

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match

2.1.1 Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Model pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajarkan materi kepada siswa secara kompleks dan bisa membantu guru untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang terdimensi sosial dan hubungan antara manusia (Budianto 2016: 12). Sesuai dengan pendapat tersebut, Slavin dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 12) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mengahalkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya ide dalam suasana yang nyaman sesuai falsafah konstruktivisme.

Adapun pendapat dari Supriyono (2011: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis dan bentuk-bentuk kerja kelompok dipimpin oleh guru dan diarahkan oleh guru. Selain itu, menurut Nurdyansyah dan Fahyuni(2016: 54) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu bentuk pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif atau bekerjasama yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Menurut Rusma dalam Budiyanto (2016: 156) Metode *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Selain itu Suyatno dan Supriatin Ade Ipin (2017: 2) mengemukakan bahwa model *make a match* adalah salah satu model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartu yang mereka dapat.

Menurut Aisyah (2015) salah satu variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kompetensi dasar potongan bahan makanan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make match*, karena para peneliti mengemukakan bahwa dengan model pembelajaran seperti ini siswa akan lebih aktif karena siswa dituntut untuk mencari tahu dengan mengamati (*observing*) dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi tentang topik, saling bekerja sama (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menerima pendapat yang diajukan oleh kelompok lain sehingga siswa mudah memahami konsep-konsep yang dianggap sulit karena berdiskusi dengan kelompok masing-masing, mencoba (*experimenting*) membuat potongan bahan makanan yang telah dipelajari oleh obyek yang nyata.

Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan variasi model pembelajaran yang baru sehingga diharapkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta memberikan motivasi terhadap siswa dalam meningkatkan pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Suyatno dalam Rahyuni Sang A.P , dkk. (2014 : 3).

Menurut Deschuri (2016) dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik *make a match* ini, mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun menurut Ernawati (2016) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan siswa untuk bekerjasama antar siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran siswa yang lebih mudah mengemukakan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Dari beberapa pendapat pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model atau teknik pembelajaran kelompok dimana siswa mencari kartu jawaban dari kartu soal yang sudah mereka dapatkan. Tipe *make a match* atau bisa disebut mencari pasangan ini dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga merupakan pembelajaran kelompok yang anggotanya terdiri atas empat atau enam orang dan di pimpin juga di arahkan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran kooperatif yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia dapat tercapai.

2.1.2 Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 59) ada beberapa karakteristik dari pembelajaran kooperatif tipe *make a match* :

1. Pembelajaran Secara Tim

Setiap anggota tim harus membuat anggotanya belajar dan harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Fungsi dari manajemen kooperatif yaitu fungsi manajemen sebagai perencanaan yaitu dimana dilaksanakan sesuai perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan, fungsi manajemen sebagai organisasi yaitu pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan fungsi manajemen sebagai kontrol adalah pembelajaran kooperatif memerlukan kriteria yang sudah ditentukan atas keberhasilan pembelajaran melalui tes maupun non tes.

3. Kemauan Untuk Bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh kerjasama kelompok.

4. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah ditetapkan.

2.1.3 Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

make a match

Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Oleh sebab itu, setiap langkah-langkahnya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2018, hlm. 203) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* sebagai berikut :

1. Penjelasan materi, tahapan ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
3. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bisa dilakukan melalui tes atau kuis yang dilakukan secara individu atau kelompok.

4. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
5. Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
6. Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.
7. Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
8. Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
9. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
10. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

2.1.4 Kelebihan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Kelebihan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (MaM) menurut Budianto (2016 :157) yaitu :

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.

3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
6. Menghilangkan perasaan keterasingan siswa akibat kesendirian
7. Menjadi acuan bagi perkembangan kepribadian siswa yang sehat dan berintegrasi
8. Siswa mudah melakukan penyesuaian sosial
9. Siswa dapat mengembangkan kegembiraan belajar sejati
10. Membangun rasa persahabatan antara siswa

2.1.5 Kekurangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Kekurangan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (MaM) yaitu :

1. Jika metode ini tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal- awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.

5. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
6. Apabila tidak dilaksanakan secara maksimal, siswa akan menganggap bahwa proses pembelajaran yang berlangsung hanyalah belajar sambil refreshing.

2.2 Aktivitas Belajar

2.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar menurut Damayanti dan Mudjiono (2010:51) adalah salah satu kegiatan individu yang bisa merubah menuju kearah yang lebih baik lantaran individu tersebut bekerjasama dengan individu lain maupun dengan lingkungan. Aktivitas belajar termasuk keaktifan siswa peserta didik dalam proses belajar untuk lebih mengetahui secara spesifik tentang materi yang telah mereka pelajari. Peserta didik aktif untuk menciptakan pemahaman serta permasalahan yang sudah mereka hadapi saat proses pembelajaran.

Setiap individu harus bisa membangun potensi yang mereka miliki tanpa adanya aktivitas pembelajaran yang kurang menarik. Agar bisa menciptakan proses belajar yang menarik peserta didik harus bisa berinteraksi dengan baik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu cara agar bisa menciptakan aktivitas belajar yang baik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran harus dianggap sebagai acuan agar bisa mengembangkan lingkungan serta aktivitas belajar secara kondusif.

Aktivitas belajar juga merupakan suatu prinsip atau landasan yang cukup penting dalam interaksi kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada dasarnya belajar merupakan berbuat. Yang artinya berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu dengan melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat yang sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan siswa yang lebih mendominasi terhadap aktivitas belajar ketika proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan ini mereka secara aktif selalu berusaha meningkatkan mutu terhadap kemampuannya, seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, serta mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

2.2.2 Aspek yang Menumbuhkan Aktivitas Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang dapat menimbulkan berbagai aktivitas belajar pada siswa. Hal tersebut bisa disebut sebagai aspek yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar. Martisnis Yamin (2007:84) berpendapat bahwa terdapat 9 aspek yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar yaitu :

1. Memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai hal yang akan dicapai dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Mengingat kompetensi prasyarat.

4. Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terhadap materi yang akan mereka pelajari.
5. Memberikan pertunjukan kepada siswa bagaimana cara untuk mempelajarinya.
6. Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7. Pemberian umpan balik (*feed back*).
8. Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
9. Menyimpulkan setiap materi yang telah disampaikan pada akhir pelajaran.

Cara-cara tersebut merupakan cara yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada proses kegiatan pembelajaran. Dalam hal tersebut guru merupakan seorang yang memegang peran penting.

2.2.3 Jenis-jenis Aktivitas Belajar

1. Belajar keterampilan motorik
2. Belajar kaidah
3. Belajar berpikir
4. Belajar konsep
5. Belajar arti kata
6. Belajar teoritis
7. Belajar kognitif
8. Belajar menghafal

2.3 Belajar Matematika

2.3.1 Hakikat matematika

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang diterapkan untuk anak pada jenjang sekolah dasar merupakan suatu ilmu dasar yang memiliki peranan yang sangat penting pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan jalan berfikir untuk menumbuh kembangkan pola pikir logis, sistematis, objektif, kritis dan rasional. matematika juga merupakan pelajaran yang mendapatkan perhatian yang lebih besar dari kalangan pendidik, termasuk orang tua maupun siswa diantaranya mata pelajaran yang lainnya.

Matematika ialah merupakan ilmu dasar yang sangat berperan bagi pengetahuan dan teknologi serta memajukan dengan daya pikir manusia. Matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan pengamatan (induktif), akan tetapi matematika harus berdasarkan pembuktian deduktif. Perlu adanya pengetahuan bahwa isis maupun metode untuk mencari kebenaran dalam matematika. Berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Menurut Hari dalam Ula Sidratul dan Barutu Fabelia A. (2019 :23) mengemukakan bahwa matematika berasal dari kata Yunani *Matheina* atau *Matheinen* yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata tersebut erat hubungannya dengan kata sanskerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensi. Piaget dan Jean dalam Assofi Muhammad P. D., Damayani Aries T. Dan Rofian (2019 : 513-514) juga

mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik.

