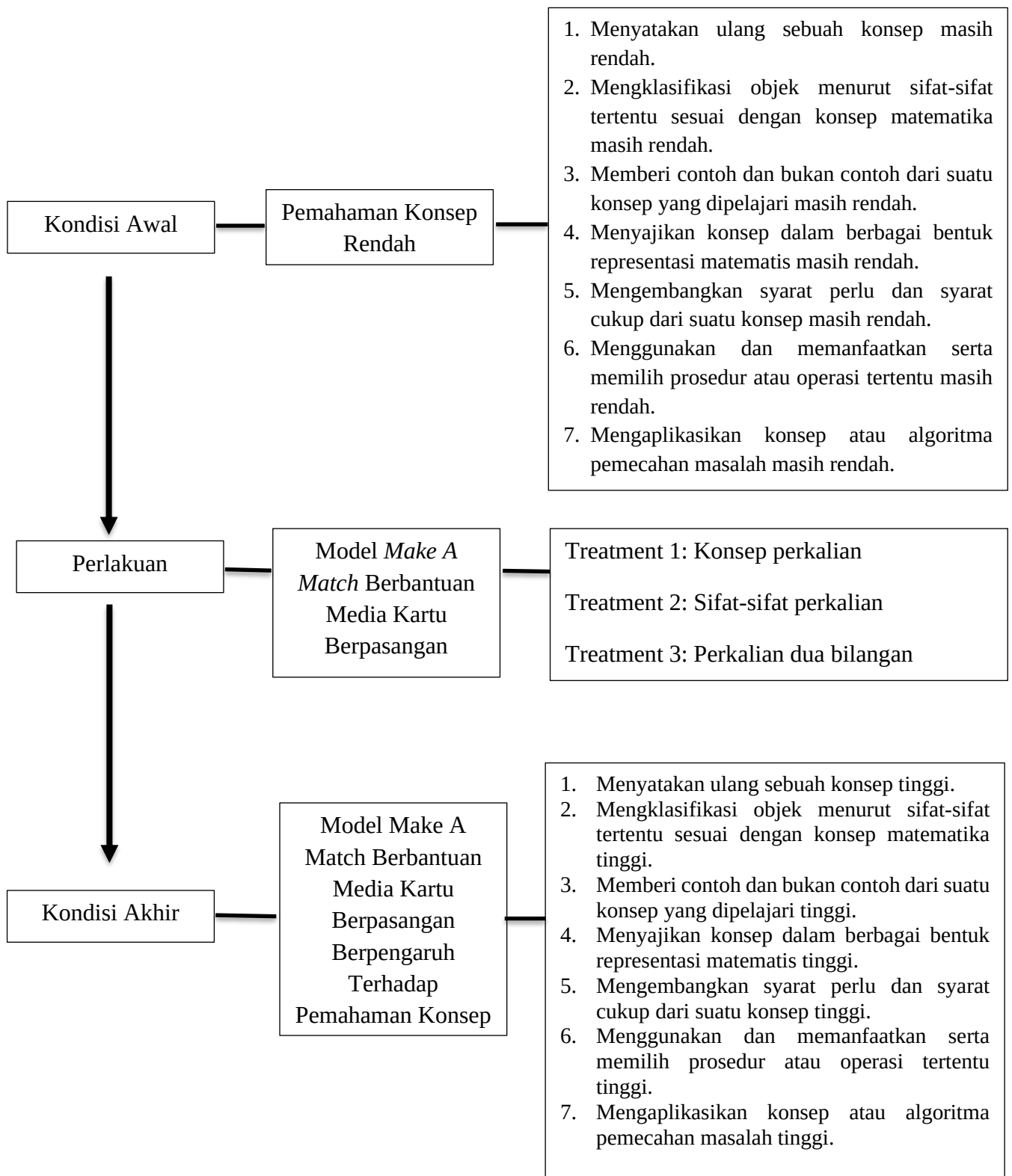
E. Kerangka Berfikir

Bagi sebagian siswa, Matematika bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan, bahkan ada yang menganggapnya sebagai pelajaran yang menakutkan. Oleh karena itu, pembelajaran Matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan metode yang inovatif yang mudah dipahami siswa sehingga mereka menyukai Matematika. Namun fakta di lapangan berbeda. Pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Guru mengajar dengan menerangkan,

memberi contoh soal, dan memberi soal pada siswa. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menjenuhkan, membuat siswa tidak bersemangat, keaktifan siswa kurang, dan prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Begitu pula dalam pembelajaran perkalian matematika, guru belum menggunakan alat peraga yang memadai, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan verbalistik. Selain itu, guru juga belum menggunakan trik atau teknik berhitung yang mempermudah siswa. Siswa sangat terbebani ingatannya untuk menghafalkan perkalian, mereka merasa terpaksa sehingga pembelajaran terasa sangat membosankan.

