**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Model Pembelajaran *Make A Match***
3. **Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran guru dapat menciptakan suasana dalam proses pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, cara berpikir dan mengekspresikan ide atau gagasan. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi pelajaran.

“Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas” (Arends dalam Suprijono, 2013:46).

Model pembelajaran dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materiil-materiil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang). Setiap model membimbing guru ketika merancang pembelajaran untuk membantu para siswa mencapai berbagai tujuan (Joyce dan Weil dalam Ruhimat, 2011:198).

Mengacu pada beberapa pendapat pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Jenis model pembelajaran ditinjau dari jumlah siswa dibedakan menjadi model pembelajaran individual dan model pembelajaran kelompok atau klasikal. Model pembelajaran kelompok dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.

Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu” (Wahab dalam Khasanah, 2011:145).

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga dituntun untuk lebih cermat dalam memahami materi pembelajaran.

Model *make a match* atau sering disebut dengan mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, sehingga yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012: 223).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerja sama antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Selain itu, model pembelajaran *make a match* membutuhkan ketelitian, kecermatan, ketepatan dan kecepatan siswa dalam memasangkan atau mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match***

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match*menurut Lorna Curran (Shoimin, 2014: 99) antara lain:

1. Kelebihan *make a match* sebagai berikut:
2. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran
3. Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
4. Menjalin komunikasi yang aktif antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa yang lain
5. Mengeksplorasi pengetahuan siswa dalam menemukan pasangan dari kartu mereka secara tepat.
6. Kekurangan *make a match* sebagai berikut:
7. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran
8. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain
9. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *make a match* yaitu dapat mendorong partisipasi penuh siswa dalam pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan hingga meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Adapun kekurangan *make a match* yaitu butuh waktu untuk mempersiapkan atau membagikan kartu (media ajar) serta kondisi kelas yang gaduh saat siswa mencari dan menemukan pasangan kartunya. Oleh karena itu, guru harus tanggap mengantisipasi kemungkinan yang terjadi.

1. **Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *make a match* mengutamakan penanaman kemampuan siswa untuk saling berinteraksi dengan temannya melalui kerja sama dalam permainan. Siswa mencari pasangannya dengan mencocokkan kartu masing-masing, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Beberapa prinsip-prinsip model pembelajaran *make a match* antara lain:

1. Anak belajar melalui berbuat
2. Anak belajar melalui panca indera
3. Anak berbuat melalui bahasa
4. Anak berbuat melalui bergerak (Suyatno dalam Khasanah, 2011: 147).

Tujuan dari model pembelajaran *make a match* adalah untuk melatih siswa lebih cermat dan lebih memahami suatu materi pelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial. Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match,* guru harus mempertimbangkan beberapa hal antara lain:

1. Indikator yang ingin dicapai
2. Kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan
3. Alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan (Benny dalam Destiningsih, 2013:125).

Pertimbangan di atas sangat diperlukan karena model pembelajaran *make a match*tidak efektif apabila digunakan dalam kelas yang jumlah siswanya banyak dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran *make a match,* kelas akan menjadi gaduh dan ramai.

Dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match,* guru harus mengembangkan hubungan yang baik dengan siswa melalui cara antara lain:

1. Perlakuan terhadap siswa sebagai manusia yang sederajat
2. Mengetahui apa yang disukai siswa, cara pikir dan perasaan siswa
3. Membayangkan apa yang siswa katakan mengenai diri sendiri dan guru
4. Mengetahui hambatan-hambatan yang dialami siswa
5. Berbicara dengan jujur dan halus
6. Bersenang-senang bersama siswa (Suyatno dalam Khasanah, 2011).

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat belajar secara tidak langsung.

1. **Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match***

Model *make a match* sering disebut dengan model mencari pasangan. Model ini diperkenalkan oleh Lorna Curran, pada tahun 1994 (Aqib, 2014). Pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu. Berikut langkah-langkah model *make a match* antara lain:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian guru membentuk siswa menjadi 2 kelompok, satu kelompok soal dan satu kelompok jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya

Mangacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *make a match,* guru harus menyediakan kartu soal dan jawaban sehingga setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, kemudian mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Kegiatan belajar di dalam kelas merupakan kegiatan sehari-hari yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Guru memberikan penjelasan dan siswa menerima materi sehingga memahami materi pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran yang diterima dengan mudah. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat diukur setelah siswa dapat melakukan aktivitas belajar.

