

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, dan lain-lain.¹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu konsep yang direncanakan mulai dari perangkat, media, cara penyampaian materi serta kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang dilakukan oleh pendidik.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.² *Cooperative Learning* merupakan

¹ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2014), hlm. 23.

² Nur hadi, et.all., *Pembelajaran Konstektual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: UM Press, 2004), hlm. 61.

kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan dengan cara berkelompok.³

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran untuk membangun kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam mengerjakan tugas-tugas yang dibebankan.⁴

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau bersama dan terarah untuk saling berinteraksi antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya agar tercipta proses pembelajaran yang aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar yang telah ditetapkan

b. Prosedur Model Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut:⁵

1. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum peserta didik belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman peserta didik terhadap pokok materi pelajaran.

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hlm. 203.

⁴ John Afifi, *Inovasi-inovasi Kreatif...*, hlm. 149.

⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hlm. 212-213.

2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
3. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan kemampuan kelompoknya, nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya.
4. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin dinyatakan bahwa:⁶

1. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan

⁶ *Ibid*, hlm. 205-206.

sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.

2. Pembelajaran kooperatif memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

d. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri model pembelajaran kooperatif:⁷

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 3) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara peserta didik.
- 4) Guru membantu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran dikelas dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:⁸

Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2	Guru menyajikan informasi atau materi kepada

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 30.

⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hlm. 211.

Menyajikan informasi	siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

f. Kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun kelebihan dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:⁹

1. Dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru, sehingga peserta didik mampu memahami topik dan mengerjakan tugas.

⁹ John Afifi, *Inovasi-inovasi Kreatif...*, hlm. 159-160.

2. Dapat menambah kemampuan peserta didik berpikir logis dan menemukan solusi masalah-masalah yang harus dipecahkan.
3. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide atau pendapat.
4. Dapat menjadikan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
5. Dapat membantu peserta didik meningkatkan nilai tambah pada dirinya seperti percaya diri, kemampuan bersosialisasi, serta sikap yang positif.

Adapun kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif:¹⁰

1. Lebih menekankan penilaian atas dasar hasil kerja kelompok, bukan hasil kerja individual.
2. Kurang efektif jika diterapkan dalam waktu yang singkat.
3. Guru harus merencanakan dan mempersiapkan rencana pembelajaran yang cukup banyak.
4. Peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi lebih aktif daripada peserta didik yang kecerdasannya rata-rata.
5. Membutuhkan dukungan fasilitas dan material pembelajaran yang memadai.

g. Beberapa variasi dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi atau tipe dalam model pembelajaran kooperatif diantaranya:

¹⁰ *Ibid*, hlm. 161-162.

1. Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang peserta didik secara heterogen.
2. Tipe Tim Ahli (*Jigsaw*) merupakan tipe yang dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan ketrampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara.
3. Tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan.
4. Tipe *Think-Pair-Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik.
5. Tipe *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mana peserta didik mencari pasangan mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹¹

Dari uraian beberapa variasi atau tipe dalam model pembelajaran kooperatif diatas dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dalam tipe *make a match* ini siswa diminta untuk mencari pasangan (jawaban atau soal) yang sudah diberikan oleh guru jika tipe ini diterapkan di sekolah dasar sangat cocok sekali karena

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran.....*, hlm. 213-223.

menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

3. Tinjauan Tentang Tipe *Make A Match*

a) Pengertian Tipe *Make A Match*

Menurut Miftahul Huda pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. *Make a Match* dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make a Match* ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini adalah pendalaman materi, penggalian materi, dan *edutainment*.¹²

Penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode ini dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan peserta didik, proses pembelajaran lebih menarik dan tampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan peserta didik tampak sekali pada saat peserta didik mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Lie bahwa,

¹² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 73.

pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.

Hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

1. Langkah-langkah pembelajaran Tipe *Make A Match*

Langkah-langkah penerapan *make a match* adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Guru menyiapkan beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar).
- 2) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 4) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

¹³ Rusman, *Model-model Pembelajaran.....*, hlm. 223-224.

5) kesimpulan

3. Kelebihan dan Kelemahan *Make A Match*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Melatih peserta didik untuk tampil presentasi serta melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
- 4) Karena dalam tipe *Make A match* ada unsur permainan, sehingga menyenangkan.¹⁴

Sedangkan Kelemahan Tipe *make a match* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak saat mempersiapkannya.
- 2) Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat presentasi pasangan.
- 3) Menggunakan metode ini secara terus menerus dapat menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik.¹⁵

¹⁴ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran...*, hlm. 251.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 251-252.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* harus dilaksanakan secara sistematis. Pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan penyimpulan.

