

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran.

Gagne dalam Saefuddin dan Berdiati, (2015:8), mengemukakan bahwa, *“Learning is change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process a growth.”* Artinya belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan proses pertumbuhan saja. Gagne mengemukakan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Definisi lain tentang belajar dikemukakan oleh H. C. Witherington dalam Dirman dan Juarsih (2014:5) belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan sikap, dan kebiasaan kepribadian atau sesuatu. Mufarokah dalam Asmani (2014:49), menyatakan belajar adalah suatu usaha yang bertujuan mengubah tingkah laku memuaskan kebutuhan proses pemikiran, pengalaman, dan latihan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotori), kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

2. Pengertian Mengajar

Istilah mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Mengajar adalah sebagai kegiatan guru. Disamping itu, mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada anak didik. Menurut pengertian ini berarti tujuan belajar dari siswa hanya sekedar ingin mendapatkan atau menguasai pengetahuan. Sebagai konsekuensi pengertian semacam ini dapat membuat suatu kecenderungan anak menjadi pasif, karena hanya menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh gurunya. Guru menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Raka Joni sebagaimana disebutkan oleh Sardiman A.M, memberikan batasan mengajar adalah menyediakan kondisi optimal yang merangsang serta mengarahkan kegiatan belajar anak didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai atau sikap yang dapat membawa perubahan tingkah laku maupun pertumbuhan sebagai pribadi.

R Ibrahim dan Nana Syaodih S dalam Jurnal Edukasi mengatakan bahwa mengajar mencakup segala kegiatan menciptakan situasi agar para siswa belajar. Pengertian mengajar ini cukup luas, mencakup pula upaya guru mendorong siswa agar belajar, menata ruang dan tempat duduk siswa, mengelompokkan siswa, menciptakan berbagai kegiatan kelompok, memberikan berbagai bentuk tugas, membantu siswa-siswa yang lambat, memberikan pengayaan kepada siswa yang pandai, dan lain-lain.

M. Arifin, sebagaimana dikemukakan oleh Ramayulis merumuskan pengertian mengajar adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada pelajar agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Mengajar mengandung tujuan agar pelajar dapat memperoleh pengetahuan yang

kemudian dapat mengembangkan dengan pengembangan pengetahuan itu pelajar mengalami perubahan tingkah laku.

Berdasarkan paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, menanamkan pengetahuan kepada anak didik.

3. Pengertian Pembelajaran

Winkel dalam Saefuddin dan Berdiati (2015:9) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik.

Usman dalam Jihad dan Haris (2013:12) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Corey dalam Dirman dan Juarsih (2014:41) juga mendefenisikan “pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”.

Sementara itu, Chauhan dalam Jurnal Kependidikan mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Pengertian lain pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan

siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan paparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik dengan didasari oleh adanya tujuan baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

4. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana dalam Jurnal Pendidikan Uniskamengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Menurut Abdurrahman dalam Jihad dan Haris (2013:14) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Hamalik dalam Jihad dan Haris (2013:15) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.

Menurut Benjamin S. Blomm dalam Jihad dan Haris (2013:14) tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A. J. Romizowski dalam Jihad dan Haris (2013:14) hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*).

Berdasarkan paparan para ahli diatas dapat disimpulkan hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor ada dalam diri individu

yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Slameto (2013 :54) mengatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor intern dan faktor eksternal. Adapun faktornya ialah

- a. Faktor-faktor Intern merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri, faktor ini terbagi menjadi dua bagian yaitu faktor jasmani, faktor psikologis.
 1. Faktor Jasmani meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh. Seseorang akan terganggu dalam belajar jika kesehatannya juga terganggu seperti, penglihatan, yang kurang dan alat indera serta tubuhnya yang lain, sedangkan cacat tubuh berupa patah kaki, tuli, bisu, dan lumpuh.
 2. Faktor Psikologis meliputi: intelegensi yaitu, seorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi lebih berhasil daripada yang memiliki intelegensi yang rendah. Intelegensi mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar. Minat, merupakan kecenderungan yang tetap mengenai beberapa kegiatan yang diminati seseorang disertai rasa senang. Perhatian, yaitu untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka seseorang harus mempunyai perhatian terhadap bahan pelajaran yang dipelajarinya. Bakat, merupakan kemampuan untuk belajar dan berlatih. Kesiapan, dimana jika seseorang dalam proses belajar sudah ada kesiapan maka hasil belajar akan lebih baik. Motif, untuk menentukan tujuan tertentu dapat disadari atau tidak akan mencapai tujuan itu perlu berbuat dan perbuatan itu adalah motif sebagai daya penggerak atau pemborong. Kematangan, suatu daya tingkat pertumbuhan seseorang dimana alat tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- b. Faktor-faktor ekstern yaitu yang berasal dari luar individu itu sendiri. Faktor ini dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1. Faktor keluarga terdiri dari, cara orang tua mendidik anak dimana orang tua adalah pendidikan pertama dan utama, relasi antaranggota keluarga, yaitu antara orang tua dan anaknya, suasana juga mempengaruhi prestasi belajar anak.
2. Faktor Sekolah yaitu mencakup metode mengajar, model pembelajaran yang digunakan guru untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas, disiplin sekolah, kurikulum, relasi guru dengan siswa dan keadaan gedung sekolah.
3. Faktor Masyarakat yaitu, budaya, nilai-nilai masyarakat dan teman bergaul yang berpengaruh terhadap belajar siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

6. Model Pembelajaran

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh anak didik, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang seharusnya dikembangkan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu.

Adapun Soekamto dalam Shoimin (2016:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Arends dalam Shoimin (2016:23) menyatakan. *“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.”* Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Berdasarkan pernyataan dan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan.

7. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dari pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia (Isjoni dalam Shoimin 2016 : 98).

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*, dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing (Kurniasih dan Sani 2016 : 55-56).

Menurut Suyatno (dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 2, 72) “model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya”.

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang

pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *make a match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran.

8. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* maka perlu diketahui langkah-langkahnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* menurut Aris Shoimin (2016:98) adalah:

- a. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan/penutup.

Adapun menurut Ngalimun (2014 : 176), dalam model pembelajaran *make a match* hal yang perlu dilakukan ialah “guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa

mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar menadapt nilai reward, kartu dikumpulkan lagi dan dikocok, untuk dapat berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi refleksi”.

Berdasarkan beberapa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* di atas, maka langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah menurut Aris Shoimin.

9. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Miftahul Huda (2017 : 253) model pembelajaran *Make a Match* dipergunakan manakala guru menginginkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan mampu untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ada di dalam kartu.

Oleh karena itu, kelebihan model ini adalah:

- 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.

Dan kekurangan model ini adalah :

- 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 terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

10. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Matematika salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar (SD) sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi).

Matematika sendiri pada dasarnya memiliki objek dasar yang abstrak. Menurut Soejadi (dalam Jurnal Forum Paedagogik, 1, 73) menyatakan bahwa : “keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip”. Sedangkan menurut Piaget, siswa sekolah dasar yang umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini umumnya siswa masih terikat dengan objek yang konkret atau cenderung berpikir konkret, rasional dan objektif dalam memahami suatu situasi.

Rostina Sundayana (2016 : 2) menyatakan bahwa “matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Marti dalam (Sundayana 2016 : 3), berpendapat bahwa objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang bersifat khas dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Dapat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya bersifat deduktif. Hal yang demikian tentu akan membawa akibat pada terjadinya proses pembelajaran matematika. Menurut Dienes (dalam Jurnal Forum Paedagogik, 1, 73) dikatakan bahwa setiap konsep matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkret.

11. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Mata pelajaran matematika diberikan pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan kerjasama dalam memecahkan masalah. Kompetensi tersebut diperlukan siswa dalam mengembangkan kemampuan mencari, memperoleh, mengelola dan pemanfaatan informasi berdasarkan konsep berpikir logis ilmiah dalam rangka bertahan dalam kehidupan yang serba tidak pasti.

Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD merupakan matematika sekolah yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkan kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika di SD memiliki ciri-ciri yang dimiliki matematika, yaitu: (1) memiliki objek kajian yang abstrak (2) memiliki pola pikir deduktif.

Pelajaran matematika sebagai objek abstrak tentu saja sangat sulit untuk dapat dipahami oleh peserta didik SD yang belum mampu berpikir formal, sebab orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini tidak berarti bahwa matematika tidak mungkin tidak diajarkan di jenjang pendidikan dasar, bahkan pada hakekatnya matematika lebih baik diajarkan pada usia dini.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penekanan pembelajaran matematika, baik tingkat dasar maupun tingkat perguruan tinggi terletak pada penataan nalar, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika.

12. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika yang bernama Kurt Lewin pada tahun 1946. Inti gagasan Lewin inilah selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain, seperti : Stephen Kemmis, Robin Mc. Taggart, John Elliot, Dave Ebbut, dan sebagainya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Zainal Aqib dkk, 2016 : 3).

a. Karakteristik PTK

Karakteristik PTK dalam Zainal Aqib dkk (2016 : 3-4) adalah sebagai berikut:

1. *An inquiry of practice from within* (penelitian berawal dari keseriusan guru akan kinerjanya).
2. *Self-reflective inquiry* (metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian).
3. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran.
4. Tujuannya : memperbaiki pembelajaran.

PTK dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran yang sedang berjalan, artinya pelaksanaan PTK tidak di-setting khusus untuk kepentingan penelitian semata.

b. Tujuan PTK

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan penelitian ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya. (dalam Suharsimi Arikunto dkk, 2014 : 60-61)

Pada intinya PTK bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar.

Secara lebih rinci, tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

1. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
2. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
3. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

c. Manfaat PTK

Manfaat PTK dalam Zainal Aqib dkk (2016 : 7) adalah sebagai berikut.

1. Manfaat PTK bagi Guru

- a) Membantu guru memperbaiki pembelajaran.
- b) Membantu guru berkembang secara profesional.
- c) Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- d) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

2. Manfaat PTK bagi Pembelajaran/Siswa

PTK bermanfaat untuk meningkatkan proses/hasil belajar. Disamping itu guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya.

3. Manfaat PTK bagi Sekolah

PTK membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan/kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut.

d. Kelebihan dan Kekurangan PTK

1. Kelebihan PTK

Wina Sanjaya (2013 : 37) kelebihan PTK : PTK tidak dilaksanakan oleh seorang saja akan tetapi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan berbagai pihak antara lain guru sebagai pelaksana tindakan sekaligus sebagai peneliti. Kerja sama sebagai ciri khas PTK, memungkinkan dapat menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif. Hasil atau simpulan yang diperoleh adalah hasil kesepakatan semua pihak khususnya antara guru sebagai peneliti dengan mitranya, demikian akan meningkatkan validitas dan reabilitas hasil penelitian PTK berangkat dari masalah yang dihadapi guru secara nyata, dengan demikian kelebihan PTK adalah hasil yang diperoleh dapat secara langsung diterapkan oleh guru.

2. Kekurangan PTK

Wina Sanjaya (2013 : 38) walaupun PTK memiliki sejumlah kelebihan, akan tetapi memiliki keterbatasan. *Pertama*, keterbatasan yang berkaitan dengan aspek

peneliti atau guru itu sendiri. Guru-guru dalam melaksanakan tugas pokoknya cenderung konvensional. Mereka biasanya sulit untuk mengubah kebiasaan mengajarnya, apalagi diajak untuk meneliti. Banyak guru yang beranggapan bahwa tugas mereka terbatas pada pelaksanaan mengajar. Mereka tidak dibekali dengan kemampuan berpikir ilmiah, sehingga dalam pelaksanaan PTK tidak secara otomatis dapat dilakukan. Mereka biasanya akan menggantungkan diri pada berbagai petunjuk dari orang yang dianggap ahli dalam melakukan penelitian yakni orang-orang dari LPTK. *Kedua*, PTK adalah penelitian yang berangkat dari masalah praktis yang dihadapi guru, dengan demikian kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat universal yang berlaku secara umum. *Ketiga*, PTK adalah penelitian yang bersifat situasional dan kondisional, yang bersifat longgar yang kadang-kadang tidak menerapkan prinsip-prinsip metode ilmiah secara ajek, dengan demikian banyak orang yang meragukan PTK sebagai suatu kerja penelitian ilmiah.