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan (*card match*) merupakan strategi yang efektif untuk menangani permasalahan dalam belajar matematika, sebab peran aktif siswa adalah pokok utama dalam pembelajaran dengan model dan media tersebut.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa

Ha: Terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin 2023-2024.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin 2023-2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quantitative research* (penelitian kuantitatif) dengan penekanan pada pengujian teori melalui variabel-variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Statistik merupakan alat analisis utama yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Post Test Design*. Penelitian ini disebut juga sebagai *Pre Experimental*. Peneliti hanya menggunakan satu kelompok subyek tanpa menggunakan kelompok kontrol. Berikut bagan penelitian eksperimen penelitian ini:

Tabel 2

One Group Pretest-Post Test Design

O1	X	O2
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Penelitian eksperimen Model *One Group Pretest-Post Test Design*

Keterangan:

O1 : tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

O2 : tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

X : perlakuan (penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan (*card match*))

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan 2 (dua) variabel, yaitu variabel terikat atau variabel dependen dan variabel bebas atau variabel independen.

Variabel bebas adalah variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas atau variabel independen, yaitu penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi variabel independen. Variabel terikat yaitu pemahaman konsep matematika

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan adalah model pembelajaran yang menuntut kerjasama antar peserta didik dengan cara mencari pasangan dari materi yang disajikan

untuk mencapai tujuan. Model ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model tersebut terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin tahun ajaran 2023-2024 pada materi perkalian. Dan masih menerapkan kurikulum 2013.

2) Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan seseorang untuk dapat mendefinisikan, membedakan, memberi contoh, dan menghubungkan suatu konsep perkalian dari apa yang diketahuinya dengan pengetahuan yang baru serta mampu mengaplikasikan konsep tersebut. Pemahaman konsep matematika dalam penelitian ini mengukur 7 indikator yaitu 1) Menyatakan ulang sebuah konsep. 2) Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep matematika. 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep yang dipelajari. 4)

Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep. 6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu. 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Indikator tersebut diukur dengan instrumen soal pada siswa kelas III SD Qur'an Anwarul Mukhlisin.

D. Subyek Penelitian

1) Populasi

Populasi merupakan wilayah atau kawasan yang bersifat umum yang meliputi subjek dan objek dengan memiliki karakteristik dan potensi yang

telah dibuat peneliti sebagai bahan yang akan dipelajari berikutnya dengan dibuat sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin yang berjumlah 22 siswa tahun ajaran 2023-2024.

2) Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) mendefinisikan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas III Qur'an Anwarul Mukhlisin tahun ajaran 2023-2024.

3) Teknik Pengambilan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik *Sampling* yang dilakukan oleh peneliti adalah *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, biasanya kurang dari 30 orang, ataupun penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Alasan peneliti menggunakan total sampling karena jumlah populasi yang digunakan berjumlah 22 orang sehingga semua dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dimaksud sebagai cara-cara yang tepat untuk memperoleh data dari responden dalam suatu penelitian. Menurut (Alhamid, 2019), metode pengumpulan data merupakan langkah yang dinilai strategis

dalam penelitian karena tujuannya yaitu mengumpulkan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Metode ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk tes pemahaman objektif. Metode tes dalam penelitian ini dengan mengambil tes sebanyak 2 kali, yaitu *pretest dan posttest*. Teknik ini dilakukan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika terutama pada materi perkalian di kelas III SD Qur'an Anwarul Mukhlisin.

F. Instrument Penelitian

Menurut (Arikunto, 2019), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes isian. Kisi-kisi soal pemahaman konsep matematika pada data tabel berikut merupakan hasil validasi yang telah dinyatakan valid.

Tabel 3

Kisi-kisi Soal Instrumen Penilaian Pretest dan Posttest

No	Indikator Pemahaman Konsep Matematika	Kompetensi Dasar	Indikator KD	Ranah	No Soal	Jumlah Soal
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai	3.4.1 Menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan yang berulang	C2	1,8	2
2.	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu			C2	2,9	2
3.	Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep		3.4.2 Menghitung perkalian dua bilangan	C1	3,10	2

4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis	dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	sebagai bentuk penjumlahan berulang pada soal cerita	C2	4,11	2
5.	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep		3.4.3 Menyatakan kalimat matematika dalam perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang	C6	5,12	2
6.	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu			C3	6,13	2
7.	Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah			C5	7,14	2
Jumlah soal14						

G. Validitas dan Reabilitas

Instrumen yang valid dan reliabel dibutuhkan untuk memperoleh hasil penelitian yang terpercaya. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur. Reliabel berarti jika instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula.

Uji validitas dan reliabilitas perlu diadakan pada alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas dari indikator-indikator dalam penelitian ini semuanya menggunakan alat bantu program komputer SPSS Statistics 27.0. Berikut ini adalah pengujian validitas dan reliabilitas indikator-indikator dari variabel dalam penelitian yang akan diujikan, dapat dilihat di bawah ini:

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hal ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi R hitung $>$ R tabel (Sugiyono, 2019). Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 22 orang, yang dimaksudkan agar butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar memiliki tingkat validitas yang dapat diandalkan karena nilai r tabel yang dimaksudkan cukup tinggi.

Uji validitas pada penelitian ini validasi ahli adalah dosen ahli yaitu Bapak Kun Hisnan Hajron, M.Pd., dan juga uji tes menggunakan program aplikasi SPSS 27.0 for windows. Butir instrumen dinyatakan valid apabila koefisien korelasi $>$ r tabel (0,432), untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi sebagai berikut :

Tabel 4
Kriteria Validitas Butir Soal

Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Proses pengumpulan data harus menggunakan instrumen yang memenuhi syarat yaitu valid dan reliabel. Berdasarkan perhitungan dan dibandingkan dengan kriteria, dari seluruh instrumen butir soal yang

berjumlah 20 soal dan yang validnya berjumlah 14 butir soal dan dapat dipakai, sedangkan sebanyak 6 butir soal yang tidak valid dan tidak dapat terpakai. Berikut keterangan soal yang valid dan tidak valid :

Tabel 5
Uji Validitas SPSS

Soal	<i>r</i> table	<i>r</i> hitung	Keterangan
1	0,432	0,551	Valid
2	0,432	0,166	Tidak Valid
3	0,432	0,318	Tidak Valid
4	0,432	0,606	Valid
5	0,432	0,448	Valid
6	0,432	0,562	Valid
7	0,432	0,685	Valid
8	0,432	0,501	Valid
9	0,432	0,694	Valid
10	0,432	0,136	Tidak Valid
11	0,432	0,598	Valid
12	0,432	0,644	Valid
13	0,432	0,232	Tidak Valid
14	0,432	0,712	Valid
15	0,432	0,654	Valid
16	0,432	0,282	Tidak Valid
17	0,432	0,763	Valid
18	0,432	0,717	Valid
19	0,432	0,232	Tidak Valid
20	0,432	0,618	Valid

Tabel 6
Uji Validitas Ahli

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1.	RPP	92	Valid
2.	LKPD	92	Valid
3.	Materi Ajar	94	Valid
4.	Instrumen Penilaian <i>Prestest-Posstest</i>	92	Valid

Keterangan :

- a. Sangat Valid : (82-100)
- b. Valid : (63-81)
- c. Kurang valid : (44-62)
- d. Tidak valid : (25-43)

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh Alpha Cronbach dengan bantuan IBM SPSS 27. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,6 (Sugiyono, 2019).

Tabel 7

Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai *Alpha*

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,00-0,20	Reliabilitas Kecil
0,20-0,40	Reliabilitas rendah
0,40-0,70	Reliabilitas sedang
0,70-0,90	Reliabilitas tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Tabel 8

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	14

Berdasarkan tabel 8, terlihat bahwa uji reliabilitas menghasilkan nilai alpha sebesar 0,736. Nilai alpha tersebut berada pada rentang antara

0,70 – 0,90. Hal ini menunjukkan bahwa instrumental soal tes memiliki nilai reliabilitas tinggi dan dinyatakan reliabel.

3) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilaksanakan untuk mengukur tingkat kesukaran soal. Uji tingkat kesukaran menggunakan SPSS. Langkah-langkah menguji tingkat kesukaran soal menggunakan SPSS, yaitu masukkan data ke SPSS, klik analyze, klik descriptive statistics, klik frequencies, pindahkan butir soal ke variabel, klik statistics, beri centang pada opsi mean, klik continue, dan klik ok. Setelah muncul hasil tingkat kesukaran dapat diketahui tingkat kesukaran soal. Berikut ini merupakan klasifikasi indeks kesukaran yang peneliti gunakan dalam kategori kesukaran soal :

Tabel 9
Indeks Kesukaran

No	Rentang	Keterangan
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1.00	Mudah

Tabel 10
Uji tingkat kesukaran

Soal	Nilai Mean	Kategori Soal
1	.59	Sedang
2	.45	Sedang
3	.73	Mudah
4	.50	Sedang
5	.45	Sedang
6	.45	Mudah
7	.86	Mudah
8	.55	Sedang
9	.64	Sedang
10	.68	Sedang
11	.50	Sedang
12	.82	Mudah
13	.68	Sedang
14	.77	Mudah

4) Daya Pembeda

Daya pembeda diadakan untuk mengetahui mutu setiap butir soal.

Uji daya pembeda dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS. Adapun klasifikasi daya pembeda dapat dilihat berikut ini :

Tabel 11
Klasifikasi Daya Pembeda

No	Rentang	Keterangan
1	<0,00	Sangat Kurang
2	0,00 – 0,20	Kurang
3	0,21 – 0,40	Cukup
4	0,41 – 0,70	Baik
5	0,71 – 1,00	Sangat baik

Tabel 12
Uji Daya Pembeda

Soal	R hitung	Kategori Soal
1	.503	Baik
2	.510	Baik
3	.512	Baik
4	.512	Baik
5	.456	Baik
6	.510	Baik
7	.477	Baik
8	.456	Baik
9	.492	Baik
10	.477	Baik
11	.512	Baik
12	.395	Cukup
13	.477	Baik
14	.429	Baik

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan seluruh proses sebagai acuan pelaksanaan dan perencanaan dalam suatu penelitian (Murjani, 2022). Prosedur penelitian juga diartikan sebagai proses keseluruhan dari awal hingga akhir penelitian. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Pra Penelitian

- a. Observasi yang dilakukan di tempat penelitian yaitu di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin.
- b. Pengusulan judul penelitian dan penyusunan proposal yang akan diusulkan.

2. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian.

3. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

- a. Melakukan kegiatan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kondisi sebelum diberikan treatment/ perlakuan siswa di SD Qur'an Anwarul Mukhlisin.
- b. Melaksanakan treatment sebanyak 3 kali terhadap siswa kelas III SD Qur'an Anwarul Mukhlisin dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika. Berikut ini uraian treatment yang dilakukan:

1) Treatment 1

Pada perlakuan 1, peneliti menyampaikan materi Perkalian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan Media Kartu Berpasangan. Peneliti memberikan dasar-dasar dari materi perkalian terkait konsep perkalian.

2) Treatment 2

Pada perlakuan 2, peneliti melanjutkan materi Perkalian terkait sifat-sifat perkalian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media ini membuat siswa menjadi lebih memperhatikan materi yang sedang dipelajari dengan konteks pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3) Treatment 3

Pada perlakuan 3, peneliti memberikan *problem-problem* dalam materi Perkalian terkait perkalian dua bilangan yang diselesaikan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan Kartu Berpasangan. Peneliti meminta siswa agar mendemonstrasikan pemahaman konsep dari materi perkalian. Peneliti kemudian memberikan motivasi, reward dan dorongan kepada siswa agar siswa lebih semangat dalam meningkatkan pemahaman konsep terutama pada materi perkalian.

c. Pelaksanaan Pasttest (tes akhir)

Posttest ini dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Posttest bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa tentang materi perkalian dengan mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan.

4. Tahap Akhir

Langkah akhir dari kegiatan ini adalah:

- a. Mengumpulkan data yang diperoleh
- b. Mengolah data yang diperoleh.
- c. Menjelaskan dari perolehan data yang diolah
- d. Penarikan kesimpulan dan saran berdasarkan data yang diperoleh.

I. Metode Analisis Data

Analisis data ialah proses dalam suatu penelitian yang dilakukan setelah pengumpulan data, dengan cara menganalisis, mengolah, mengorganisasi, dan menyusunnya. Kemudian diambil simpulan dari hasil keseluruhan penelitian.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keabsahan sampel, sebelum dikenakan teknik analisis statistik. (Arikunto, 2019) mengungkapkan sehubungan dengan adanya persyaratan yang harus dipenuhi, sebelum peneliti boleh menentukan teknik statistik yang digunakan, cara keabsahan sampel untuk diterapkan teknik tertentu, yaitu uji normalitas. Pada penelitian ini uji prasyarat yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang dianalisis. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistik *Shapiro-wilk* dengan bantuan program *SPSS yaitu IBM SPSS Statistics 27*.

Kriteria yang digunakan jika nilai Shapiro-wilk hasil perhitungan lebih kecil dari Sw tabel atau nilai sig lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan sebaran datanya berdistribusi normal. Sedangkan apabila Sw hasil perhitungan lebih besar dari Sw tabel, atau nilai sig lebih kecil dari 0,05, maka sebaran datanya berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

(Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Melihat tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menguji pengaruh pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika, maka uji hipotesis yang digunakan *Paired-Samples T Test*.

Penelitian ini menggunakan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 27 for windows*. Perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. dengan aturan keputusan:

Jika nilai signifikan > 0.05 maka H_0 diterima : tidak terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin 2023-2024.

Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak : terdapat pengaruh model *make a match* berbantuan media Kartu Berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin 2023-2024.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin. Hal ini dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan sejak diberikannya model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan. Dibuktikan dengan perbandingan hasil uji Paired-Samples T Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 yang artinya kurang dari 0,05 (Sig. = 0,000 < 0,05). Hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap pemahaman konsep matematika kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin. Berdasarkan analisis pembahasan terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hasil nilai rata-rata pada pretest yaitu sebesar 66 mengalami peningkatan yang signifikan pada hasil nilai rata-rata posttest sebesar 84.

B. Saran

Saran yang perlu disampaikan setelah melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD Qur'an Anwarul Mukhlisin adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat membina guru untuk menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan sebagai teknik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

2. Bagi guru

Guru sebagai pendidik diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang tepat disetiap pembelajaran terutama model *make a match* berbantuan media kartu berpasangan untuk pembelajaran matematika sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti setiap pembelajaran

3. Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dengan menambah waktu belajar diluar jam belajar yang berlangsung di sekolah. Dan juga harus senantiasa semangat dalam setiap kegiatan belajar dan mengajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan bukanlah salah satu cara model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian yang sejenis dan dalam bidang yang sama. Namun, peneliti selanjutnya perlu meningkatkan pencarian dan penemuan kembali model pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, d. (2019). Belajar dan Pembelajaran. CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alhamid, T. dan B. A. (2019). INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/s3kr6>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, K. N. S. (2017). Pemahaman Konsep Siswa Kelas Viii Pada Materi Kubus Dan Balok. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(4), 87–94.
<https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i2.552>
- Ferdiana, V., & Mulyatna, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 442–446.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4079>
- Hannah, J., Stewart, S., & Thomas, M. (2016). *Developing Conceptual Understanding and Definitional Clarity in Linear Algebra through the Three Worlds of Mathematical Thinking* (Vol. 35). Teaching Mathematics and its Applications.
- Kadarwati, A. M. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Grafika.
- Karim, A. (2016). Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Matematika Dan Terapan*, 32. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49219245/37-52-1-PB-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1642251245&Signature=f4Qn1phch0U2jNZMRRDkKV0>

-r3oco6KJJzMiWAm2Berpikir kritis adalah proses berpikir yang terjadi pada diri seseorang dan dimaksudkan untuk mengambil

Komalasari, K. (2017). Pembelajaran Kontekstual. *Rafika Aditama*.

Kristianto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Surabaya*.

Kurniasih, I. & Berlin, S. (2019). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru. *Kata Pena*.

Murjani. (2022). METODE PENELITIAN KEBIJAKAN. *Cross-Border*, 5(July), 668–686.

Novayanti, D., & Dewi, R. M. (2017). Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 5–24.

Nugroho, I. M. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS III SD NEGERI 188 PEKANBARU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 161. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i2.7627>

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. *UMSIDA Press*.

Purwanto, N. (2017). Psikologi Pendidikan. *PT Remaja Rosdakarya*, 102.

Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Math untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.550>

Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PTS Raja Grafindo Persada.

Sani, K. d. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Pada Pelajaran IPA Kelas V (Vol. 06)*. JPGSD. Retrieved 2018

Santrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. *CV Budi Utama*.

- Sardiman, A. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: PT Rajagrafino Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suhana, C. (2018). *Konsep Strategi Pembelajaran* . Bandung: Refika Aditama.
- Sumarmo, U. (2014). ASESMEN SOFT SKILL DAN HARD SKILL MATEMATIK SISWA DALAM KURIKULUM 2013. *Implementation Science*, 39(1), 1–15.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature10402>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature21059>
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>
<http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577>
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta.
- Suryani, N. d. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.