

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Matematika

M. Bukhori mengemukakan hasil belajar adalah “hasil yang telah dicapai atau ditunjukkan oleh murid sebagai hasil belajarnya, baik itu berupa angka, huruf, atau tindakan mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh masing-masing anak dalam periode tertentu.”¹

Hasil belajar menurut Sumadi Suryabrata ialah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau hasil belajar pada masa tertentu.² Adapun menurut Nana Sudjana, pengertian hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik, setelah peserta didik tersebut menerima pengalaman belajarnya.³ Menurut Mulyono Abdurrahman, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik

¹ M. Bukhori, *Teknik-teknik Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jammars, 1983), hlm. 178.

² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 32

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rusdakarya, 2009), hlm 22.

setelah melalui kegiatan belajar.⁴ Sedangkan menurut Mustaqim, pengertian hasil belajar adalah pengukuran dan penilaian sebagai usaha mengetahui hasil yang telah dicapai peserta didik dengan kemampuan atau potensi dirinya seperti kecerdasan atau perbuatan yang mencerminkan penerimaan dan pemahaman terhadap materi yang diberikan.⁵

Berdasar pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hal ini bisa merupakan huruf, angka, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam masa tertentu, dimana hal ini akan tercapai apabila diusahakan semaksimal mungkin, baik melalui latihan maupun pengalaman, untuk mencapai hal itu harus dimulai dari diri sendiri

Sedangkan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan-hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan⁶

⁴ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2001), hlm. 37.

⁵ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2001), hlm. 130.

⁶ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm. 566

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan-hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan⁷ Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan ke ruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.⁸

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.⁹

Mata pelajaran Matematika pada peserta didik sekolah dasar merupakan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta

⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 723

⁸ Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 252

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 416

didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.¹⁰

Jadi hasil belajar matematika adalah hasil yang didapat peserta didik setelah melakukan pembelajaran matematika.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006..., hlm. 416

- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
 - 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.¹¹
- c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek, sebagai berikut:

- 1) Bilangan
 - 2) Geometri dan pengukuran
 - 3) Pengolahan data.¹²
- d. Alat ukur hasil belajar Matematika

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar yang telah ditetapkan dalam interaksi/proses belajar mengajar diperlukan penilaian/evaluasi. Salah satunya melalui tes yakni: tes lisan (*oral test*) dan tes tertulis (*written test*). Tes tertulis masih dapat dibagi atas tes essay dan tes objektif.¹³

¹¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006..., hlm. 417

¹² Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006..., hlm. 417

¹³ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 35.

Menurut Nana Sudjana, ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan hasil belajar yaitu:

- 1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
- 2) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya.¹⁴

e. Indikator Hasil Belajar Matematika

Indikator hasil belajar matematika menurut pendapat Benyamin S. Bloom yang ditulis oleh Anas Sudiyono, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁵

- 1) Ranah kognitif yang meliputi¹⁶:
 - a) Pengetahuan (*knowledge*). Ciri utama taraf ini adalah pada ingatan
 - b) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan dan mengeksplorasi (memperluas wawasan)
 - c) Penerapan (*application*), merupakan abstraksi dalam suatu situasi konkret.

¹⁴Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 49

¹⁵ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 49.

¹⁶ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 23

- d) Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur yang memiliki arti sehingga hirarkinya menjadi jelas.
 - e) Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas.
 - f) Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya misalnya; baik - buruk, benar - salah, kuat- lemah dan sebagainya.
- 2) Ranah afektif meliputi¹⁷ :
- a) Memperhatikan (*receiving/attending*) yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar siswa dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain-lain.
 - b) Merespon (*responding*) yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
 - c) Menghayati nilai (*valuing*) yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
 - d) Mengorganisasikan atau menghubungkan yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.

¹⁷ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 29

- e) Menginternalisasi nilai, sehingga nilai- nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- 3) Ranah psikomotorik.¹⁸

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan siswa setelah melakukan belajar meliputi: Persepsi (cara pandang)

- a) Gerakan refleks yaitu ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b) Ketrampilan pada gerakan – gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain – lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan.

Gerakan – gerakan skill dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.

- f. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika

Guru sebagai institusi pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar matematika sudah pasti mengharapkan keberhasilan dalam setiap interaksi belajarnya. Namun kenyataannya harapan tersebut tidaklah seratus persen dapat tercapai, karena

¹⁸ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, hlm. 31

terdapat banyak faktor yang turut mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah:

1) Faktor guru

Guru adalah pengelola pembelajaran atau disebut pembelajar.¹⁹

2) Faktor Peserta didik

Peserta didik adalah subyek yang belajar atau disebut pembelajar. Menurut Muhibbin Syah, dalam bukunya berjudul “Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru”, menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam:

- a) Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik) yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.
- c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan

¹⁹ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 10.

peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.²⁰

2. Metode *Make A Match*

a. Pengertian Metode *Make A Match*

Metode, ditinjau dari etimologisnya metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*methodos*”. Maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.²¹ Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Dalam pandangan filosofis pendidikan, misalnya suatu metode tertentu pada suatu situasi kondisi tertentu dapat digunakan untuk membangun atau memperbaiki. Dari kegunaannya dapat bergantung pada si pemakai, bentuk dan kemampuan metode sebagai alat dalam pembelajaran. Sebaliknya monopraktis bilamana metode tersebut mengandung satu macam, kegunaan untuk satu macam tujuan penggunaan implikasi yang bersifat konsisten, sistematis, dan kebermaknaan menurut kondisi sasarannya, sehingga pendidik dituntut untuk berhati-hati dalam penerapannya.

²⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Edisi Revisi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 132.

²¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm. 32

Menurut Fathurrahman Pupuh yang dikutip oleh Hamruni metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.²²

Ada banyak metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya metode pembelajaran *make a match* adalah metode pembelajaran dengan memanfaatkan kartu, kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.²³

b. Fungsi metode *make a match*

Metode *make a match* cukup menyenangkan berfungsi untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.²⁴ Keterlibatan langsung anak didik dalam proses edukatif menjadi pengalaman terarah yang diharapkan mengakar pada diri anak didik. Karena pengalaman memberikan arah positif pada seleksi dan organisasi terhadap berbagai materi dan metode pendidikan yang cocok, inilah upaya untuk memberikan

²² Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 6

²³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 120

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, hlm. 120

arah baru bagi tugas sekolah.²⁵ Dengan demikian belajar merupakan proses yang tidak bertujuan mengembangkan secara spontan segala potensi bawaan, melainkan bertujuan merangsang proses perkembangan yang berlangsung melalui suatu urutan tahap yang tetap, dengan cara menyajikan berbagai masalah dan konflik riil yang dapat diatasi atau diselesaikan oleh anak secara aktif “*by doing it*”.²⁶

metode *make a match* menjadikan pendidik menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, saling ketergantungan tugas, saling ketergantungan sumber belajar, saling ketergantungan peranan dan saling ketergantungan hadiah.²⁷

Metode *make a match* sebagai “bagian dari pembelajaran aktif menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat gotong royong, saling menolong dan berkerja sama sangat efektif untuk diterapkan di setiap

²⁵ John Dewey, *Pendidikan dan Pengalaman*, terj. John de Santo, (Yogyakarta: Penerbit Kepel Press, 2002), hlm. 19

²⁶ John Dewey, *Pendidikan dan Pengalaman...*, hlm. 133-134

²⁷ Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Anak bagi Berkesulitan Belajar...*, hlm. 121

tingkatan kelas”²⁸. Keterlibatan siswa tidak hanya sebatas fisik semata, tetapi lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan.²⁹

c. Prinsip-prinsip Metode *Make A Match*

Ada beberapa prinsip yang bisa dikembangkan dalam membentuk pembelajaran aktif termasuk dengan menggunakan metode *Make a Match* di antaranya:

- 1) Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi dari sumber alam sekeliling atau sumber-sumber sekunder buku bacaan dan pengalaman berupa permainan. Dari

²⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, terj Nurulita Yusron (Massachusetts: Allyn & Bacon, 2005), cet 2 hlm. 2

²⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 46

proses pengalaman ini peserta memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan. Berbeda dengan pengajaran dimana siswa memperoleh teks untuk dihafal atau mereproduksi.

- 2) Pengalaman aktivitas siswa harus bersumber/relevan dengan realitas sosial, masalah-masalah yang berkaitan dengan profesi petani, pedagang, pengusaha, politikus berkaitan dengan masalah sosial seperti pelayanan umum, hak asasi manusia, gender, kemiskinan, keterbelakangan, dll. Pengalaman praktik itu berupa kegiatan berkomunikasi, bekerjasama, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Pengalaman praktik tersebut juga mengembangkan kecerdasan untuk menemukan masalah, memecahkan masalah, dan menghargai prestasi pemecahan masalah.
- 3) Di dalam proses pengalaman ini peserta didik memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berprakarsa, kreatif dan mandiri.
- 4) Pengalaman proses pembelajaran merupakan aktivitas mengingat menyimpan, dan memproduksi informasi,

gagasan-gagasan yang memperkaya kemampuan dan karakter peserta didik.³⁰

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam proses pembelajaran yang salah satunya menggunakan metode index card match guru harus dapat menerapkan kegiatan interaksi edukatif dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien³¹. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1) Prinsip motivasi

Dalam interaksi edukatif tidak semua anak didik termotivasi untuk bidang studi tertentu. Motivasi anak didik untuk menerima pelajaran tertentu berbeda-beda, ada anak didik yang memiliki motivasi yang tinggi, ada yang sedang, ada juga yang sedikit sekali memiliki motivasi.

2) Prinsip berangkat dari persepsi yang dimiliki

Setiap anak didik yang hadir di kelas memiliki latar belakang pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Menyadari akan hal ini guru dapat memanfaatkannya guna kepentingan pengajaran. Kebingungan yang guru hadapi di antaranya disebabkan penjelasan guru yang sukar dipahami oleh sebagian besar anak didik. Hal ini terjadi karena

³⁰ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: NUANSA, 2010), hlm. 28

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 64

penjelasan guru yang mengabaikan pengalaman dan pengetahuan yang bersifat apersepsi dari setiap anak didik.

- 3) Prinsip mengarah kepada titik pusat perhatian tertentu atau fokus tertentu

Pelajaran yang direncanakan dalam suatu bentuk atau pola tertentu akan mampu mengaitkan bagian-bagian yang terpisah dalam suatu pelajaran. Tanpa suatu pola, pelajaran dapat terpecah-pecah dan para anak didik akan sulit memutuskan perhatian.

- 4) Prinsip keterpaduan

Salah satu sumbangan guru untuk membantu anak didik dalam upaya mengorganisasikan perolehan belajar adalah penjelasan yang mengaitkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok-pokok bahasan yang lain dalam mata pelajaran yang berbeda. Misalnya, dalam menjelaskan pokok bahasan moral dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, guru menghubungkannya dengan masalah akhlak dalam mata pelajaran akidah akhlak. Keterpaduan dalam pembahasan dan peninjauan ini akan membantu anak didik dalam memadukan perolehan belajar dalam kegiatan interaksi edukatif.

5) Prinsip pemecahan masalah yang dihadapi

Guru perlu menciptakan suatu masalah untuk dipecahkan oleh anak didik di kelas. Salah satu indikator kepandaian anak didik banyak ditentukan oleh kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Pemecahan masalah dapat mendorong anak didik untuk lebih tegar dalam menghadapi berbagai masalah belajar. Anak didik yang terbiasa dihadapkan pada masalah dan berusaha memecahkannya akan cepat tanggap dan kreatif.

6) Prinsip mencari, menemukan dan mengembangkan sendiri

Anak didik sebagai individu pada hakikatnya mempunyai potensi untuk mencari dan mengembangkan dirinya. Lingkunganlah yang harus diciptakan untuk menunjang potensi anak didik tersebut. Dalam rangka ini guru tidak perlu berdaya upaya menjejali anak didik dengan segudang informasi, sehingga membuat anak didik kurang kreatif dalam mencari dan menemukan informasi ilmu pengetahuan yang ada dalam buku-buku bacaan.

7) Prinsip belajar sambil bekerja

Belajar secara verbal terkadang kurang membawa hasil bagi anak didik. Karena itulah dikembangkan konsep belajar secara realistik, atau

belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

8) Prinsip hubungan sosial

Dalam belajar tidak selamanya anak didik harus seorang diri, tetapi sewaktu-waktu anak didik harus juga belajar bersama dalam kelompok. Konsepsi belajar seperti ini dimaksudkan untuk mendidik anak didik terbiasa bekerja sama dalam kebaikan. Terlepas dari perbuatan “nyontek” ketika ulangan, dengan melakukan perbuatan kerjasama dalam keburukan. Kerjasama ini memberikan kesan bahwa kondisi sosialisasi juga diciptakan di kelas, yang akan mengakrabkan hubungan anak didik dengan anak didik lainnya dalam belajar.

9) Prinsip perbedaan individual

Ketika guru hadir di kelas, guru akan berhadapan dengan anak didik dengan segala perbedaannya. Perbedaan ini perlu guru sadari sehingga guru tidak akan terkejut melihat tingkah laku

dan perbuatan anak didik yang berlainan antara yang satu dengan yang lainnya.³²

d. Langkah-langkah metode *make a match*

Langkah-langkah metode *make a match* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban sebanyak jumlah peserta didik
- 2) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilaian.
- 3) Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi.
- 5) Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif...*, hlm. 64-69

- 6) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.
- 7) Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok.
- 8) Setelah penilaian dilakukan, guru mengatur kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai.
- 9) Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut diatas dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.
- 10) Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban.
- 11) Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.³³

³³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM....*, hlm. 95

3. Media Konkrit

a. Pengertian Media Konkrit

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.³⁴ Dan menurut Ahmad Rohani media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).³⁵

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.³⁶ Dan agak berbeda batasan yang diberikan oleh NEA (*National Education Association*) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.³⁷

³⁴ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 2

³⁵ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, hlm. 3

³⁶ Arief Sardiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.th), hlm. 6

³⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, hlm. 2

Sedangkan media gambar atau visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.³⁸ Media visual adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Yang termasuk media visual diantaranya adalah gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan panel dan papan buletin.³⁹ Termasuk di dalamnya media konkrit yang merupakan bentuk gambar dari uang asli.

b. Fungsi dan Manfaat Media konkrit

Levie dan Lanz dalam bukunya Azhar Arsyad juga mengemukakan 4 fungsi media visual termasuk media konkrit yang yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media visual⁴⁰ merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

³⁸ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, hlm. 124

³⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, hlm. 13

⁴⁰ Sebagai media audio visual di dalam penyajiannya lebih menekankan kepada bahasa visual, tetapi meskipun demikian tidak berarti mengabaikan masalah yang bersifat auditif walaupun yang bersifat auditif ini hanya sebagai kelengkapan penjelasan bagi hal yang belum atau tidak nampak didalam gambar. Lihat Darwanto Sastro Subroto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2005), Cet. III, hlm. 90.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah untuk membaca juga mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁴¹

Selain untuk menyajikan pesan sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media.

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hlm. 16-17.

Namun jarang sekali ditemukan seluruh fungsi tersebut dipenuhi oleh media. Sebaliknya media tunggal seringkali dapat mencakup beberapa fungsi sekaligus, antara lain:

- a) Memotivasi peserta didik.
- b) Menyajikan informasi.
- c) Merangsang diskusi.⁴²

Adapun menurut Yusuf Hadi Miarso, dkk bahwa media visual termasuk media torso sebagai bagian dari sistem pengajaran secara integral telah mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan atau ketrampilan untuk:

- a) Membuat konkret konsep yang abstrak
- b) Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar
- d) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- e) Memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya
- f) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar peserta didik
- g) Membangkitkan motivasi belajar
- h) Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar

⁴² Dewi Salma Prawiradilaga, Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta, Kencana, 2004), hlm. 8-12.

- i) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- j) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang dan
- k) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar peserta didik.⁴³

Kelebihan lain dari Model konkrit uang ialah memberi kesempatan peserta didik dalam tugas yang nyata memperlihatkan rangsangan yang relevan, memperbesar motivasi dan minat belajar. Namun demikian menyatakan bahwa sekalipun model sudah bisa dianggap mewakili benda yang asli, namun karena ia adalah benda tiruan tentu saja memiliki kekurangan dalam aspek-aspek tertentu disebabkan aspek besarnya benda, perubahan karena pengaruh luar, pada suatu saat sudah tak canggih (*up to date*) lagi dan sebagainya.⁴⁴

4. Materi Operasi Hitung Bilangan bulat

a. Operasi Penjumlahan

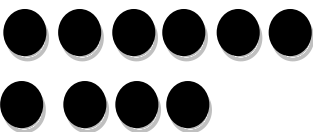
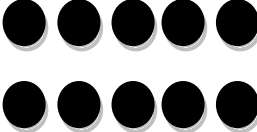
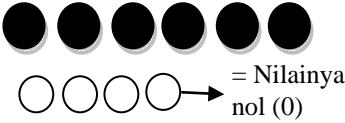

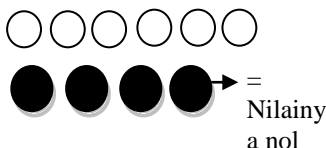

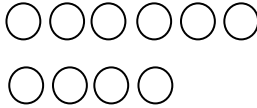
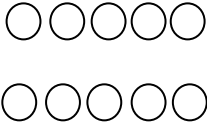
Sebelum melakukan operasi penjumlahan bilangan bulat dengan garis bilangan, kita lakukan peragaan berikut:

⁴³ Yusuf Hadi Miarso, dkk., *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, t.th.), hlm. 52.

⁴⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2009), hlm. 86

Sediakan beberapa kancing hitam dan putih, setiap kancing hitam mewakili positif satu. Setiap kancing putih mewakili negatif satu.

Tabel 2.1
Operasi Penjumlahan





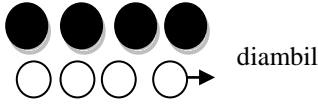
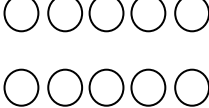

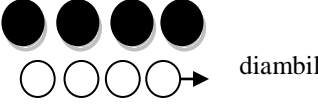
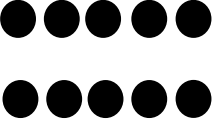
Soal	Diwakili	Hasil
$6 + 4$		 = 10
$6 + (-4)$		 = 2
$-6 + 4$		 = -2
$-6 + (-4)$		 = -10

b. Operasi pengurangan

Untuk melakukan operasi pengurangan bilangan bulat dapat juga dilakukan peragaan menggunakan kancing seperti pada operasi penjumlahan.

Sediakan beberapa kancing hitam dan putih, setiap kancing hitam mewakili positif satu. Setiap kancing putih mewakili negatif satu.

Tabel 2.2
Operasi Pengurangan

Soal	Diwakili	Hasil
6 - 4	 	 = 2
-6 - 4	 Masukkan 4 kancing hitam dan 4 kancing putih 	 = -10
6 - (-4)	 Masukkan 4 kancing hitam dan 4 kancing putih 	 = 10

B. Kajian Pustaka

Dalam Kajian pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa buku yang membahas tentang metode *make a match*, media benda kongkrit dan pecahan dengan penelitian yang dilakukan terdahulu relevansinya dengan penelitian ini. Adapun kepustakaan dan penelitian-penelitian tersebut adalah

1. Penelitian Nur Arif NIM: 123911316 berjudul *Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Al-Qur'an dan Hadits Materi Hukum Bacaan Idgham Bighunnah, Idgham Bilaghunnah, dan Iqlab Menggunakan Model Make a Match di Kelas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak Tahun Pelajaran 2013/2014*. Hasil penelitian menunjukkan Penerapan model *make a match* dapat meningkatkan minat belajar Al-Qur'an Hadits materi hukum bacaan *idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, dan iqlab* di kelas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak hal ini dapat dari hasil minat belajar tiap siklusnya dimana pada siklus I yaitu 19 atau 52% dan minat belajar peserta didik pada siklus II mengalami kenaikan yaitu 33 yaitu 89%. 3) Penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits materi hukum bacaan *idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, dan iqlab* di kelas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak dapat dilihat dari penignkatan hasil belajar per siklus dimana pada pra siklus ada 14 peserta didik atau 38% dengan pada siklus I menjadi 23 peserta didik

atau 62% dan diperbaiki lagi pada siklus II ketuntasan ada 34 peserta didik atau 92%.⁴⁵

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian skripsi peneliti, yaitu *make a match*, namun penelitian yang dilakukan peneliti juga menggunakan benda kongkrit sebagai media dan diterapkan pada materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan yang tentunya berbeda dengan penelitian di atas, begitu juga subyek kelasnya juga berbeda sehingga nantinya pola pembelajaran dan hasil belajar juga akan berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Subkhan NIM: 133911127 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*. Hasil penelitian menunjukkan ada kondisi awal hasil belajar peserta didik sangat rendah yaitu rata-rata 61 dengan ketuntasan belajar 41%. Setelah dilaksanakan model pembelajaran *Make A Match* aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. 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

⁴⁵ Nur Arif, "Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Hukum Bacaan Idgham Bighunnah, Idgham Bilaghunnah, dan Iqlab Menggunakan Model Make a Match di Kelas IV MI Bustanul Huda Morodemak Bonang Demak Tahun Pelajaran 2013/2014, Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2014)

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%.⁴⁶

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian skripsi peneliti, yaitu penggunaan *make a match*, namun penelitian mata pelajaran dan materi yang diajarkan

⁴⁶ Subkhan, *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*, Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2012)

berbeda sehingga pola pembelajarannya berbeda, begitu juga subyek kelasnya juga berbeda sehingga nantinya pola pembelajaran dan hasil belajar juga akan berbeda.

3. Penelitian Lihatus Syaadah NIM 133911171 berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Menggunakan Metode Tutor Sebaya di Kelas V MI Nahdlatussubban Ploso Karang Tengah Demak Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015*. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MI Nahdlatussubban Ploso Karang Tengah Demak semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 pada mata pelajaran matematika materi pecahan menggunakan metode tutor sebaya, hal dapat di lihat dari peningkatan hasil belajar per siklus dimana pada metode ceramah dan tanya jawab ketuntasan hanya 12 peserta didik atau 43% dengan rata-rata nilai 61.1 setelah menggunakan metode tutor sebaya pada siklus I menjadi 18 peserta didik atau 64% dengan rata-rata nilai 71.1 dan diperbaiki lagi pada siklus II ketuntasan sudah mencapai 25 peserta didik atau 89% dengan rata-rata nilai 80.71.⁴⁷

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian skripsi peneliti, yaitu materi pecahan, namun bentuk

⁴⁷ Lihatus Syaadah, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Menggunakan Metode Tutor Sebaya di Kelas V MI Nahdlatussubban Ploso Karang Tengah Demak Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo Semarang, 2015)

metode yang digunakan berbeda sehingga nantinya pola pembelajaran dan hasil belajar juga akan berbeda.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.⁴⁸ Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah metode *make a match* dan media benda konkrit berupa kancing dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung bilangan bulat pada peserta didik kelas V MI NU 15 Jambearum Patebon Kendal tahun pelajaran 2016/2017.

⁴⁸ Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 43