

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

**SKRIPSI**



Oleh :

Kiki Anggraeni  
12.0305.0008

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

**2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :  
**Kiki Anggraeni**  
**12.0305.0008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

Oleh :

Kiki Anggraeni  
12.0305.0008

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.



Magelang, 16 Oktober 2016

Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Purwati', is written over a horizontal line.

**Dr. Purwati, MS., Kons.**  
NIP. 19600802 198503 2 003

Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Tabah Subekti', is written over a horizontal line.

**Tabah Subekti, M. Pd**  
NIK. 128406102

## PENGESAHAN


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 24 Januari 2016

Tim Penguji Skripsi:

1. Ketua / Anggota : Dr. Purwati, MS., Kons. 
2. Sekretaris / Anggota : Tabah Subekti, M. Pd 
3. Anggota : Sugiyandi, M.Pd. Kons. 
4. Anggota : Ela Minchah L.A, M.Psi. Psi 

Mengesahkan  
Dekan FKIP

  
Des. H. Sabiyanto, M.Pd.  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Kiki Anggraeni  
N.P.M : 12.0305.0008  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Bilangan Romawi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 10 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



Kiki Anggraeni  
NPM. 12.0305.0008

## **MOTTO**

**“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai saat semuanya selesai”**

**( Nelson Mandela )**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Adikku yang selalu mendukung dan memberi semangat.
3. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

Kiki Anggraeni

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen murni (*True Experimental Design*) dengan desain penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel yaitu Kelas IV A sebagai kelompok eksperimen terdiri dari 24 siswa mendapat perlakuan menggunakan *metode make a match*, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol terdiri dari 24 siswa menggunakan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Semua perhitungan tersebut diolah dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*

Hasil penelitian berupa hasil uji hipotesis *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,113 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,677 dan nilai signifikan sebesar 0,040 yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelompok kontrol dan nilai *posttest* kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi.

Kata kunci : Model *Make A Match*, Hasil Belajar, Bilangan Romawi.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai setiap langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Bilangan Romawi” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, Ir. Eko Muh Widodo, MT., yang telah memberikan kesempatan belajar penulis di Kampus Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang yang telah memberikan surat ijin untuk melakukan penelitian dilapangan.
3. Rasidi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis penulisan skripsi.
4. Dr. Purwati, MS., Kons. dan Tabah Subekti, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Basuki, S.Pd. SD dan Yustina Elyanti, S.Pd. SD yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Seluruh siswa kelas IV SDN 02 Bukur yang telah membantu penulis dalam proses penelitian, dan
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, sehingga masih perlu perbaikan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Magelang, 10 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar dan Hasil Belajar .....	9
B. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
C. Model <i>Make A Match</i> .....	17
D. Matematika.....	24
E. Penelitian yang Relevan.....	31
F. Kerangka Berpikir.....	32
G. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38

	Halaman
D. Setting dan Subjek Penelitian .....	39
E. Metode Pengumpulan Data .....	40
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Prosedur Penelitian.....	49
I. Metode Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan .....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
C. Kesimpulan .....	69
D. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain Penelitian Pre Test Post Test Control Group Design .....	36
2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Ranah Kognitif .....	44
3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Pilihan Ganda .....	46
4 Kisi-Kisi Soal Tes Setelah Validasi .....	47
5 Uji Reliabilitas .....	48
6 Jadwal Pelaksanaan Treatment .....	51
7 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest .....	57
8 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest .....	59
9 Peningkatan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest .....	61
10 Hasil Uji Normalitas Data Posttest .....	62
11 Hasil Uji Homogenitas Data .....	63
12 Hasil Uji-t .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berpikir .....	33
2 Sistematika Desain Penelitian .....	37
3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest.....	58
4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian .....	56
2. Surat Keterangan Penelitian .....	57
3. Silabus Pembelajaran .....	58
4. RPP Kelompok Eksperimen.....	60
5. RPP Kelompok Kontrol .....	74
6. Materi Ajar .....	85
7. Lembar Evaluasi .....	88
8. Soal Tes Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban .....	100
9. Soal Tes Setelah Validasi dan Kunci Jawaban .....	105
10. Lembar Validasi RPP Oleh Dosen .....	109
11. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen .....	115
12. Tabel SPSS Hasil Uji Reliabilitas .....	116
13. Daftar Nama Siswa Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	117
14. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	118
15. Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas .....	120
16. Tabel SPSS Hasil Uji Homogenitas .....	124
17. Tabel SPSS Hasil Uji T .....	125
18. Kartu Bilangan .....	126
19. Dokumentasi Kegiatan .....	127
20. Buku Bimbingan .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia agar memiliki wawasan yang luas. Manusia yang memiliki wawasan luas dikategorikan cerdas dan maju diperlukan mutu pendidikan. Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan guru, karena guru sebagai ujung tombak kegiatan pembelajaran. Mutu pendidikan yang tinggi diharapkan dapat mencapai tujuan. Maka dari itu pendidikan yang bermutu perlu disiapkan sejak dini. Adanya penancangan wajib belajar Sembilan tahun untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan dasar terutama SD sangat penting sebagai awal terbentuknya persepsi atau pandangan tentang pendidikan dari peserta didik.

Pandangan yang positif dari peserta didik diharapkan dapat mendukung perkembangan yang baik dari segi mental maupun sebagai motivasi belajar pada tingkat selanjutnya yaitu pendidikan tingkat menengah dan tingkat tinggi. Hal ini dapat menciptakan pendidikan yang bermutu dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Adanya anggapan bahwa pendidikan dasar kurang penting mengakibatkan banyak diantara anggota masyarakat yang masih memandang sebelah mata sehingga perhatian mereka untuk mengembangkan pendidikan dasar yang bermutu masih kurang. Begitu pula peran pemerintah masih kurang serius dalam memajukan pendidikan dasar. Indikatornya antara lain kurang

profesionalnya tenaga pengajar, kurang lengkapnya sarana dan prasarana, serta sistem pendidikan yang kurang mendukung dan cara pembelajaran yang kurang tepat serta banyak hal lain yang menghambat kemajuan pendidikan.

Menurut Mikaras, dkk (2008: 1.7) berpendapat bahwa pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau yang sederajat.

Pendidikan sangat penting bagi semua orang terutama untuk memajukan Negara. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk memajukan pendidikan di Negara Indonesia dengan cara mencanangkan wajib belajar selama dua belas tahun. Upaya lain dari pemerintah adalah dengan melakukan pelatihan untuk tenaga pendidik, penggunaan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan model pembelajaran untuk mendukung pembelajaran.

Menurut James dan James dalam Suwangsih (2006: 4) matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris, dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. Sementara menurut Reys dkk dalam Suwangsih (2006: 4) matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola



berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Matematika adalah pelajaran yang sering sekali di anggap sulit oleh sebagian siswa. Dalam pembelajaran matematika guru harus bisa mengaplikasikan dengan kegiatan sehari-hari.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa SDN 02 Bukur pada tanggal 11 Desember 2015 di SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan yang beralamat di Jalan Desa Bukur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan bahwa mereka beranggapan matematika itu hal yang sangat sulit untuk dipahami. Karena mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang harus memecahkan rumus-rumus yang begitu rumit. Pernyataan tersebut juga pernah disampaikan oleh Ridwan Eka Saputra, dkk (2013: 2) dalam jurnalnya ridwan mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sebagian besar dianggap sulit oleh siswa. Hal seperti ini tentu saja menjadi masalah yang perlu dibenahi, dan ini merupakan tugas kita sebagai seorang guru (pendidik) dalam mengatasi hal tersebut. Dengan anggapan yang telah tertanam pada diri siswa tersebut, dapat menyebabkan kurangnya minat mereka untuk mempelajari mata pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa kurang baik.

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, tetapi masalah yang dianggap sulit mampu dipecahkan apabila guru mampu memanfaatkan alat peraga dan model yang tepat. Mata pelajaran matematika memerlukan kerja keras dan kesabaran seorang guru dalam mengajar. Hal ini membutuhkan kesadaran seseorang guru untuk memahami batas kecepatan siswa dan pola pikir siswa SD bersifat konkrit menuju abstrak.

Hal yang harus dibenahi adalah bagaimana membuat pelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan mudah dipahami. Mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran matematika itu sulit menjadi bisa dipelajari dengan mudah. Untuk mengatasi kesulitan tersebut tentunya seorang guru harus mengetahui dimana kesulitan siswa dalam mempelajari matematika.

Kesalahan guru dalam membelajarkan Matematika adalah ketika guru menyampaikan materi guru hanya berpedoman pada buku pegangan saja, guru lebih menekankan siswa untuk menghafal. Ketika mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti pelajaran. Hendaknya ketika mengajar guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan berinovatif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pelajaran, siswa menjadi sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut Soekanto (dalam Shoimin, 2014:23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran adalah sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mencapai hasil belajar yang efektif maka diperlukan penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2007:42) model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk

mencapai tujuan bersama. Kemudian Suyatno (2009:51) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.

Dalam kenyataannya berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada hari Sabtu Tanggal 11 Desember 2015 di SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan yang beralamat di Jalan Desa Bukur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan tidak sedikit siswa di kelas VI A SD Negeri Bukur 02 yang memperoleh hasil belajar Pendidikan Matematika masih rendah. Dilihat dari hasil nilai UAS semester ganjil siswa menunjukkan hasil yang masih kurang di bawah KKM yaitu 67. Hal itu ditunjukkan dari 24 siswa hanya 12 siswa yang nilainya selalu dapat bertahan mencapai KKM, sedangkan 12 siswa masih di bawah KKM. Dengan demikian masih lebih dari 50% siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran matematika. Dalam kegiatan observasi penulis juga menemukan kendala yang menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar kelas IVA SD Negeri Bukur 02. Salah satu kendala tersebut adalah cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional. Siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi yang diberikan sehingga pembelajaran terlihat monoton dan cepat bosan. Akibatnya berdampak pada minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa rendah.

Agar tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru tercapai dan hasilnya memuaskan diperlukan cara yang tepat dalam menyampaikan materi kepada

siswa. Siswa SD terkadang masih sulit untuk diajak berpikir dengan menggunakan logika sehingga seorang guru dalam menyampaikan materi harus menggunakan alat peraga yang sesuai, model yang bervariasi serta evaluasi yang tepat.

Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika, dan mendapat hasil belajar yang bagus, tentunya guru harus bisa membuat pelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat siswa. Salah satu cara untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti mata pelajaran matematika adalah guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang berbeda, sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa SD mengalami kesulitan dalam menerima mata pelajaran matematika dengan materi perkalian. Dengan demikian, prestasi belajar siswa dapat terhambat dan mengganggu kemajuan siswa untuk menerima materi selanjutnya. Untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan siswa pada materi, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode *make a math*.

Laporan ini dibuat berdasarkan catatan yang dibuat ketika merancang kegiatan perbaikan, selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan observasi serta diskusi dengan teman. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran menggunakan dua siklus pada mata pelajaran matematika kelas IV.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa kelas IV ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika materi bilangan romawi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas IV.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi.

### 2. Manfaat Praktis

Sebagai salah satu referensi untuk membantu mengatasi hasil belajar Matematika yang masih rendah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar Matematika**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi.

Menurut Salma (2008: 18) mengatakan hasil belajar merupakan tolak ukur berhasil tidaknya seseorang subjek didik dalam menyelesaikan program belajar yang dibebankan kepada siswa, sehingga terlihat adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotorik. Winkel dalam Purwanto (2014: 45) hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

belajar. Hasil belajar dari sisi siswa dilihat dengan berakhirnya kegiatan pengajaran dari puncak proses belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai anak ketika sudah melakukan suatu kegiatan belajar mengajar sehingga hasil yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran tercapai.

Hasil belajar adalah untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Hasil belajar didapat dari serangkaian kegiatan pembelajaran dari mulai awal sampai akhir pembelajaran. Hasil belajar dicapai guna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian ini pada pemahaman kognitif saja, dengan penekanan pada tes tertulis. Pengertian hasil belajar pada penelitian ini adalah untuk mengukur aspek kognitif

dalam bentuk tes. Karena untuk mengukur hasil belajar matematika bisa langsung dilihat dari hasil tes.

## 2. Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar

Sanjaya (2011:15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di antaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

### a. Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

### b. Faktor siswa

Siswa ialah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangannya. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil formative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

### c. Faktor sarana dan prasarana

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



d. Faktor lingkungan

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

Sedangkan menurut Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut.

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dari pendapat ahli diatas, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri. Misalnya ketika siswa dari awal sudah berpikir bahwa matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit maka itu sudah tertanam dari dalam siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri misalnya, lingkungan yang kurang mendukung serta fasilitas belajar yang kurang

### 3. Hasil Belajar Matematika

Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen melainkan dari pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Matematika adalah pelajaran yang menekankan angka atau rumus sehingga membutuhkan penalaran atau pemahaman yang cukup tinggi.

Mata pelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang angka-angka dan rumus. Konsep dasar matematika harus dikuasai peserta didik sejak dini karena pada matematika kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas dasar kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar matematika. Pengalaman tersebut berupa pengetahuan, pengertian, pemahaman dan juga kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kemampuan berpikir matematika dalam diri siswa yang bermuara pada kemampuan matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Abdusyakir (2007: 25) Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peran guru dan dalam menciptakan jalinan komunikasi yang harmonis antara belajar dan mengajar. Jalinan komunikasi ini menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Tujuan pembelajaran adalah tujuan dari suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Matematika sebagai salah ilmu dasar telah berkembang mengikuti zaman yang modern baik materi maupun kegunaannya. Mata pelajaran matematika berfungsi melambangkan kemampuan komunikasi dengan menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta penalaran yang dapat member kejelasan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan
- b. siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan.
- c. Mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Secara umum tujuan pembelajaran matematika melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen dalam kegiatan belajar dan mengajar.

## 5. Karakteristik Matematika Sekolah Dasar

Menurut Suyono (2011: 7) matematika telah dipilih dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa serta digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir bagi para siswa. Ada perbedaan antara matematika sebagai ilmu dengan matematika sebagai ilmu dengan matematika sekolah. Perbedaan itu dalam bentuk penyajian, pola pikir, keterbatasan semesta dan tingkat keabstrakan.

### a. Penyajian

Penyajian matematika tidak harus diawali dengan definisi tetapi harus disesuaikan dengan taraf perkembangan berpikir siswa. Tingkatan SD belum mampu seluruhnya berpikir deduktif dengan objek yang abstrak. Pendekatan yang induktif dan menggunakan objek yang konkrit merupakan sarana yang tepat untuk membelajarkan matematika karena kemampuan berpikir siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkrit.

Contoh penyajian topik bilangan romawi di SD. Pengetian romawi seharusnya tidak langsung menyajikan bentuk matematika, semisal I adalah bilangan romawi dari angka 1. Penyajian akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak SD jika didahului dengan penjumlahan berulang melalui alat media. Dengan menggunakan media untuk

mengenalkan huruf romawi siswa dapat membedakan antara angka 1 dengan romawi I. Setelah siswa mengetahui perbedaan baru mereka memahami dan menghafalkan fakta bentuk romawi.

b. Pola Pikir

Pembelajaran matematika di sekolah dapat menggunakan pola pikir deduktif maupun pola pikir induktif. Hal ini dapat disesuaikan dengan topic bahasan dan tingkat intelektual siswa. Sebagai kriteria umum, biasanya siswa SD menggunakan pendekatan induktif terlebih dahulu sebab hal ini memungkinkan siswa untuk menangkap pengertian yang dimaksud.

c. Semesta Pembicaraan

Sesuai tingkat perkembangan intelektual siswa, matematika yang disajikan dalam jenjang pendidikan juga menyesuaikan dalam kekomplekan semestanya. Semakin meningkat perkembangan intelektual siswa, maka semesta matematikanya semakin diperluas.

Contoh untuk siswa SD misalnya operasi bilangan bulat pada kurikulum 2004 di SD dibatasi pada operasi penjumlahan dan pengurangan saja. Operasi perkalian, pembagian, perpangkatan pada bilangan bulat tidak diberikan di SD.

d. Tingkat Keabstrakan

Tingkat keabstrakan matematika menyesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Di sekolah dasar untuk memahami materi pelajaran dimungkinkan untuk mengkonkretkan objek-objek

matematika. Akan tetapi, hal ini berbeda untuk jenjang sekolah yang lebih tinggi. Semakin tinggi jenjang sekolah, tingkat keabstrakannya semakin tinggi pula.

Contoh untuk tingkat SD yaitu saat pembelajaran fakta mengenai bilangan di SD. Siswa tidak langsung diperkenalkan dengan simbol “1”, “2”, “3”, .... beserta urutannya, tetapi dimulai dengan menggunakan benda-benda yang konkret dan menyuguhkan sifat urutan atau relasi sebagai sifat “lebih banyak” atau “kurang banyak”.

Jadi karakter matematika pada sekolah dasar sifatnya masih dasar belum dijelaskan sampai matematika yang rumit. Matematika yang disampaikan masih berupa pengenalan dasar

## **B. Model Pembelajaran *Make A Match***

### **1. Pengertian Model**

Menurut Soekanto (dalam Shoimin, 2014: 23) maksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. *Make a match* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada struktur-struktur yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara

umum pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Guru biasanya menetapkan bentuk uraian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012: 54).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara mengajar yang dilakukan guru. Guru biasanya menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan kelas yang diajar dan mata pelajaran, karena tidak semua model pembelajaran bisa digunakan untuk kelas rendah dan kelas tinggi dan cocok untuk semua mata pelajaran.

## 2. Pengertian Model *Make A Match*

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Menurut Suyatno (2009: 27) mengungkapkan model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyampaikan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Sedangkan menurut Rahmad Widodo dalam Fabrina (2011: 154) model pembelajaran tipe *Make a*

*Match* artinya model pembelajaran mencari *Pasangan*. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Jadi model *make a match* adalah model pembelajaran inovatif dengan menggunakan teknik berpasangan, sehingga membuat siswa mampu bekerja sama dengan orang lain. Mampu membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami tentang materi yang telah disampaikan.

### 3. Tujuan Model *Make A Match*

Huda (2014: 251) mengemukakan bahwa tujuan model *make a match* adalah sebagai berikut :

#### a. Pendalaman materi.

Pengembangan model tipe *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi. Peserta didik melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan kartu antara pertanyaan dengan jawaban.

#### b. Penggalan materi.

Guru tidak perlu membekali peserta didik dengan materi, karena peserta didik akan membekali dirinya sendiri.

#### c. Untuk selingan.

Metode *make a match* juga dapat dipakai sebagai metode selingan. Apabila selingan yang menjadi tujuan, maka guru cukup melakukannya sekali saja. Teknik yang harus dipakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.



Dari pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan dari *model make a match* sendiri adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Selain untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa model ini juga melatih siswa untuk saling berkomunikasi dan bekerja sama yang baik dengan siswa lain. Selain itu, agar peserta didik dapat menguasai materi dengan cara memasang kartu antara pertanyaan dengan jawaban.

#### 4. Persiapan Menggunakan Model *Make A Match*

Berikut ini persiapan ketika akan menggunakan model *make a match* Huda (2014: 251-252).

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).

Guru menyediakan lembaran-lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

## 5. Langkah-langkah Menggunakan Model Make A Match

Huda (2014: 252-253) berikut ini adalah langkah-langkah menggunakan model *make a match* :

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang di berikan kepada siswa.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dilihat dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam model *make a match* yaitu membagi siswa dalam kelompok dan membagi kartu soal atau kartu jawaban untuk di cocokkan kartunya.

#### 6. Kelebihan Model *Make A Match*

Menurut Huda (2014: 253) kelebihan dari model *make a match* adalah sebagai berikut :

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

Selain diatas kelebihan dari metode ini adalah membantu siswa untuk termotivasi mengikuti proses belajar dengan tertib, membantu siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya.

#### 7. Kelemahan Model *Make A Match*

Berikut ini adalah beberapa kelemahan model *make a match* menurut Huda (2014: 253-254) :

- a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kelemahan dari metode ini adalah jika siswa tidak mendengarkan peraturan permainan dengan baik maka guru akan menjelaskan lagi dari awal, kelas susah dikontrol, siswa kurang bisa dikendalikan. Selain itu guru harus menyiapkan materi dan hal-hal yang diperlukan untuk mendukung model pembelajaran ini,

bila guru tidak mempersiapkan dengan matang maka model ini akan susah untuk dilakukan.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika**

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika, karena model pembelajaran ini terdapat unsur permainan sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan karena terbukti dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Penelitian tentang model *make a match* juga pernah dilakukan oleh Daigin Tarigan dengan judul *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Sebrang*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Ayu Febriana dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa

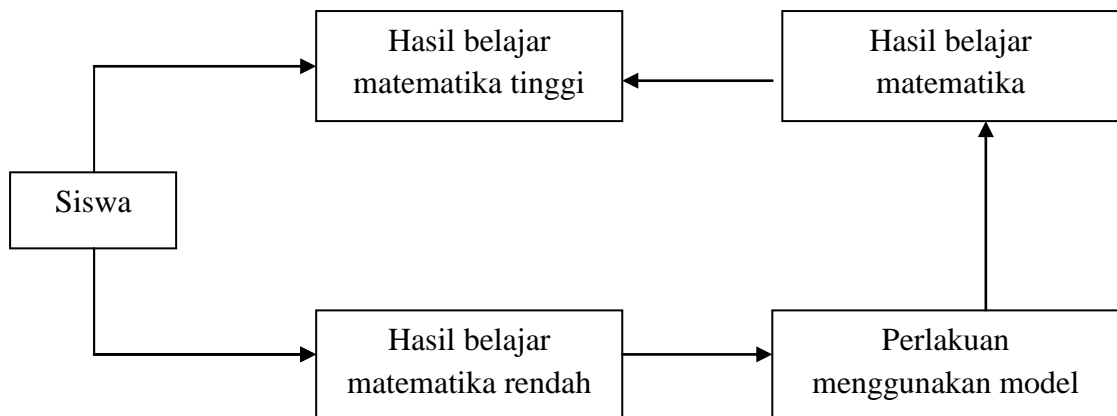
dengan menggunakan *metode make a match* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Dedi Rohendi, Waslaluiddin, Sri Putri Ayu dengan judul *Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Mtach Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajarn Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan karena peneliti menggunakan kelas IV sebagai objek penelitian. Karena kelas IV masih masa peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit adalah matematika, hasil belajar matematika di SDN 02 Bukur khususnya pada kelas IV masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM. Salah satu upaya yang dapat dilakukan menggunakan model *make a match*. Model *make a match* adalah model pembelajaran yang terdapat unsure permainan sehingga siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar akan meningkat dibandingkan saat menggunakan pembelajaran secara konvensional. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang penulis rumuskan maka hipotesis dari penelitian ini adalah “ada pengaruh yang model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi pada siswa kelas IV”.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Bilangan Romawi. Bentuk penelitian ini menggunakan dua kelas, satu untuk kelas eksperimen dan satu untuk kelas kontrol.

Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini adalah memberikan perlakuan berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen menggunakan metode *make a match* dan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan materi pembelajaran yang sama.

Kelompok eksperimen diberikan pengukuran awal (*pre-test*) dengan menggunakan soal pilihan ganda, kemudian diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Selanjutnya diberikan pengukuran kembali (*pos-test*) untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang sudah dilakukan. Sementara pada kelompok kontrol hanya diberikan *pre-test* dan *pos-test* saja tanpa adanya perlakuan karena hanya digunakan sebagai kelompok pembanding.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* (desain eksperimen sejati), dengan bentuk *pre-test post-test control group design*. Desain ini dilakukan dengan membagi dua



kelompok yaitu kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *make a match* dan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Desainnya sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Design*

Grup	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> : Pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan.

X : Perlakuan ( treatment) dalam hal ini penerapan model *make a match*

- : Tidak adanya perlakuan pada kelas kontrol

O<sub>3</sub> : *Post-tes* kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : *Pos-tes* kelas kontrol

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.yang menjadi variabel adalah :

1. Variabel bebas atau *Independent Variabel* dalam penelitian ini adalah model *make a match* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas IV SDN 02 Bukur .

2. Variabel terikat atau *Dependent Variabel* dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika bilangan romawi Kelas IV SDN 02 Bukur.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

1. Model *Make A Match*

*Make a match* adalah sebuah inovasi model pembelajaran, di mana dengan menggunakan model ini siswa diajak belajar dengan bermain. Siswa akan bermain untuk mencari pasangan dari kartu soal maupun kartu jawaban.

2. Hasil belajar bilangan romawi.

Hasil belajar bilangan romawi merupakan segala sesuatu yang dimiliki peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi bilangan romawi. Pada penelitian ini, hasil belajar yang akan dihitung pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah hasil belajar ranah kognitif.

### **D. Setting Penelitian**

1. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Maret-April Tahun 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Bukur yang beralamat di Desa Bukur, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV.

## 2. Subyek penelitian

### a. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas IV Tahun Pelajaran 2015/2016 dikarenakan masih rendahnya hasil belajar siswa. Jumlah siswa kelas IV SDN 02 Bukur tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol.

### b. Sampel

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Bukur yang berjumlah 48 siswa.

### c. Teknik sampling

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh istilah lain sampel ini adalah sensus. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel.

## **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini terbagi ke dalam tiga tahap yang akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Persiapan penelitian meliputi observasi penelitian, perijinan, persiapan alat serta bahan yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### a. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi pada bulan desember 2015 untuk mencari subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi di SDN 02 Bukur pada kelas IV.

b. Perijinan

Peneliti membuat proposal penelitian yang diajukan kepada dosen pembimbing terlebih dahulu. Setelah proposal penelitian mendapat persetujuan dari dosen pembimbing kemudian peneliti membawa proposal kepada kepala sekolah untuk mendapat izin melakukan penelitian di SDN 02 Bukur.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Materi yang disusun harus memperhatikan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* pada kelas eksperimen benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Selain menyusun materi peneliti juga membuat rencana pelaksanaan pembelajarn (RPP), lembar kerja siswa (LKS), alat peraga (kartu pasangan).

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menentukan kelas yang akan menjadi sampel dalam penelitian. Penelitian ini di laksanakan di SDN 02 Bukur, Pekalongan siwa kelas IV terdiri atas dua kelas yaitu

kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Pemberian *treatment* dilaksanakan pada bulan April 2016 dimulai tanggal 16 April sampai dengan tanggal 4 Mei 2016. Jadwal pelaksanaan *treatment* disesuaikan dengan kesepakatan bersama guru dan jadwal kelas seperti pada tabel berikut ini:

Tabel: 3.6  
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

NO	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan / Materi Pembelajaran	Keterangan
1	Rabu, 13 april 2016	07.30 – 09.00	<i>Pre test</i>	Kelas eksperimen
2	Kamis, 14 april 2016	07.30 – 09.00	<i>Pre test</i>	Kelas kontrol
3	Senin, 18 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment I</i>	Kelas eksperimen
4	Selasa, 19 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment I</i>	Kelas kontrol
5	Rabu, 20 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment II</i>	Kelas eksperimen
6	Kamis, 21 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment II</i>	Kelas kontrol
7	Jumat, 22 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment III</i>	Kelas eksperimen

NO	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan / Materi Pembelajaran	Keterangan
8	Selasa, 26 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment III</i>	Kelas kontrol
9	Kamis, 28 April 2016	08.00 – 09.15	<i>Treatment IV</i>	Kelas eksperimen
10	Jumat, 29 April 2016	08.00 – 09.15	<i>Treatment IV</i>	Kelas kontrol
11	Sabtu, 30 April 2016	09.30- 10.15	<i>Treatment V</i>	Kelas eksperimen
12	Senin, 2 Mei 2016	10.30 – 11.15	<i>Treatment V</i>	Kelas kontrol
13	Selasa, 3 mei 2016	10.30 – 11.15	<i>Treatment VI</i>	Kelas eksperimen
14	Rabu, 4 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Treatment VI</i>	Kelas kontrol
15	Senin, 9 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Post test</i>	Kelas eksperimen
16	Selasa, 10 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Post test</i>	Kelas kontrol

### 3. Tahap Akhir Penelitian

Peneliti melakukan evaluasi hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti membandingkan hasil tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi sebelum penelitian untuk memperoleh data dan informasi terkait dengan obyek yang akan diteliti serta mengetahui masalah yang ada di kelas IV SDN 02 Bukur Pekalongan. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 02 Bukur Pekalongan. Sehingga peneliti mendapatkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode tes.

### **1. Tes Hasil Belajar**

Tes digunakan untuk mengukur efektivitas pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar pada ranah kognitif. Tes diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan pada akhir kegiatan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan romawi.

Tes dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan model *Make A Match* pada materi lambang bilangan romawi apakah ada peningkatan

atau tidak. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes di awal (*pre test*) dan tes di akhir (*post test*).

Bentuk tes yang dikembangkan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). *Multiple choice* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*options*).

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto. Dokumentasi bisa berupa foto-foto atau dokumen yang digunakan pada saat penelitian.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrumen pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa.

#### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara



menyampaikan bahan, serta media atau alat apa yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Pada penelitian ini, terdapat dua RPP yang digunakan, yaitu RPP untuk kelompok kontrol dan RPP untuk kelompok eksperimen. Perbedaan dari RPP ini sendiri adalah pada kelompok kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan hanya menggunakan bantuan papan tulis saja, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah model yang digunakan menggunakan model *make a match* dengan menggunakan bantuan media kartu bilangan.

b. Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS yang digunakan terdiri atas LKS untuk 6 kali pertemuan. Jumlah butir soal dan isi soal antara kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sama.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Tes yang diukur pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tingkatan yang akan diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif, sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda.

Sebelum membuat tes, peneliti mengembangkan kisi-kisi tes hasil belajar. Kisi-kisi tersebut akan diuraikan pada tabel di bawah ini

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Ranah Kognitif

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : IV

Jumlah Soal : 40

Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Nomor Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3		
Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	Mengenal lambing bilangan romawi	1. Mampu menunjukkan bilangan romawi	√			1, 2, 3, 6, 13, 14	6
		2. Mampu membaca bilangan romawi	√			4, 5, 8, 19, 15, 31, 33, 40	8
		3. Mampu mencontohkan bilangan romawi		√		7, 9, 12, 16, 24, 22, 27, 35	8
		4. Mampu menghitung angka romawi.		√		21, 25, 28, 29, 30, 34	6
		5. Mampu mengurutkan angka romawi			√	23, 26, 32, 38, 36, 37	6
		6. Mampu menyusun angka romawi			√	10, 11, 17, 18, 20, 39	6
Jumlah							40

## H. Analisis Instrumen Penelitian

### 1. Uji validitas instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkap data dari variabel yang dikaji secara tepat. Validitas yang dilakukan untuk menguji instrumen pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

#### a. Validitas isi

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Evaluasi. Pengujian validitas isi dilakukan oleh Astuti Mahardika, M.Pd selaku dosen dan Yustina Elyanti, S.Pd.SD selaku guru kelas IV.

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan terdapat lampiran materi ajar, kisi-kisi soal tes, soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan. Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menunjukkan hasil bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

#### b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang

diujicobakan berjumlah 40 soal pilihan ganda dengan jumlah responden sebanyak 24.

Untuk mengetahui validitas butir soal menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Jumlah item pada soal adalah 40 item soal dengan N jumlah 24 (jumlah sampel try out). Kriteria item yang dinyatakan valid shahih adalah 30 item dengan nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan atau 1%. Berikut hasil dari uji validitas :

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Pilihan Ganda

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang valid	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40.
Soal yang tidak valid	5, 10, 12, 13, 17, 19, 21, 22, 26, 38.

Berdasarkan tabel di atas, dari 40 soal yang diujikan terdapat 30 soal yang valid. Soal yang valid tersebut adalah soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40. Soal-soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

Berikut ini merupakan kisi-kisi soal kognitif setelah dilakukan validasi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Tes Setelah Validasi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Nomor Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3		
Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	Mengenal lambing bilangan romawi	1. Mampu menunjukkan bilangan romawi	√			1, 2, 3, 6, 14	5
		2. Mampu membaca bilangan romawi	√			4, 8, 15, 31, 33, 40	6
		3. Mampu mencontohkan bilangan romawi		√		7, 9, 16, 24, 27, 35	6
		4. Mampu menghitung angka romawi.		√		25, 28, 29, 30, 34	5
		5. Mampu mengurutkan angka romawi			√	23, 32, 36, 37	4
		6. Mampu menyusun angka romawi			√	11, 18, 20, 39	4
Jumlah							30

## 2. Uji reliabilitas instrumen

Menurut Setyosari (2013: 208) reliabilitas merujuk pada konsistensi skor, artinya kemampuan suatu instrumen atau tes untuk menghasilkan skor yang mendekati sama dari setiap individu atau *testee* yang berbeda.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrument didasarkan pada pendapat Sumarna (dalam Sugiyono, 2015: 198) yaitu apabila koefisien reliabelnya  $\geq 0,70$  maka cukup tinggi untuk suatu

penelitian dasar. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.00 for windows*, diperoleh koefisien alpha pada variabel pemahaman sebesar 0,745. Soal pilihan ganda akan dikatakan reliabel jika nilai koefisien alpha  $>$  r tabel.

Hasil koefisien alpha pada soal pilihan ganda lebih besar dari r tabel ( $0,745 > 0,404$ ), sehingga item dalam soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar. Berikut adalah t tabel uji reliabilitas dengan bantuan *SPSS 16.00 for windows*:

Tabel: 3.5  
Uji Reliabilitas

$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
0,745	0,404	Reliabilitas Tinggi

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel yang digunakan diperoleh dari populai yang berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji *kolgomorov-Smirnov* dengan bantuan progam *SPSS 16.0 For Windows*. Bila hasil pengujian tidak signifikan pada

taraf 5% ( $p > 005$ ) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogeny, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikan dari hasil perhitungan. Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil perhitungan  $F_{hitung}$  tidak signifikan 5%, yang ditunjukkan dengan  $p > 0,05$ , hal ini berarti tidak ada perbedaan antara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut :

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol.

Untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau *t-test*. Uji-t dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent-Sample t Test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*.

Hasil dari perhitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dpt disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 02 Bukur Tahun Ajaran 2015/2016. Terbukti dari hasil rata-rata nilai *posttest*, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan model *make a match* sebesar 89,7 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan model ceramah sebesar 86. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t menggunakan teknik *independent-sample t test*. Dari uji yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,040 yang artinya kurang dari 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *make a match* dengan siswa yang pembelajarannya hanya menggunakan model ceramah.

## B. Saran

### 1. Bagi Guru

Guru sebagai pengelola kelas hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan begitu banyaknya model pembelajaran yang sedang berkembang saat ini guru hendaknya lebih bersifat terbuka dengan adanya inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Model pembelajaran make a match tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, peneliti dapat menerapkannya pada mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdusyasyakir. 2007. *Ketika Kyai Mengajar Matematika*. Malang: UIN-Malang Press.
- Afrilya, Figita, dkk. 2012. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika”. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Pakuan.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Eka, Saputra Ridwan, dkk. 2013. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Pakuan.
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. *Jurnal Internasional*. Volume 1 Nomor 2.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. 2009. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mikarsa, dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Noor. Juliasnyah. 2011. *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ridwan, 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rohendi, Dedi dan Walaluddin, dan Ayu, Sri Putri. 2010.” Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”. *Jurnal Internasional*. Volume 3 Nomer 1.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Kampus Besar Bahasa Indonesia.
- Saifuddin, Azwar. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Salma, Dwi. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satua Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline. Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A.2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suwangsih, Erna .dkk. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Upi Press.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tarigan, Daitin. 2014. “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang”. *Jurnal Internasional*. Volume 5 Nomor 1.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.