Dalam penelitian menggunakan teori dari Suyatno yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

3. Tinjauan Tentang Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari diri sendiri.¹⁶ Slameto berpendapat bahwa, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan

¹⁶ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 58.

sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minatnya.¹⁷

Hendra Surya berpendapat bahwa secara sederhana minat diartikan suatu keinginan memposisikan diri pada pencapaian pemuasan kebutuhan psikis maupun jasmani. Minat merupakan daya pendorong bagi kita untuk melakukan apa yang kita inginkan. Sesuatu yang tidak memuaskan keinginan kita, tentunya akan membosankan bagi kita.¹⁸

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan dalam perubahan tingkah laku yang lebih baik serta mampu menghasilkan pengetahuan baru melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Minat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, begitu juga sebaliknya. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah.¹⁹

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar seseorang tidak selalu stabil, kadang baik atau buruk (berubah-ubah). Oleh karena itu perlu diarahkan dan

¹⁷ Slameto, *Belajar Fktor-faktor...*, hlm. 180.

¹⁸ Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Elex Media Kumputindo, 2003), hlm. 7.

¹⁹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 58.

dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat tersebut.

Adapun yang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Sumadi Suryabrata diantaranya sebagai berikut:²⁰

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang mempengaruhi minat berasal dari dalam diri individu seperti, pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.
 - a. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
 - b. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dorongan yang kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
 - c. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.
 - d. Kebutuhan adalah keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

²⁰ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran...*, hlm. 24.

- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi minat berasal dari luar diri individu seperti, dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

c. Ciri-Ciri Minat Belajar

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan dan kepuasan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya. Dimanifasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa, ada beberapa cara yang bisa digunakan, antara lain, *pertama*, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran

yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar. *Kedua*, pemilihan jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.²¹

Dalam penelitian ini menggunakan teori Sumadi Suryabrata yang menyatakan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal diluar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya.

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu. Winkel dalam Purwanto mengemukakan hasil

²¹ *Ibid*, hlm. 25.

belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.²²

Menurut Gegne dalam Agus Suprijono hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu.²³

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dijelaskan hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (pikiran, tanam-tanaman, sawah, ladang, hutan, dan sebagainya). Sedangkan belajar adalah berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapatkan suatu kepandaian.²⁴ Belajar selalu melibatkan tiga hal pokok, yaitu adanya perubahan tingkah laku, sifat perubahan relative permanen, dan perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44-45.

²³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem...*, hlm. 5.

²⁴ Kamus Bahasa Indonesia, *Pusat Bahasa*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2009), hlm. 890.

lingkungan. Uraian diatas dapat dipahami bahwa pengertian dari hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya akibat dari belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya.²⁵

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.²⁶ Identifikasi wujud perubahan perilaku dan pribadi sebagai hasil belajar itu dapat bersifat fungsional-struktural, material-substansial dan behavioral. Untuk memudahkan sistematikanya dapat kita gunakan penggolongan perilaku menurut Bloom dalam kawasan-kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁷

Bloom dalam bukunya Suprijono menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, menerapkan, menguraikan, menentukan, hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan menilai. Domain afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Domaian psikomotorik meliputi

²⁵ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 34.

²⁶ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian.....*, hlm. 37.

²⁷ Tabrani Rusyan, et. All., *Pendekatan dalam*, hlm. 22.

initiotory, pre-routine, rountinized. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

5. Tinjauan Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Berbicara mengenai matematika artinya menguraikan tentang apa matematika itu sebenarnya. Berbagai bentuk symbol, rumus, teorema, dalil, ketepatan, dan konsep yang digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya.

Menurut Dikmenum matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari.

Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran.²⁸

Matematika merupakan disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan tidak merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam. Matematika penting untuk dipelajari yaitu dengan menerapkan gerakan-gerakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk merangsang, dan memotivasi otak agar mencapai kecerdasan matematis secara optimal.

Menurut Hudoyono dikatakan bahwa “Hakikat matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi, matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Suatu kebenaran matematis dikembangkan berdasarkan alasan logis. Namun, kerja matematis terdiri dari observasi, menebak dan merasa, menguji hipotesa, mencari analogi dan sebagaimana yang telah dikembangkan diatas, akhirnya merumuskan teorema-teorema yang dimulai dari asumsi-asumsi dan unsur-unsur yang tidak didefinisikan”. Sedangkan menurut Russeffendi matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada observasi (induktif), tetapi menerima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.

