**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Komalasari (2013: 62) “pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”. Sementara menurut Slavin (Isjoni, 2012: 15) “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Menurut Isjoni (2012:23) pembelajaran kooperatif adalah:

Suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*),terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Suprijono (2012:54) menyebutkan “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk –bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Sementara Djahiri K (Isjoni,2012:26) menyebutkan “pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya”. Sementara Rusman berpendapat (2012: 202) “pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang berifat *heterogen”*. Seperti yang dikemukakan Suryosubroto (Isjoni,2012:27) “belajar kelompok dibentuk dengan harapan para siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran”.

Isjoni (2012: 25) berpendapat bahwa :

Dengan mempraktekkan pembelajaran kooperatif di ruang-ruang kelas, suatu hal kelak kita akan menuai buah persahabatan dan perdamaian, karena pembelajaran kooperatif memandang siswa sebagai makhluk sosial (*homo homini socius*), bukan *homo homini lupus* ( manusia adalah serigala bagi sesamanya). Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah cara belajar mengajar berbasiskan *peace education* (metode belajar mengajar masa depan ) yang pasti mendapat perhatian”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu cara belajar yang lebih menekankan pada interaksi kelompok dalam pembelajaran di kelas yang di arahkan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Prinsip-prinsip pembelajaran Kooperatif**

 Menurut Roger dan David Johnson (Rusman. 2012 : 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip ketergantungan positif *(Positive Interdependence),* yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantumg dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*Face to Face Promotion Interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*Participation Communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.
6. **Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***
	* + - 1. **Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***

 Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Menurut Rusman (2012: 223) :

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran(1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”.

Sedangkan Menurut Komalasari (2013: 85) “*Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai pembelajaran yang memiliki nuansa bermain dan menyenangkan dimana siswa mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai sebelum batas waktu yang ditentukan.

* + - * 1. **Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***

*Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa khususnya siswa SD. Penerapan model ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan mengeluarkan pendapat, karena model ini mengimplementasikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) yaitu pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran,

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Wiguna (2014: 4) adalah:

Bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorangan apabila jumlah siswa banyak,kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berdeda-beda (tinggi, sedang, rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan dan mengutamakan kerjasama kelompok dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

* + - * 1. **Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Komalasari (2013:85) yaitu sebagai berikut :

* + 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian berisi kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
		2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
		3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
		4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
		5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum bats waktu diberi poin.
		6. Setelah satu babak,kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
		7. Demikian seterusnya
		8. Kesimpulan/penutup

Berdasarkan uraian di atas,dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match,* guru harus cermat dalam menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban,serta membagikan kepada tiap siswa dimana tiap siswa memiliki satu kartu dan berusaha menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya sebelum batas waktu yang ditentukan.

* + - * 1. **Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***

Menurut Ulfah (2012) tujuan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu sebagai berikut :

1. Pendalaman materi, pengembang model tipe *Make A Match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi peserta didik, melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan antara peratnyaan dan jawaban.
2. Menggali materi, untuk menggali materi guru tidak perlu membekali peserta didik dengan materi, karena peserta didik akan membekali dirinya sendiri.
3. Untuk selingan, metode *Make A Match* juga dapat dipakai sebagai metode selingan. Apabila selingan yang menjadi tujuan, maka guru cukup melakukannya sekali saja. Teknik yang harus dipakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran dari pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tidak hanya untuk pendalaman materi tapi juga untuk menggali materi yang akan membekali siswa serta untuk selingan agar siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran.

* + - * 1. **Kelebihan dan kelemahan model *Make A Match***

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013: 253-254) adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain : a) Dapat meningkatkan aktifitas 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; dan e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
2. Kelemahan model *Make A Match* antara lain: a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu-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; dan e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keuntungan dari pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar namun untuk mengatasi kelemahan yang disebutkan,model ini sebaiknya tidak dilakukan setiap hari di semua mata pelajaran, pelaksanaannya cukup dua atau tiga kali dalam satu bulan.

**Hakikat Hasil Belajar**

1. **Pengertian Belajar**

Djamarah (2013:10) “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”. Menurut Abdullah (2013: 10) menyebutkan bahwa “belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati”.

Gagne (komalasari,2013:2) mendefinisikan “belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Menurut Sahabuddin (2013) “belajar adalah suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”.

Mappasoro (2014: 2) “Siswa di sebut belajar apabila siswa mengalami sesuatu melalui berbagai kegiatan (seperti: membaca, mendengar, mengkaji, menganalisis, melakukan sesuatu, dan berbagai bentuk kegiatan lain) sebagai akibat dari kegiatan mengajar guru, dan dengan pengalamannya itu selanjutnya menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa (mungkin salah satu dari aspek: kognitif, psikomotor dan afektif atau ketiga-tiganya sekaligus.)”

Menurut Komalasari (2013:2) belajar adalah :

Suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

 Jadi jika disimpulkan, belajar adalah suatu proses dimana seseorang mengalami perubahan tingkah laku yang terjadi dari dalam diri individu sendiri sehingga seseorang dapat memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

1. **Hasil belajar**
2. **Pengertian hasil belajar**

Menurut Suprijono (2012: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”.

Menurut Bloom (Suprijono,2012: 6) :

Hasil belajar mencakup kemampuan kogitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor juga mencakup keterampilan *initiatory,pre-routine,* dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.

Sementara menurut Lindgren (Suprijono.2012: 7) “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap”.

Fitrianah (2014) “Hasil belajar yakni prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat di ukur dengan menggunakan instrumen hasil belajar”

Hasil belajar yang akan dinilai dari penelitian ini yaitu hasil belajar yang beriorientasi pada ranah kognitif siswa yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Matematika pada ranah kognitif. Skor tersebut dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

1. **faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Susanto (2013:12) faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

* 1. faktor internal,faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik,yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
	2. Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya di sebabkan oleh faktor dari dalam diri peserta didik sendiri tapi hal lain dari luar diri peserta didik juga mempengaruhi hasil belajarnya.

1. **Pembelajaran Matematika di SD**
	1. **Pengertian Matematika**

Istilah matematika menurut Andi Hakim Nasution dalam Karso (2009: 139) mengemukakan bahwa :

Matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau manthenein” artinya “mempelajari”, namun diduga kata itu ada hubungannya dengan kata sansekerta “medha” atau “widya” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan” atau “intelegensi”.

Suherman (2001:29) mengatakan bahwa “Matematika kedudukannya sebagai ratunya ilmu pengetahuan dan sebagai suatu ilmu yang berfungsi untuk melayani ilmu pengetahuan. Maka matematika tumbuh dan berkembang untuk dirinya sendiri sebagai suatu ilmu, juga untuk melayani kebutuhan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan oprasionalnya”. Sedangkan Gagne dalam Herman Hudoyo (2003:36) mengatakan bahwa “Dalam belajar matematika ada dua yang dapat diperoleh siswa, yaitu objek langsung tak langsung”. Obyek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep dan aturan. Sedang obyek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, bersikap positif terhadap matematika.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pembelajaran matematika di SD sangatlah penting untuk dilaksanakan sejak dini sebab matematika adalah ilmu yang digunakan di segala bidang dan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari manusia terutama dalam memecahkan masalah.

* 1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

 Pembelajaran matematika di SD memerlukan alat atau media sebagai bahan kogkrit untuk menerima suatu konsep dalam pembelajaran dan penggunaan alat serta media harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut. Adapun tujuan mata pelajaran matematika menurut Depdiknas (2006:65) yaitu :

(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisai, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Senada Tujuan pembelajaran matematika seperti yang diuraikan dalam Kurikulum 2006 (BSNP) yaitu “Agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh”

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah siswa dapat memahami konsep matematika kemudian memecahkan masalah yang berujung pada kesadaran akan pentingnya menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Matematika digunakan di segala bidang pekerjaan oleh karena itu sangat pentingnya matematika bagi kehidupan manusia, sebab itu manusia tidak lepas dengan kegiatan yang mengandung makna matematika baik itu simbol, konsep dan perhitungan dalam matematika.

* 1. **Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di SD**

Matematika merupakan ilmu terstruktur yang terorganisasikan. Hal ini dikarena ruang lingkup matematika dimulai dari unsur yang tidak didefiniikan, kemudian unsur yang didefinisikan.

Depdiknas(2006) ruang lingkup pembelajaran matematika adalah :

* + - 1. Bilang, Kompetensi dalam bilangan ditekankan pada kemampuan menggunakan operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah dan menaksir hasil operasi hitung;(2) geometri dan pengukuran ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi pengelolaan data dan bangun ruang serta menentukan keliling, luas, volume, dalam pemecahan masalah; (3) pengelolahan data ditekankan pada kemampuan mengumpulan, menyajikan dan membaca data.
1. **Kerangka Pikir**

 Berdasarkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar masih di bawah standar dari pencapaian kriteria pencapaian (KKM). Penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika adalah : 1. Siswa tidak terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan atau soal 2.Tidak kreatifnya siswa dalam proses pembelajaran;3. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sebab mengganggap matematika sulit sehingga siswa tidak memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami konsep matematika siswa hanya menghapal rumus, atau konsep bukan memahaminya sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam proses pembelajaran;4. Sarana dan prasarana sekolah belum memadai sehingga media pembelajaran yang digunakan masih sederhana sehingga pembelajaran terasa tidak menyenangkan.

 Salah satu cara agar matematika mudah dipahami siswa yaitu dengan memberikan pembelajaran matematika yang bermakna dapat diperoleh dengan cara penerapan model pembelajaran tipe *Make A Match* memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mengekspresikan ide dalam hal memecahkan permasalahan yang diberikan pada kelompoknya, dengan sendirinya akan mendorong potensi siswa untuk melakukan pembelajaran matematika pada tingkat berpikir yang lebih tinggi sehingga akhirnya membentuk intelegensi matematika anak. Dengan terbentuknya intelegensi matematika siswa minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika akan berpengaruh pada pencapai hasil belajar siswa yang dapat meningkat. Adapun gambaran model kerangka pikir yang menunjukkan upaya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar.

Pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar

**Aspek Guru**

1. Metode pembelajaran belum tepat.
2. Sarana dan prasarana belum memadai.
3. Interaksi guru dan siswa masih kurang.
4. Penggunaan media masih kurang
5. Tidak memotivasi siswa saat pmb.

**Aspek Siswa**

1. Siswa pasif.

2. Siswa tidak termotivasi.

3**.**Kurang berminat terhadap mata pelajaran matematika.

4**.** Interaksi siswa dan guru masih kurang.

5. Kurangnya perhatian siswa.

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Rendah**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

* + 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi topik pembelajaran satu bagian berisi kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
		2. Siswa dibagi menjadi dua kelompok secara heterogen.
		3. Guru menyampaikan petunjuk permainan.
		4. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
		5. Guru memberikan arahan selama proses pemcarian pasangan
		6. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
		7. Guru menbagikan LKS untuk dikerjakan secara berpasangan.
		8. Setiap pasangan mempresentasikan soal jawaban yang terdapat pada kartunya.
		9. Setelah satu babak,kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
		10. Demikian seterusnya

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Meningkat**

Gambar 2.1. Skema Kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah: Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar meningkat.