Ebbut dan Straker dalam Hasbullah H. & Wiratomo (2015 :11-12) mendefinisikan matematika sebagai berikut :

- a. Matematika merupakan kegiatan penelusuran pola, dan hubungan implikasi terhadap pembelajaran yaitu : (1) melakukan kegiatan penemuan dan penyelidikan pola-pola yang menentukan hubungan, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan dengan berbagai cara, (3) mendorong siswa untuk menemukan adanya urutan perbedaan perbandingan pengelompok dan lain-lain, (4) mendorong siswa menarik kesimpulan umum, (5) membantu siswa memahami dan menemukan hubungan anatar pengertian yang satu dengan yang lain.
- b. Matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan. Implementasi dari pandangan ini diharapkan mendorong siswa dalam mengambil inisiatif dan memberikan kesempatan berbeda, serta mendorong siswa menghargai penemuan orang lain. Matematika pada garis besarnya merupakan suatu pengetahuan yang disusun secara konsisten berdasarkan logika deduktif. Kebenaran matematika tidak ditentukan oleh pembuktian secara empiris, melainkan pada proses penalaran deduktif.
- c. Matematika merupakan kegiatan pemecahan masalah (problem solving). Dalam kehidupan sehari-hari matematika juga dapat digunakan untuk

keperluan yang praktis. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat, teliti, mau tidak mau harus berpaling kepada matematika. Adapun implementasinya dalam proses pembelajaran adalah: dengan belajar matematika dapat mendorong para siswa untuk berfikir secara logis, konsisten, sistematis dan mengembangkan sistem dokumentasi serta mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah.

- d. Matematika merupakan alat komunikasi. Matematika dapat digunakan sebagai bahasa yang universal. Dalam hal ini matematika berusaha menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional dari bahasa verbal.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Guantara Gd, Suarjan Md dan Risatini N. 2013: 3) matematika adalah ilmu tentang bilangan – bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan. James dan James dalam Rahmah Nur (2013: 3) juga mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dan yang lainnya. Matematika dapat di bagi menjadi tiga yaitu aljabar, analisi dan geometri. Senada dan James dan James, Johson dan Rising, Russefendi dalam Rahmah Nur (2013 : 2) juga mengemukakan bahwa matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol

dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

Pengertian matematika menurut Marta Rusdia (2017: 28) adalah pengetahuan struktur organisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

Pada pelajaran matematika guru sebaiknya banyak menerapkan media pembelajaran supaya materi yang sudah dipelajari dapat lebih mudah diterima terutama dikelas rendah karena siswa berada pada tahap operasional konkret.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang logika, pola, organisasi yang sudah dibuktikan kebenarannya sehingga dapat membantu manusia dalam memahami serta menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Kamarullah (2017: 29) tujuan dari pembelajaran matematika yaitu tidak hanya agar supaya siswa mampu menyelesaikan soal-soal matematika yang disajikan akan tetapi pembelajaran matematika juga bertujuan untuk memenuhi tuntutan kurikulum yaitu :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Selain tujuan pembelajaran matematika yang telah tercantum diatas, Ali dalam Guantara Gd, Suarjana Md, dan Ristiani N. (2014: 4) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Anak dapat aktif, terlihat aktif dalam proses pembelajaran dan kesempatan untuk mengemukakan ide-ide mereka merupakan hal yang sangat esensial dalam proses tersebut.
2. Melatih karakteristik dan tahanpan berpikir, anak yang teridentifikasi dan dapat dipastikan bahwa untuk melalui tahap-tahapan tersebut.

3. Anak dapat belajar bergerak secara bertahap: dari tahapan yang bersifat konkrit ke tahapan yang bersifat abstrak.
4. Anak mampu untuk menggunakan simbol serta representasi formal serta ilmiah dan berkembang dari tahapan yang lebih konkrit.
5. Membentuk anak bersikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

Tujuan pembelajaran matematika adalah salah satu tujuan yang penting dan harus dicapai dalam proses pembelajaran matematika untuk menghadapi kehidupan yang dimana selalu berubah dan berkembang. Mewujudkan dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan menggunakan bilangan sebagai media dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga membentuk sikap yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

2.4 Pecahan Sederhana

2.4.1 Pengertian pecahan sederhana

Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang pengajaran. Bidang studi matematika bisa digunakan untuk proses menghitung dan proses berfikir yang sangat dibutuhkan oleh orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Ada beberapa materi yang sudah diajarkan pada materi pelajaran matematika di tingkat SD. Salah satunya yaitu materi pecahan. Materi pecahan sederhana merupakan suatu konsep awal siswa SD mengenal pecahan.

Pecahan adalah salah satu materi yang tercantum dalam pelajaran matematika yang diajarkan pada kelas III SD. Depdiknas dalam Mahanani Ayu (2018: 11) mengemukakan bahwa pecahan sederhana adalah materi yang

penyajianya merupakan konsep-konsep pecahan dengan komposisi dasarnya yaitu mengenal pecahan, membandingkan pecahan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan.

Pecahan sederhana yaitu merupakan bentuk pecahan yang pembilangnya adalah 1. Sedangkan angka 1 sudah tidak bisa di sederhanakan lagi. Salah satu cara agar bisa menanamkan konsep pecahan sebagai salah satu materi yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan cara menggunakan media atau model pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengenal materi pecahan sederhana, membandingkan atau menyelesaikan masalah pecahan di kelas III SD.

Menurut Hajeni Anang (2020 : 2) menyatakan bahwa pengertian dari materi pecahan dalam pelajaran matematika adalah bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ (dibaca a per b), dengan bentuk dimana a dan b merupakan bilangan bulat. b tidak sama dengan nol dan a bukan kelipatan dari b.

Tampomas dalam Untari (2013: 3) berpendapat bahwa bulangan pecahan dalam pelajaran matematika merupakan bilangan yang logis yang dinyatakan dalam bentuk $X=$, dengan a bilangan bulat dan b bilangan asli, dimana a tidak habis di bagi.

Pecahan sederhana merupakan materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Dapat dilihat dari banyaknya siswa yang memasuki tingkat tinggi sekolah dasar sebagian masih belum menguasai tentang materi pecahan sederhana. Sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari

topik pelajaran matematika yang lebih tinggi. Melalui model yang lebih efektif serta bimbingan dari guru diharapkan siswa lebih mudah menerima materi tentang pecahan sederhana.

Guru harus memilih model pembelajaran yang cocok agar permasalahan di materi pecahan sederhana dapat di atasi secara dini. Usaha guru dalam mengatasi permasalahan yang ada pada materi pecahan sederhana dengan cara menggunakan media asli seperti roti yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian agar siswa mengerti bagaimana konsep materi pecahan sederhana tersebut.

Menurut beberapa pendapat yang sudah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang terdiri atas dua angka, yakni angka yang disebut sebagai pembilang serta angka yang disebut sebagai penyebut. Bilangan yang mempunyai bentuk $\frac{a}{b}$, a dan b adalah bilangan bulat.

2.4.2 Nama dan lambang pecahan

Menurut Karso dan Unaenah (2019: 106-111) berpendapat bahwa pecahan adalah bilangan yang dapat dilambangkan sebagai $\frac{a}{b}$, a sebagai pembilang dan b sebagai penyebut dimana a dan b bilangan bulat dan $b \neq 0$. Bentuk a b juga dapat diartikan a dibagi b ($a : b$).

Kotib Nur (2020: 55) juga berpendapat bahwa pada daerah yang diarsir yaitu 1 dari 2 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$. Lambang pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca satu perdua atau seperdua.



Gambar 2. 1 Lambang Pecahan $\frac{1}{2}$

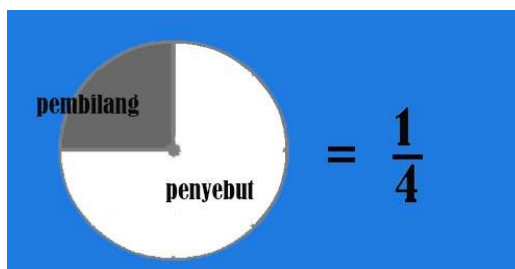
Agustine dan Smith dalam Baruna Antonius R. (2013: 39) mengatakan bahwa pada awal mengajar tentang pecahan, siswa diberikan benda yang nyata atau konkret berukuran sama.



Gambar 2. 2 Pecahan $\frac{2}{4}$

Bagian yang diberi warna atau yang diarsir menggambarkan bahwa pecahan $\frac{2}{4}$, angka 2 disebut sebagai pembilang dan menunjukkan bagian yang diwarnai atau diarsir, sedangkan angka 4 disebut sebagai penyebut dan menunjukkan bagian dari keseluruhan satuan.

Adapun Heruman (2016: 43) juga mengemukakan bahwa pecahan bisa diartikan sebagai bagian dari suatu daerah yang utuh. Pada gambar ilustrasi yang diatas, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan atau bagian yang ditandai dengan dengan warna atau arsiran. Bagian tersebut disebut pembilang. Ada juga bagian yang utuh disebut dengan bagian penyebut atau bagian yang dianggap satuan.



Gambar 2. 3 Bilangan Pecahan

Dari beberapa pendapat diatas , maka dapat disimpulkan bahwa lambang dari pecahan adalah $\frac{a}{b}$ dimana bagian a disebut sebagai pembilang dan bagian b sebagai penyebut.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang sudah dilakukan yang juga mengkaji tentang model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan pembelajaran matematika . beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain :

2.5.1 Penelitian Relevan I

Daitin Tarigan pada tahun 2014 sudah melakukan penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Make a Match* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang” dalam penelitian ini diterapkan Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas V SDN 050678 Sawit Seberang. Pada siklus I peneliti memberikan tes untuk mengetahui hasil dari proses belajar mengajar yang bersifat individual. Sedangkan pada siklus II peneliti mengamati segala sesuatu yang terjadi didalam kelas.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Daitin Tarigan. Dengan penelitian yang akan diteliti adalah meningkatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, perbedaannya terletak pada subjek, metode penelitian serta tempat penelitian. Pada penelitian sebelumnya, peneliti meneliti siswa kelas V SDN 050687 Sawit Seberang Tahun Ajaran 2013-2014 dan subjek peneliti yang akan diteliti oleh peneliti yaitu siswa kelas III SDN Banjarsari I kab. Probolinggo Tahun Ajaran 2022-2023.

2.5.2 Penelitian Relevan II

Ismi Zaklah dan Hadi Kusmonto sudah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika” dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya masalah pada siswa VII Mts Darul Masholeh yaitu pada kegiatan pembelajaran dikelas. Siswa kurang aktif dalam kelas dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Metode yang diterapkan oleh peneliti yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan oleh peneliti yaitu *The One-Shot Case Study Design*, desain ini dapat digunakan jika dalam penelitian terdapat

suatu kelompok yang diberi perlakuan (*statment*) dan selanjutnya obeservasi hasil.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ismi Zaklah dan Hadi Kusmonto. Dengan penelitian yang akan diteliti adalah meningkatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* , perbedaannya terletak pada subjek, metode penelitian serta tempat penelitian.

penelitian sebelumnya, peneliti meneliti siswa kelas VII Mts Darul Musholeh Tahun Ajaran 2016-2017 dan subjek peneliti yang akan diteliti oleh peneliti yaitu siswa kelas III SDN Banjarsari I kab. Probolinggo Tahun Ajaran 2022-2023.

2.6 Kerangka Pikir

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN. Banjarsari I bahwa guru masih belum bisa meningkat aktivitas belajar siswa. Dimana guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa merasa bosan saat proses pembelajarn matematika berlangsung. Guru bisa meningkatkan aktivitas suasana kelas yang dimana guru mengajak siswa untuk ikut berperan dlam kegiatan pembelajaran.

Dalam menjelaskan konsep materi pecahan sederhana yang terdapat dalam pembelajaran matematika banyak model yang diterapkan oleh guru salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang diterapkan guna untuk memperbesar pemahaman siswa

terhadap materi yang sedang mereka pelajari dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah satu model pembelajaran presisi tinggi untuk diterapkan dalam membantu pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran pecahan sederhana, karena model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak siswa kelas III SD yang masih termasuk pada kelas rendah yang dominan suka bermain, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga merupakan model pembelajaran kelompok yang anggotanya terdiri dari empat atau enam siswa.

Model pembelajaran ini mempunyai kegunaan untuk mengubah pemahaman siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar terhadap materi pecahan sederhana karena siswa dapat terlibat langsung pada proses pembelajaran. Dengan melalui model pembelajaran ini siswa secara berulang-ulang mencari jawaban pada kartu jawaban dari soal-soal yang sudah disiapkan oleh guru sehingga meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pecahan sederhana, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa karena siswa akan lebih aktif dalam aktivitas kegiatan belajar

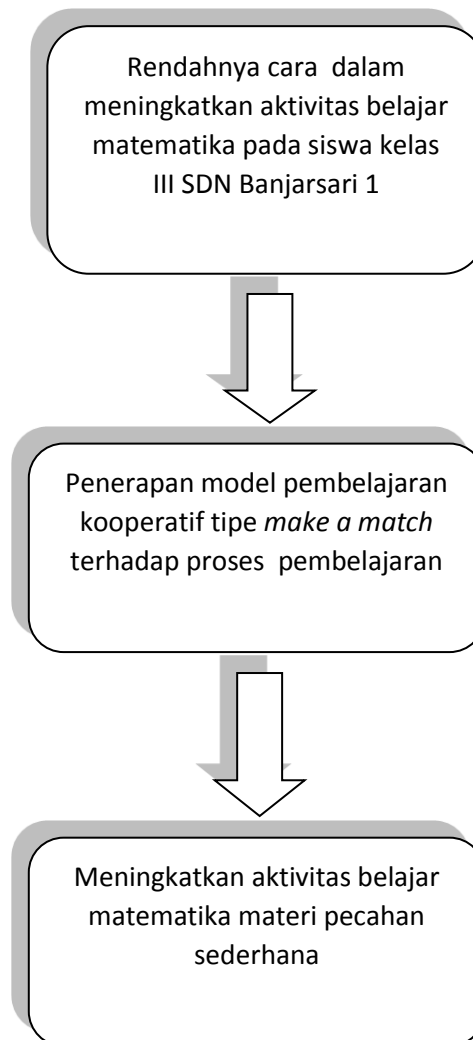
Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dilaksanakan dalam bentuk permainan. Guru menyiapkan beberapa kartu yang sudah berisi dengan soal-soal pecahan sederhana. Terdapat dua bagian yaitu bagian kartu soal dan bagian kartu jawaban. Setelah itu, siswa mendapatkan kartu bagian

soal atau jawaban yang sudah diberikan oleh guru. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal yang tepat dari kartu yang mereka pegang. Siswa mencari serta mencocokkan kartu yang telah mereka pegang tadi dengan kartu yang dipegang oleh temannya.

Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas yang sudah ditetapkan oleh guru maka akan mendapatkan poin. Jika siswa belum dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) maka akan mendapatkan hukuman yang sudah ditetapkan oleh guru. Setelah babak satu selesai, kartu dicocokkan kembali agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, permainan diulang demikian seterusnya. Siswa juga bisa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa lainnya. Diakhir pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang materi yang sudah mereka pelajari.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilaksanakan secara berulang-ulang hingga ada peningkatan pada memori ingat siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana, aktivitas belajar matematika sangat penting bagi siswa karena siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain maupun dengan lingkungan. Aktivitas belajar dapat tergolong dalam keaktifan siswa dalam menerima materi saat pembelajaran.

Pernyataan tersebut dapat dilihat melalui bagan dibawah ini :



Gambar 2. 4 Kerangka Pikir

2.7 Hipotesis Tindakan

Terkait dengan landasan Teori yang terpapar diatas, hipotesis tindakan dirangkum sebagaimana mestinya yaitu : Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.