13. Materi Pelajaran Matematika

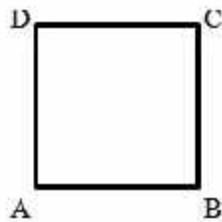
Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang menetralkan perbedaan tersebut. Anak usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Bangun datar adalah sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan model ruas garis yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut. Jumlah ruas garis serta model yang dimiliki oleh sebuah bangun merupakan salah satu sifat bangun datar tersebut.

Ruas garis pada bangun datar disebut dengan sisi. Jadi, sifat suatu bangun datar ditentukan oleh jumlah sisi, ukuran sisi, jumlah sudut, dan besar sudut.

Jenis-Jenis Bangun Datar

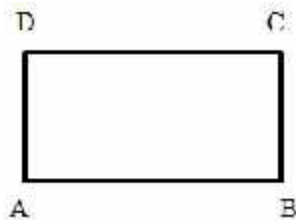
1. Persegi



Bangun persegi mempunyai 4 buah sudut yang merupakan sudut siku-siku. Sifat-sifatnya adalah:

- Memiliki 4 empat sisi yaitu sisi AB-BC-CD-DA.
- Keempat sisi berukuran sama panjang
- Memiliki empat buah sudut sama besar yaitu 90^0 (sudut siku-siku).

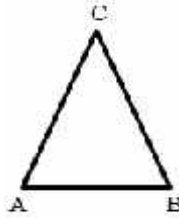
2. Persegi Panjang



Bangun persegi mempunyai 4 buah sudut yang merupakan sudut siku-siku. Sifat-sifatnya adalah:

- Memiliki 4 empat sisi yaitu sisi AB-BC-CD-DA.
- Dua sisi yang berhadapan sama panjang.
- Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar
- Memiliki empat buah sudut sama besar yaitu 90^0 .

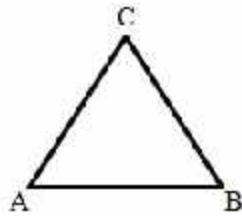
3. Segitiga Sama Kaki



Segitiga merupakan bangun datar yang terbentuk dari tiga buah ruas garis/sisi. Jumlah ketiga sudut segitiga adalah 180° . Sifat-sifatnya adalah:

- a. Memiliki 3 sisi: AB-BC-CA
- b. Mempunyai dua sisi sama panjang yaitu AC dan BC.
- c. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi
- d. Mempunyai dua sudut yang sama besar, yaitu sudut A dan B dengan besar 60° .

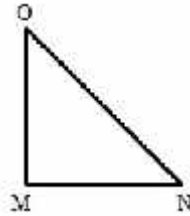
4. Segitiga Sama Sisi



Sifat-sifatnya adalah:

- a. Memiliki 3 sisi: AB-BC-CA
- b. Ketiga sisi sama panjang
- c. Ketiga sudut sama besar yaitu 60° .
- d. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi

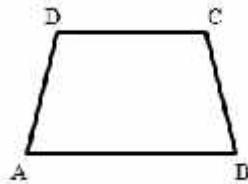
5. Segitiga Siku-siku



Sifat-sifatnya adalah:

- Memiliki 3 sisi: OM-MN-ON
- Mempunyai sisi tegak (OM), sisi datar (MN), dan sisi miring (ON).
- Memiliki satu buah sudut siku-siku.
- Memiliki ukuran alas dan tinggi

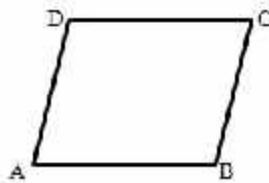
6. Trapesium



Sifat-sifatnya adalah:

- Memiliki 4 sisi
- Mempunyai dua sisi sejajar dan dua sisi tidak sejajar
- Mempunyai dua buah sudut yang berdekatan yang besarnya sama.