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Malik dalam Dirman dan Juarsih, 2014).

Kegiatan belajar tidak mengenal usia, waktu dan tempat. Belajar dapat terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Kegiatan belajar tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi dapat terjadi pada semua individu. Belajar menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap ke arah yang lebih baik.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan langsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Siregar dan Nana dalam Dirman dan Juarsih, 2014:4).

Beberapa elemen penting yang menggambarkan ciri-ciri pengertian tentang belajar, yaitu:

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik tetapi mungkin juga ke arah yang lebih buruk
2. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman, bukan akibat pertumbuhan atau kematangan
3. Perubahan itu harus relatif mantap yakni merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang
4. Tingkah laku yang mengalami perubahan sebagai akibat belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis seperti perubahan pengertian, pemikiran, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap (Purwanto dalam Dirman dan Juarsih, 2014).

Ciri-ciri belajar menurut Dirman dan Juarsih (2014), adalah sebagai berikut:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan maupun kebiasaan, nilai dan sikap
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi disebabkan karena adanya interaksi dengan lingkungan
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Mengacu pada uraian tersebut, tampak bahwa esensi dari pengertian belajar adalah perubahan. Perubahan yang dimaksud menyangkut perubahan pengetahuan, sikap, perilaku, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, dan kepribadian yang terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungan seperti guru dan bahan belajar. Dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri individu yang mencakup seluruh aspek kepribadian sebagai akibat interaksi dengan lingkungan dan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya (Malik dalam Dirman dan Juarsih, 2014:40).

Komponen dalam proses pembelajaran tersebut adalah siswa yang mempelajari materi atau bahan ajar dengan prosedur, bimbingan dan arahan dari guru yang didukung oleh fasilitas memadai. Hal yang paling ditekankan dalam proses pembelajaran adalah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran apabila sarana dan prasarana memadai dan didukung oleh suasana kelas.

“Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, dan pembelajaran berorientasi pada peserta didik” (Dirman dan Juarsih, 2014:43).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya upaya atau proses guru membelajarkan peserta didik secara aktif, interaktif, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang dilakukan secara sengaja dan melibatkan berbagai komponen pembelajaran.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya terjadi proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada siswa. Hasil belajar diperoleh dari pengalaman atau latihan yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja yang berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar berupa informasi herbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap (Gagne dalam Suprijono, 2013).

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku siswa dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan nilai (afektif). Hasil belajar dapat mencerminkan pemahaman siswa dalam aktifitas belajar, selain itu hasil belajar juga mencerminkan pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajara yang telah ditetapkan.

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar (Nasution dalam Supardi, 2016:2).

Prinsip-prinsip hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Perubahan dalam belajar terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar mempunyai tujuan
3. Perubahan belajar secara positif
4. Perubahan dalam belajar bersifat berlanjut
5. Perubahan dalam belajar bersifat permanen (Slamet dalam Supardi, 2012).

Mengacu pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dan pembentukan tingkah laku yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar yang meliputi aspek kognitif (pengetahun), psikomotor (keterampilan) dan afektif (sikap). Dan hasil belajar dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap atau tingkah laku.

1. **Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada diluar siswa.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
3. Faktor intelektual terdiri atas:
4. Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
5. Faktor aktual, yaitu kecakapan nyata dan persepsi
6. Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya.
7. Faktor kematangan baik fisik maupun psikis

Faktor ekstenal yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah:

1. Faktor sosial yang terdiri atas:
2. Fakor lingkungan keluarga
3. Faktor lingkungan sekolah
4. Faktor lingkungan masyarakat
5. Faktor kelompok
6. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya
7. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya
8. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan (Ruhimat dkk, 2011).

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi dan kecemasan.

Faktor intern terdiri atas tiga faktor yaitu faktor jasmaniah berupa kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan berupa kondisi jasmani dan rohani. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern yang terdiri dari faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah berupa metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar atau lingkungan siswa. Faktor dari dalam diri siswa meliputi kesehatan, kondisi fisik, kebiasaan, emosional, minat dan motivasi. Faktor dari luar atau lingkungan meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi satu sama lain dalam memengaruhi pencapaian hasil belajar seorang siswa.

1. **Pembelajaran Matematika di SD**
2. **Hakikat Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Dalam penguasaan matematika harus dipahami konsep-konsep matematika dengan benar sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya.

Matematika adalah cabang ilmu pasti; matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi; matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan; matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang (Cahya, 2006).

Matematika berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Metematika mempunyai bahasa sendiri, yaitu bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan angka. Sehingga apabila ingin belajar matematika dengan baik, maka langkah yang harus ditempuh adalah menguasai bahasa pengantar dalam matematika, harus memahami makna-makna lambang dan simbol.

Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis (Uno, 2012:130).

Mengacu pada pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika memiliki objek yang abstrak yang berkaitan dengan ilmu logika yang digunakan untuk membantu manusia dalam memahami, dan menguasai permasalahan ekonomi dan alam dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika**

Belajar matematika adalah kegiatan memahami karakteristik matematika sebagai sebuah ilmu. Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah memberikan bekal yang cukup bagi siswa untuk menghadapi materi-materi matematika pada tingkat pendidikan lanjutan. Selain penguatan terhadap konsep-konsep matematika diperlukan juga pengenalan pada konsep-konsep lanjutan.

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui simbol, tabel, grafik, diagram dalam menjelaskan gagasan (Depdiknas, 2006).

Fungsi ini merupakan suatu implementasi dari substansi matematika dan pengembangan setiap konsep matematika dikaji melalui proses penalaran yang sistematis dan logis. Pembahasan setiap topik dalam matematika sangat memungkinkan untuk dilakukan melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, atau eksperimen.

1. **Prinsip-prinsip Belajar Matematika**

Ada enam prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh NCTM (Manuaba, 2013), antara lain:

1. *The Equity Principle* (Prinsip kesamaan atau kesetaraan)

Menurut NCTM (*National Council Of Teachers Of Mathematics*), keunggulan dalam pendidikan, matematika membutuhkan kesetaraan atau harapan yang tinggi dan dukungan yang kuat untuk semua siswa. Siswa dari berbagai latar belakang kehidupan sosial maupun yang berada di pelosok perlu mendapatkan kesetaraan pendidikan matematika. Siswa yang mengalami kesulitan memahami matematika membutuhkan tambahan les. Siswa penyandang cacat perlu waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas. Begitu juga dengan siswa yang memiliki potensi dan bakat  dalam matematika, mereka harus diberikan pengayaan dan pendalaman soal-soal matematika yang menantang. Bakat dan minat  siswa harus diarahkan agar memiliki kesempatan dan bimbingan untuk mendukung potensi yang dimiliki.

1. *The Curriculum Principle* (Prinsip kurikulum)

Dalam pengembangan kurikulum matematika di sekolah, bukan hanya berisikan serangkaian aktivitas atau kegiatan dan materi namun lebih dari itu. Matematika terdiri atas beberapa topik yang berbeda namun saling terkait atau saling berhubungan antara topik yang satu dengan topik yang lainnya. Interkoneksi harus tergambar dengan jelas dalam kurikulum dan pembelajaran.

Kurikulum yang koheren secara efektif mengorganisisr dan mengintegrasi ide-ide matematika sehingga guru dan siswa dapat mengetahui bagaimana ide dibangun dan dikoneksikan dengan ide lain sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang baru. Topik-topik matematika dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan manfaat dan kegunaan, misalnya pengembangan atau memperdalam ide-ide matematika yang dihubungkan dengan lingkup matematika yang lain, atau memecahkan persoalan-persoalan matematika.

1. *The Teaching Principle* (prinsip pembelajaran)

Pembelajaran matematika yang efektif membutuhkan pemahaman tentang apa yang diketahui siswa dan apa yang dibutuhkan siswa untuk belajar matematika. Apabila kedua hal itu telah teridentifikasi selanjutnya siswa ditantang dan didorong untuk mempelajari matematika sebaik mungkin.

1. *The Learning Principle* (prinsip belajar)

Siswa harus belajar matematika dengan pemahaman, aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman yang sebelumnya. Belajar matematika dengan pemahaman membuat pembelajaran berikutnya lebih mudah. Dengan pemahaman, belajar matematika lebih masuk akal  dan lebih mudah mengingat dan menerapkan ketika siswa menghubungkan dengan pengetahuan yang baru.

Melalui belajar memahami konsep maka tujuan utama dari pembelajaran matematika untuk menciptakan kemandirian peserta didik dapat tercapai. Ketika siswa ditantang dengan tugas-tugas yang sulit, siswa menjadi percaya diri dalam kemampuan mereka untuk mengatasi soal-soal yang sulit, fleksibel dalam mengeksplorasi ide-ide matematika dan mencoba beberapa alternatif solusi dengan bersemangat dan berkerja keras. Guru memiliki peran untama untuk membangun pemahaman siswa terhadap ide-ide matematika.

1. *The Assesment Principle* (prinsip penilaian)

Penilaian tidak  semata-mata untuk menilai siswa, tetapi harus dimanfaatkan  oleh siswa untuk  meningkatkan pembelajaran. Penilaian yang berlangsung terus menerus akan menyampaikan hal yang penting kepada siswa. Penilaian yang melibatkan pengamatan yang terus menerus dan interaksi siswa akan mendorong siswa untuk menyampaikan dan menjelaskan gagasan dengan linear. Umpan balik dari penilaian harian akan membantu siswa mencapai tujuannya dan menjadikan mereka tidak selalu bergantung kepada orang lain.Penilaian sebaiknya juga sebagai faktor utama dalam mempertimbangkan pembelajaran. Dengan terus menerus mengumpulkan informasi tentang perkembangan dan pemahaman siswa, guru dapat membuat keputusan yang lebih baik yang mendukung proses belajar siswa. Agar penilaian efektif, guru harus menggunakan berbagai macam teknik, memahami tujuan dengan baik dan mempunyai pemikiran yang baik tentang cara siswa memikirkan materi matematika.

1. *The Technology Principle* (Prinsip teknologi)

Matematika adalah ilmu yang abstrak sehingga untuk menerapkan ide matematikaperlu visualisasi. Komputer dan kalkulator sebagai  alat teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan ide-ide matematika. Alat-alat teknologi dapat membantu pemahamann, penalaran dan pemecahan masalah. Teknologi dapat meningkatkan pembelajaran matematika, dapat memperkaya jangkauan dan kualitas dari penyelidikan ide-ide matematika dari berbagai perspektif. Penggunaan tekhnologi dapat berjalan  efektif pada proses pembelajaran matematika di kelas bergantung pada guru. Teknologi dapat dijadikan sebagai suatu hal baik namun dapat juga sebagai suatu hal yang buruk, sehingga guru harus mampu mengambil peran dengan baik untuk  memfasilitasi proses belajar matematika dengan menggunakan teknologi. Guru menggunakan tekhnologi untuk meningkatkan kesempatan belajar siswa dengan menciptakan tugas-tugas matematika yang melibatkan teknologi baik grafik, visualisasi maupun komputasi.

1. **Kerangka Pikir**

Setelah memperhatikan latar belakang dan kajian teori diperoleh suatu solusi yang diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas serta mewujudkan suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang menarik dan tepat agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa terutama dalam mata pelajaran matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika di sekolah terkadang memberikan hasil yang tidak memuaskan, yakni tidak sesuai seperti apa yang diharapkan pada awal pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa merasa tidak senang dan menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang rendah atau tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

Melalui model pembelajaran *make a match* memberi gambaran bahwa dalam pembelajaran siswa dapat berperan aktif, juga melibatkan pertukaran ide atau gagasan atau pengetahuan. Penggunaan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang dianggap sulit bagi beberapa siswa. Guru dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, rata-rata skor hasil belajar matematika siswa meningkat dan siswa lebih memahami materi matematika yang diberikan serta mampu untuk meggunakannya dalam memecahkan permasalahan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut maka penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDNegeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar. Skema kerangka pikir penelitian adalah sebagai berikut:

Pembelajaran Matematika

Hasil Belajar Siswa Rendah

Pretest

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match*

Posttest

Ada/Tidak Ada Perbedaan hasil Pretest dan Posttest

Ada/Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika

Bagan 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah, tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *make a match.*

Adapun hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Ha: Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Apabila terdapat pengaruh positif yang nyata antara model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Maka berarti hipotesis *null* (H0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima.