**BAB II**

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

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

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (Isjoni, 2009: 73) model pembelajaran adalah “suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”. Dalam penerapannya model ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Arends (Suprijono, 2009: 46) mengemukakan bahwa “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”. Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Seperti yang di kemukakan oleh Joyce & Weil (Trianto, 2007: 3-4) tentang pengertian model pembelajaran yaitu:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai upaya dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku-buku, film, komputer, kurikuler dan lain-lain.

7

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa-siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar.

Isjoni (2009: 23) mengemukakan tentang pembelajaran kooperatif yaitu :

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu 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.

Menurut Kuchak & Eggen (Isjoni, 2009: 25) pembelajaran kooperatif adalah “strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama secara kolaboratif dalam mencapai tujuan”. Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sama dengan kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama, dalam suatu kelompok heterogen yang anggotanya 4 sampai 5 orang. Akan tetapi tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning* seperti yang kemukakan oleh Roger & David Johnson (Suprijono, 2009: 58) bahwa “ Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif”.

Selanjutnya Slavin (Mappasoro, 2012: 85) mengemukakan bahwa ada dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

(a) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri; dan (b) pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran secara berkelompok dimana siswa dibagi kedalam beberapa kelompok kecil secara heterogen yang dimaksudkan agar siswa dapat bekerja sama satu sama lain dan memiliki tanggung jawab menyelesaikan tugas bersama sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***
2. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model Pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu tipe dari model Pembelajaran Kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Menurut Komalasari (2011: 85) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah “model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan”. Demikian juga Rusman (2010:223) mengemukakan bahwa “*make a match* merupakan tipe pembelajaran kooperatif”. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Kurniasih (2015: 55-56) penerapan model pembelajaran *make a match* yaitu :

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 dampak sebagian besar siswa antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartunya masing-masing.

Berdasarkan definisi model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu tipe dari model Pembelajaran Kooperatif dimana proses pembelajaran dicirikan dengan adanya suatu permainan kartu pasangan yang bertujuan untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu pembelajaran.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Kurniasih (2015: 56) model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai kelemahan yaitu:

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-

main dalam proses pembelajaran.

1. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diantisipasi dengan cara meningkatkan keaktifan guru dalam membimbing siswa dan menyiapkan perangkat pembelajaran secara baik.

Meskipun memiliki kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga memiliki beberapa kelebihan bagi siswa, seperti yang dikemukakan oleh Kurniasih (2015: 56) yaitu :

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, (2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, (3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal, (4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, (5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, dan (6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Sedangkan menurut Tarmizi (2013) kelebihan *make a match* yaiu :

* + - * 1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, (2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dan (3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 80%.

1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Menurut Suprijono (2012: 94-96) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.
2. Guru membagi siswa dalam tiga kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan-pertanyaan, kelompok kedua adalah kelompok yang membawa kartu yang berisi jawaban-jawaban, kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
3. Guru bersama siswa mengatur posisi kelompok agar berbentuk U. Kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
4. Guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua saling bergerak untuk bertemu, mencari pasangan pertanyaan jawaban yang cocok.
5. Guru memberi kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi dengan waktu tertentu. Hasil diskusi ditandai dengan bertemunya pasangan-pasangan antar anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
6. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian menilai apakah pasangan pertanyaan jawaban sudah cocok.
7. Setelah penilaian dilakukan, guru mengatur kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban bersatu kemudian memposisikan diri sebagai kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama tersebut dibagi menjadi dua kelompok, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka kembali dalam bentuk U.
8. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban, berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.
9. Guru melakukan evaluasi dan pembahasan untuk memastikan kebenaran pasangan kartu pertanyaan-jawaban, karena tidak semua siswa baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban dan penilai mengetahui dan memahami secara pasti kartu pertanyaan-jawaban yang cocok.

Pelaksanaan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dengan jumlah babak yang lebih dari satu dan tanpa adanya kelompok penilai berdasarkan yang dikemukakan oleh Komalasari (2011: 85), dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian 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 batas waktu diberi poin, (6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya; (7) Demikian seterusnya, dan (8) Kesimpulan/penutup.

Sejalan dengan yang telah dikemukakan oleh Komalasari, variasi tersebut juga digunakan oleh Kurniasih (2015: 57) dengan langkah-langkah pelaksanaan, sebagai berikut:

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; (2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban; (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 batas waktu diberi poin; (6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama; (7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; (9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di atas, dapat diketahui bahwa terdapat variasi dari langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* tersebut. Diketahui dari ketiga langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* tersebut bahwa inti dari proses pembelajaran model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* adalah terjadinya proses pencarian pasangan kartu yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran. Dalam usulan penelitian ini, digunakan langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* yang dikemukakan oleh Komalasari.

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

Belajar merupakan suatu proses perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan. Kegiatan belajar adalah peristiwa dimana seseorang mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar. Menurut Gagne (Suprijono, 2009: 2) belajar adalah “perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Demikian juga Dahar (2006) mengemukakan bahwa “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Pengertian belajar menurut Slameto (2003: 2) mengemukankan tentang pengertian belajar yaitu:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukuan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan adanya pengalaman untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta berinteraksi dengan lingkungannya sehingga akan terjadi berbagai macam pengalaman belajar.

1. **Hasil Belajar**

Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti: perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan serta perubahan aspek–aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Winkel (Purwanto, 2008: 45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah “perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.” Sedangkan menurut Suprijono (2009: 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.

Selanjutnya hasil belajar menurut Gagne (Suprijono, 2009: 5-6) berupa:

(1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan, (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas, (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan megarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, dan (5) Sikap adaalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian tehadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan sikap dan tingkah laku manusia secara keseluruhan sebagai akibat belajar hal ini disebabkan adanya aspek-aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek–aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut meliputi banyak hal yang saling berkaitan satu sama lain. Faktor-faktor tersebut menurut Wasliman (Susanto, 2013:12) meliputi:

1. 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 mempengaruhi 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**
2. **Pengertian Matematika**

Belajar matematika adalah kegiatan memahami karakteristik matematika sebagai sebuah ilmu. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (Susanto, 2013: 184) yaitu :

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalaam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Susanto (2013: 185) mengatakan bahwa:

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sedangkan menurut Soedjadi (2000: 11) menyajikan beberapa definisi atau pengertian tentang matematika yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematik; (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulus; (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan dua bilangan; (4) matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur logis; dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang menjadi bahasa simbolis dan universal yang terkait penggunaan pengetahuan tentang bentuk, ukuran dan menghitung, dalam upaya menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas (Susanto, 2013: 190) yaitu:

(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, 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) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan 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.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Balang Boddong Kota Makassar masih dibawah standar dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar matematika dilihat dari proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran matematika. Pada saat pembelajaran, siswa juga kurang memperhatikan penjelasan dari guru, serta adanya sifat jenuh dan bosan yang dirasakan oleh siswa dalam kelas karena suasana belajar kurang menarik karena guru kurang menggunakan metode yang inovatif. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Balang Boddong Kota Makassar meningkat.

Secara sederhana model kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Balang Boddong Kota Makassar

**ASPEK GURU**

1. Menggunakan metode yang kurang inovatif
2. Kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

**ASPEK SISWA**

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.
2. Siswa kurang aktif dan termotivasi dalam belajar matematika
3. Siswa cepat merasa bosan dan jenuh dalam kelas.

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Rendah**

**Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match***Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian 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 murid yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap murid mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/penutup

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Balang Boddong Kota Makassar  
Meningkat**

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar matematika siswa kelas V SD Balang Boddong Kota Makassar dapat meningkat.