7. Jajargenjang

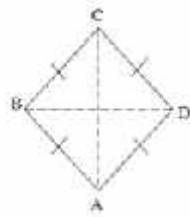


Sifat-sifatnya adalah:

- Memiliki 4 sisi

- b. Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar
- c. Mempunyai empat sudut, terdiri dari dua sudut lancip dan dua sudut tumpul

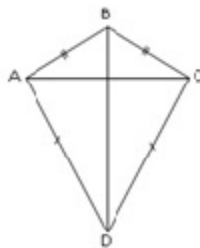
8. Belah Ketupat



Sifat-sifatnya adalah:

- a. Mempunyai empat sisi sama panjang
- b. Mempunyai empat sudut, yaitu dua sudut lancip dan dua sudut tumpul
- c. Sudut yang berhadapan sama besar

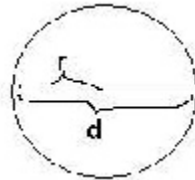
9. Layang-layang



Sifat-sifatnya adalah:

- a. Mempunyai dua pasang sisi sama panjang
Sisi $AB = BC$
Sisi $AD = CD$
- b. Mempunyai sepasang sudut sama besar. Sudut $BAD = sudut DCB$
- c. Semua sudutnya sama besar

10. Lingkaran



Sifat-sifatnya adalah:

- Lingkaran merupakan kurva tertutup sederhana
- Lingkaran mempunyai titik pusat yaitu P .
- Lingkaran mempunyai garis tengah (diameter) yaitu d yang panjangnya 2 kali jari-jari.
- Jari-jari lingkaran (r) adalah jarak dari titik pusat ke tepi lingkaran.

B. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang, belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Pada umumnya, pembelajaran di dominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran bersifat monoton dan siswa lebih cenderung pasif. Hal ini menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa, guru harus membuat proses pembelajaran menjadi menarik. Pemilihan model yang tepat merupakan yang tepat dilakukan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa. Salah satunya yaitu penggunaan model *Make a Match*. Karena model *Make a Match* merupakan model yang langsung dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, peserta didik menjadi lebih berminat untuk belajar.

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* guru menjelaskan kepada siswa tentang pelajaran dengan mencari pasangan pada kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban. Dengan demikian setiap siswa mampu menerima pelajaran dan mengerti dengan pelajaran yang diberikan sehingga dengan menggunakan model *Make a Match* hasil belajar siswa lebih meningkat.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara pada penelitian yang akan dilakukan. Termasuk dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, hipotesis dibutuhkan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model *Make a Match* pada mata pelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas di IV SD Negeri 043639 Merek Situnggaling T.A 2018/2019”.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses interaksi siswa dengan guru dengan menggunakan model *make a match* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar.
2. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu soal dan jawaban dengan teknik mencari pasangan/mencocokkan antara kartu soal dengan kartu jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu sifat-sifat bangun datar pada mata pelajaran matematika.
3. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang sifat-sifat bangun datar dengan menggunakan model *make a match*.

4. Bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah ruas garis serta model yang dimiliki oleh sebuah bangun merupakan salah satu sifat bangun datar tersebut. Jadi, sifat suatu bangun datar ditentukan oleh jumlah ruas garis, model garis, besar sudut, dan lain-lain.
5. Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik. Kategori baik untuk guru adalah 61%-80%, sedangkan kategori baik untuk siswa adalah 70-89.
6. Hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar secara individual dan klasikal. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi atau tes yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai dilaksanakan. Siswa dikatakan tuntas belajarnya secara individu apabila siswa tersebut telah mencapai nilai sebesar KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 60 dan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila di kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya.
7. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar.