

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹

Menurut Howard L. Kingskey dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training* (belajar adalah proses di manatingkah laku dalam arti luas ditimbulkan atau dirubah melalui praktek atau latihan).²

Sedangkan menurut Slameto “ belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”³

Dari beberapa definisi dan pendapat para ahli tentang pengertian belajar, secara umum pengertian belajar adalah sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai

¹ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: AV Publisher, 2009), hlm. 2.

² Syaeful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 13.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 2.

hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, dalam surat Al Quran juga disebutkan bawa perubahan keadaan berawal dari diri masing-masing individu dengan adanya proses belajar maka perubahan keadaan akan terbentuk.

Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno,2004:1). Menurut H.W.Fowler (Suyitno,2000:1) Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan ruang yang bersifat abstrak. Sehingga untuk menunjang pembelajaran di samping pemilihan metode yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang sangat berperan dalam membimbing abstraksi siswa (Suyitno,2001).

2. Macam-macam Teori Belajar

a. Teori J. Piaget

Teori ini disebut juga teori kognitif, teori intelektual atau teori belajar. Disebut teori belajar kognitif karena berkenaan dengan kesiapan anak untuk mampu belajar dan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak, karena menurut J. Piaget belajar juga harus merupakan sesuatu yang keluar dari dalam diri anak, meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi, dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman konkret, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda disekitarnya. disamping itu perkembangan bahasa anak merupakan salah satu unsur untuk mengembangkan kognitifnya.

b. Teori Dewey

Dewey mengemukakan pada pengertian dari belajar bermakna, artinya anak didik yang belum siap jangan dipaksa

belajar. Guru dan orang tua sebaiknya menunggu sampai anak didik siap belajar atau guru dapat mengubah dan mengatur suasana belajar, sehingga anak siap untuk belajar. Belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar merupakan perilaku individu dalam upaya mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungan melalui proses psikologis, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (Paimin, 1998: 9).

c. Teori belajar Gestalt

Menurut Gagne dalam Sumiati⁴, Psikologi Gestalt memandang bahwa belajar terjadi jika diperoleh *insight* atau pemahaman. Pemahaman timbul secara tiba-tiba jika individu telah dapat melihat hubungan antara unsur-unsur dalam situasi problematis. Dapat pula dikatakan bahwa pemahaman timbul pada saat individu dapat memahami struktur yang semula merupakan suatu masalah. Dengan kata lain pemahaman adalah semacam reorganisasi pengalaman yang terjadi secara tiba-tiba, seperti ketika seseorang menemukan ide baru atau menemukan pemecahan suatu masalah.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.⁵ Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Jadi hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur seberapa jauh seorang peserta didik menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru.

⁴ Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran* (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004), hlm 46.

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*Product*) menunjuk pada sebuah perolehan akibat dilakukannya sebuah aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional.⁶ Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami proses belajar peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu :

a. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu tersebut.⁷

Faktor-faktor intern meliputi :

1) Faktor Jasmaniah, yang meliputi :

- a) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya.
- b) Cacat tubuh, merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang baik keadaan tubuh atau badannya. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar peserta didik, sehingga belajarnya akan terganggu.⁸

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, yang meliputi :

- a) Intelegensi atau kecerdasan.

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar peserta didik, karena itu menentukan kualitas belajar peserta didik, semakin tinggi

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), cet.I, hlm. 44.

⁷ H. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Ar Ruzz, 2007) hlm 19.

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 1995) hlm 54.

tingkat intelegensi seseorang, maka semakin besar peluang seseorang tersebut meraih kesuksesan dalam belajar.⁹

b) Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik.

c) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa kegiatan.

d) Bakat

Bakat merupakan kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajari, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

e) Sikap

Sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

3) Faktor Kelelahan.

Faktor kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Maka agar peserta didik dapat belajar dengan baik harus menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar, sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

⁹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 1999) hlm 103.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.¹⁰ Faktor-faktor ekstern meliputi:

1) Lingkungan sosial.

- a) Lingkungan sosial sekolah, yang meliputi guru, administrasi, dan teman-teman di sekolah.
- b) Lingkungan sosial masyarakat.
- c) Lingkungan keluarga.

2) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktifitas belajar peserta didik.

3) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, pertama, *Hard ware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kedua, *Software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, silabus dan sebagainya.

4) Faktor materi pelajaran, faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik.

4. Konsep Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* bisa juga di artikan sebagai pembelajaran yang kreatif dan produktif yang mana meliputi:

a. Landasan Pengembangan

Model pembelajaran *Make A Match* termasuk pembelajaranyang kreatif dan produktif merupakan model yang di

¹⁰ H. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Ar Ruzz, 2007) hlm 26.

kembangkan dengan mengacu pada pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas hasil belajar, yang mempunyai beberapa karakter sebagai berikut :

- 1) Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran, keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan pada peserta didik untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu dari berbagai sumber yang relevan dengan topik atau konsep yang sedang di kaji dan menafsirkan hasil eksplotasi tersebut.
- 2) Peserta didik didorong untuk menemukan atau mengkontruksi sendiri konsep yang dikaji melalui penafsiran yang di lakukan dari berbagai cara, seperti observasi, diskusi, atau melakukan percobaan menemukan pasangan kartu yang sesuai.
- 3) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama yang merupakan arena intraksi untuk memperkaya pengalaman.
- 4) Dalam kontek pembelajaran yang kreatif dapat menciptakan suasana kelas yang memungkinkan peserta didik dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik atau materi, dimana guru memberi kartu materi. Kartu tersebut berisikan soal dan materi, sehingga membuat peserta didik berfikir, kemudian mengejar peserta didik tentang ide-ide dari berbagai perspektif, guru juga mendorong peserta didik untuk menunjukkan atau mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik penting dalam materi menurut caranya sendiri. Dengan mengacu pada karakteristik tersebut, model pembelajaran ini dapat diasumsikan untuk memotivasi peserta didik dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga mereka tertantang untuk menyelesaikan tugasnya secara kreatif.

b. Tujuan

1) Dampak intruksional

Dampak intruksional yang dapat dicapai melalui model pembelajaran ini antara lain:

- a) Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep atau masalah tertentu
- b) Kemampuan menerapkan konsep atau memecahkan masalah
- c) Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut

2) Dampak pengiring

Melalui pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk kemampuan berfikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab dan bekerja sama serta merupakan tujuan pembelajaran yang bersifat jangka panjang.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Make A Match*

1) Ditinjau dari siswa yang sedang belajar

a) Terjadinya proses mental yang tinggi dari siswa sebab dengan aktifitas ini siswa:

- Mengasimilasikan konsep
- Mengasimilasikan prinsip

b) *Problem solving*

c) *Self learning activities*

d) Tanggung jawab sendiri

2) Ditinjau dari guru yang sedang mengajar

a) Guru sebagai diagnosis, yang berusaha mengetahui:

- Kebutuhan siswa
- Kesiapan siswa

b) Guru sebagai fasilitator

- Menyiapkan tugas atau problema yang akan dipecahkan oleh para siswa

- Memberikan klasifikasi-klasifikasi
 - Menyiapkan setting kelas
 - Menyiapkan alat-alat dan fasilitas belajar yang diperlukan
 - Memberikan kesempatan pelaksanaan
 - Sumber informasi, jika diperlukan siswa
 - Membantu siswa agar dapat merumuskan sendiri kesimpulan dan implikasinya
- c) Guru sebagai dinamisator
- Merangsang terjadinya intraksi
 - Membentuk peserta didik lebih percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
 - Merangsang terjadinya *self analisi*.¹¹

5. Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Make A Match adalah teknik mengajar dengan mencari pasangan. Salah satu keunggulannya adalah siswa belajar sambil menguasai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran model *Make A Match* yaitu pembelajaran yang teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut.¹²

Hal-hal yang perlu disiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dalam pembelajaran ini pendidik harus mempersiapkan kartu-kartu pertanyaan/soal dan kartu-kartu jawaban dari pertanyaan/soal

¹¹ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, hlm. 181.

¹² Anita Lie, *Cooperatif learning Mempraktikan Cooperatif learning di ruang-ruang kelas*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2010), hlm. 55.

tersebut. Pembagian kartu-kartu dikelompokkan pada kelompok siswa mendapat kartu pertanyaan/soal dan pada kelompok siswa mendapat kartu jawaban.¹³

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian yang lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu kartu yang bertuliskan soal maupun jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban maupun soal dari kartu yang ia pegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin.
- f. Jika ada siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya atau tidak dapat menemukan pasangannya, maka akan diberi hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok kembali agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.¹⁴

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya. Begitu juga dengan model *Make A Match*, adapun kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut:

¹³ Menurut Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 94.

¹⁴ <http://penelitianindakan.kelas.blogspot.com>, *Model-pembelajaran kooperatif tipe Make a Match*

a. Kelebihan

- 1) Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai pembimbing, sehingga siswa yang mendominasi dalam aktifitas pembelajaran.
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam kartu yang ditemukannya.
- 3) Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Dengan penyelesaian soal (masalah), maka otak siswa akan bekerja lebih baik, sehingga proses belajarpun akan menjadi lebih baik. Siswa dapat mengenal siswa lainnya, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa untuk membahas soal dan jawaban yang dihadapi.

b. Kekurangan

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- 2) Guru memerlukan waktu untuk mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang memadai.
- 3) Memerlukan waktu yang lebih banyak, sehingga waktu yang tersedia harus dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.

6. Tinjauan Materi Matematika Penjumlahan

Pembelajaran matematika adalah suatu usaha yang disesuaikan dengan pembelajaran Kognitif siswa, mengkongritkan obyek matematika yang abstrak menjadi mudah dipahami siswa. Selain itu sajian Matematika tidak harus menggunakan pola pikir induktif. Tekanan pembelajaran Matematika adalah tidak hanya bermakna mengenal dan trampil melakukan operasi pada bertanya, tetapi lebih dari itu antara lain dapat memanfaatkan pengetahuan tentang bilangan untuk berbagai bidang lain tanpa melakukan operasi hitung (Depdikbud 1995 : 1). Mata

pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman Penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam Kehidupan sehari-hari. Maka pelajaran Matematika di SD/MI berisi bahan pelajaran yang menekankan agar siswa mengenal, memahami, serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah sekilas tinjauan materi penjumlahan:

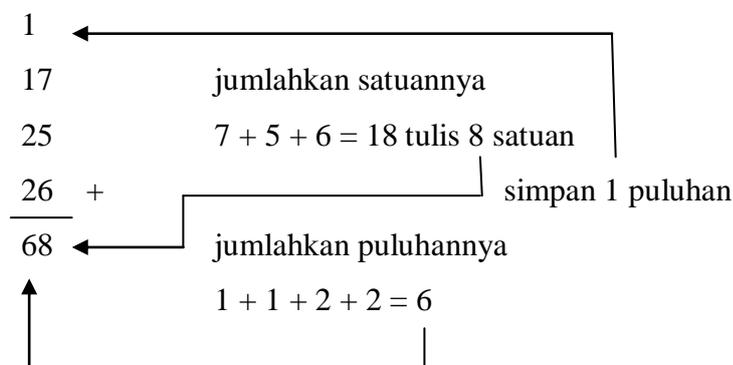
Pada pokok bahasan menjumlahkan 3 bilangan berturut-turut.

Contoh:

Berapa hasil penjumlahan $17 + 25 + 26$

Penyelesaian.

Cara bersusun pendek



Jadi, $17 + 25 + 26 = 68$

B. Kajian Pustaka

1. Skripsi Subkhan yang berjudul “*Model pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA MA. Manbaul Ulum, Tlogorejo, Karangawen, Demak materi pokok sistem gerak tulang pada manusia tahun ajaran 2009-2010*”. Hasil penelitian ini menunjukkan Pada siklus I diperoleh data prosentase aktivitas belajar siswa mencapai 58,91% dengan rata-rata hasil belajar 55,92 dengan

ketuntasan belajar sebanyak 23,68%. Nilai tertinggi diduduki 2 anak dengan nilai 70, sedangkan nilai terendah diduduki 1 dengan nilai 40. Pada siklus II diperoleh data prosentase aktivitas belajar siswa mencapai 69,67% dengan rata-rata hasil belajar siswa 65,02 dengan ketuntasan belajar sebanyak 65,78%. Nilai tertinggi diduduki oleh 2 anak, dengan nilai 75, dan nilai terendah diduduki oleh 1 anak dengan nilai 50. Pada siklus III diperoleh data prosentase aktivitas belajar siswa mencapai 77,84% dengan rata-rata hasil belajar siswa 79,21 dengan ketuntasan belajar sebanyak 92,10%. Nilai tertinggi diduduki 2 anak dengan nilai 90 dan terendah diduduki 3 anak dengan nilai 60. Dari data tersebut jelas, bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match*. Namun dari penelitian ini masih ada siswa yang belum tuntas hasil belajarnya, dari siklus I sampai siklus III, ada 3 anak yang belum tuntas belajarnya, masing-masing dari mereka hanya mendapatkan nilai 60. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena memang anaknya bandel, sering gaduh sendiri dan tingkat kecerdasannya yang rendah. kemudian yang tuntas belajarnya ada 35 siswa.

2. Skripsi Ifa Luthfia dengan judul "*Penerapan Metode Penugasan Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Segiempat Semester II Kelas VII MTs Fatahillah Beringin Ngaliyan Semarang tahun pelajaran 2008/2009*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode penugasan dapat meningkatkan keaktifan dan Hasil belajar matematika pada materi pokok segiempat. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari pra siklus dengan nilai rata-rata 54,03 dengan ketuntasan belajar klasikal 47,2%, meningkat menjadi 68,89 dengan ketuntasan belajar klasikal 66,67% pada siklus I, dan pada siklus II rata-rata kelas VIIA meningkat menjadi 74,23 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,71%. Begitu juga dengan keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dengan prosentase keaktifan sebesar 56,04% pada siklus I, meningkat menjadi 76% pada

siklus II. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode penugasan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi pokok segiempat di MTs Fatahillah.

3. Skripsi Yudda Asmarawati yang berjudul "*Penerapan model pembelajaran kooperatif Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar fiqih kompetensi dasar tata cara wudlu pada siswa kelas 1 di MI YATPI Getasrejo kabupaten Grobogan Tahun 2010/2011*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran Fiqih berdampak pada peningkatan pemahaman siswa dan perilaku siswa dalam melaksanakan tata cara berwudhu, disamping itu siswa memperoleh beberapa pengalaman belajar yang sangat bermakna, diantaranya pengalaman bekerjasama, keberanian bertanya. Yang dibuktikan dengan perolehan hasil belajar, yaitu pada pra siklus memperoleh ketuntasan sebesar 32% (9 siswa), pada siklus I yang memperoleh ketuntasan sebesar 71% (20 siswa) dan pada siklus II yang memperoleh ketuntasan sebesar 89% (25 siswa) untuk indicator pencapaian pada hasil belajar siswa sebesar 85%. Sedangkan keaktifan siswa menunjukkan peningkatan yaitu pada pra siklus 29%(8 siswa), pada siklus I 64% (18 siswa), dan pada siklus II sebesar 83% (23 siswa) untuk indicator pencapaian pada keaktifan siswa sebesar > 75%. Sedangkan untuk kinerja guru juga mengalami kenaikan yaitu dari 63% menjadi 92% untuk indicator pencapaian hasil kinerja guru adalah sebesar 85%.

Dari penelitian terdahulu berbeda dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi pokok penjumlahan melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Jadi, pada skripsi ini berbeda materi dan berbeda permasalahan dengan skripsi yang dirujuk di atas.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang di duga akan dapat memecahkan masalah yang ingin di atasi dengan penyelenggaraan PTK. Peneliti mengajukan hipotesis tindakan melalui model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II MI NU Weleri Kabupaten Kendal pada materi pokok penjumlahan tahun pelajaran 2014/2015.