Beberapa karakteristik matematika adalah sebagai berikut:²⁹

- 1) Memiliki objek kajian abstrak

²⁸ Tukiran Taniredja, Irma, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Praktik, Praktis, dan Mudah*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hlm. 93

²⁹ *Ibid*, hlm. 10.

- 2) Bertumpu pada kesepakatan
- 3) Berpola pikir deduktif
- 4) Memiliki simbol yang kosong dari arti
- 5) Memperhatikan semesta pembicaraan (universal)
- 6) Konsisten dalam sistemnya

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pengertian matematika adalah suatu objek mata pelajaran yang bersifat abstrak. Ilmu pengetahuan yang didapat dengan penalaran (*reasoning*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan komunikasi (*communication*).

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pendidikan matematika di sekolah diharapkan memberikan kontribusi dalam mendukung pencapaian kompetensi lulusan pendidikan dasar melalui pengalaman belajar, agar mampu:³⁰

1. Memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari;
2. Melakukan operasi matematika untuk penyederhanaan, dan analisis komponen yang ada;
3. Melakukan penalaran matematis yang meliputi membuat generalisasi berdasarkan pola, fakta, fenomena atau data yang ada, membuat dugaan dan memverifikasinya;

³⁰ Dewi Nuharini dan Sulis Priyanto, *Mari Belajar Matematika 4 Pendidikan Matematika untuk Kelas IV SD/MI*, (Surakarta: CV. Usaha Makmur, 2016), hlm. 5.

4. Memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
5. Menumbuhkan sikap positif seperti sikap logis, kritis, cermat, teliti, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.

Secara lebih khusus, mata pelajaran matematika diajarkan untuk tujuan membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi.

a. Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar erat kaitannya dengan pendidikan formal di Sekolah. Proses belajar mengajar merupakan proses dimana adanya interaksi antara beberapa komponen pembelajaran. Adapun komponen dalam pembelajaran meliputi guru, siswa, dan materi pembelajaran. Dari ketiga komponen tersebut dapat dipahami bahwa erat belajar kaitannya dengan mengajar.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Adapun tahapan belajar yang dikemukakan oleh Witting, yaitu:³¹

- 1) Tahap *acquisition*, yaitu tahap perolehan informasi
- 2) Tahap *storage*, yaitu tahapan penyimpanan informasi
- 3) Tahap *retrieval*, yaitu tahapan pendekatan kembali informasi

Dari ketiga tahapan belajar tersebut dapat dilihat bahwa antara belajar dan mengajar sangat erat dan saling mempengaruhi. Tanpa adanya proses mengajar maka proses belajar yang dilakukan kurang bisa maksimal. Tujuan mengajar adalah agar pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu mengajar yang baik hanya jika peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan guru serta hasil belajar siswa baik. Pernyataan ini dapat dipenuhi jika pengajar mampu memberikan fasilitas belajar yang baik sehingga dapat terjadi proses belajar yang baik.

Dalam mengajar matematika, pendidik harus menguasai materi yang diajarkan dan mampu memberikan inovasi pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Mengajar matematika tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi dalam proses belajar mengajar harus mengandung interaksi yaitu hubungan aktif antara guru dan siswa. Dari uraian-uraian diatas dapat dipahami bahwa kegiatan belajar dan mengajar merupakan konsep yang berbeda,

³¹ Djoko Adi Susilo, *Buku Ajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Malang: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang, 2011), hlm. 1

akan tetapi terdapat hubungan yang erat bahkan terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Mengajar merupakan suatu upaya yang dilakukan guru agar siswa belajar. Perpaduan antar konsep belajar dan konsep mengajar melahirkan konsep baru yaitu proses belajar atau proses pembelajaran.

6. Tinjauan Materi Bangun Datar

a. Pengertian bangun datar

Bangun datar adalah sebuah obyek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi maka hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki luas dan keliling.³²

b. Macam-macam bangun datar

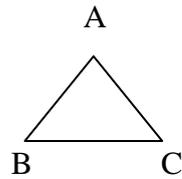
Berikut ini macam-macam bangun datar:³³

1. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang terbentuk dari tiga ruas garis yang saling bersekutu pada masing-masing ujungnya. Sifat-sifat segitiga diantaranya mempunyai tiga titik sudut, mempunyai tiga sisi, dan sudut dalam segitiga besarnya 180^0

³² Endah Wahyuni dan Deas Nufri Runtu, *Modul Bangun Datar dalam* <https://www.google.co.id/search?q=Modul+bangun+datar+oleh+endah+wahyuni&client=ucweb-b&dchannel=sb>, diakses 24 Januari 2019 pukul 08.00 wib

³³ Budi Yuwono, *Pintar Matematika untuk SD*, (Jakarta: Puspa Swara, 2008), hlm. 53.



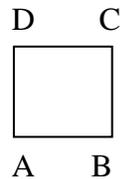
Rumus luas dan keliling segitiga:

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$K = \text{sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi}$$

2. Segi empat

Segi empat adalah bangun datar yang terbentuk dari empat ruas garis yang sepasang-pasang saling bersekutu pada satu ujungnya. Sifat-sifat segi empat diantaranya mempunyai empat titik sudut, sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar dan mempunyai empat buah sudut siku-siku



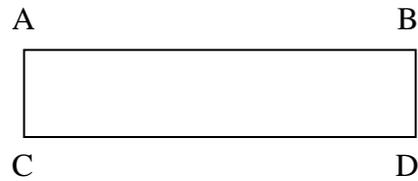
Rumus luas dan keliling segi empat:

$$L = \text{sisi} \times \text{sisi}$$

$$K = 4 \times S$$

3. Persegi panjang

Persegi panjang adalah segi empat dengan sisi-sisi yang saling berhadapan sama panjang dan sama sejajar. Keempat sudutnya berbentuk siku-siku. Sifat-sifat persegi panjang diantaranya keempat sisinya sama panjang, keempat sudutnya sama besar dan panjang kedua diagonalnya sama



Rumus luas dan keliling persegi panjang:

$$L = \text{panjang} \times \text{lebar}$$

$$K = 2 (p+l)$$

4. Jajar genjang

Jajar genjang adalah segi empat yang sepasang sisi-sisinya sama panjang dan sudut sehadapnya sama besar. Sifat-sifat jajar genjang diantaranya jumlah sisinya ada empat, didalam jajar genjang terdapat dua sudut lancip dan sudut tumpul namun tidak terdapat sudut siku-siku, tidak memiliki simetri lipat tetapi memiliki dua simetri putar, dan memiliki dua diagonal yang berpotongan membentuk dua garis yang sama panjang.

5. Belah ketupat

Belah ketupat adalah segi empat yang keempat sisinya sama panjang dan sudut yang berhadapannya sama besar. Sifat-sifat belah ketupat diantaranya diagonal-diagonalnya saling berpotongan tegak lurus dan membentuk sudut siku-siku tetapi sudut dalam belah ketupat tidak siku-siku, dan memiliki diagonal-diagonal yang sama panjang.

6. Layang-layang

Layang-layang adalah segi empat yang diagonal-diagonalnya saling berpotongan tegak lurus dan dua panjang sisinya masing-

masing sama panjang. Panjang $AD = DC$ dan panjang $AB = BC$. AC berpotongan dengan BD dan diagonal AC tegak lurus dengan BD .

7. Trapesium

Trapesium adalah segi empat yang dua buah sisinya sejajar, tapi tidak sama panjang. Sifat-sifat trapesium diantaranya jumlah sudut yang berdekatan diantara dua garis sejajar adalah 180^0 , memiliki dua buah sudut yang berdekatan besarnya sama, memiliki diagonal yang sama panjang, dan memiliki satu buah sumbu simetri.

8. Lingkaran

Lingkaran adalah bangun yang membentuk lengkungan dan dipisahkan oleh garis tengah melalui titik-titik pusatnya. Sifat-sifat lingkaran diantaranya jarak dari titik pusat ke tepi lingkaran dinamakan jari-jari (r), lingkaran mempunyai jari-jari yang panjangnya setengah dari diameter (d), dan mempunyai sebuah titik pusat.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang mana dipaparkan sebagaimana berikut ini:

1. Nuning Puspita Haryani, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyah Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyah Tulungagung yang ditunjukkan dari nilai *Sig.(2-tailed) < nilai Probability* yaitu $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.³⁴

2. Aisyah Madina Yahya, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik MI Miftahun Najah Selopuro. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran *make a match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahun Najah Selopuro. Hal ini dibuktikan dengan Uji MANOVA dari tabel *Multivariate* diperoleh dari *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* signifikansi 0,000 dimana *Sig.* 0,000 < 0,05. Dengan demikian, semua pengujian menunjukkan H_0 ditolak H_a diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Jawa Peserta Didik MI Miftahun Najah Selopuro .³⁵

3. Binti Chulashotul A'yun, 2018. Pengaruh Model *Make a Match* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV di MI

³⁴ Nuning Puspita Haryani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyah Tulungagung*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018).

³⁵ Aisyah Madina Yahya, *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik MI Miftahun Najah Selopuro*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Make a Match* dengan minat dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Anova 2 jalur untuk minat dan hasil belajar Akidah Akhlak diperoleh *Sig* sebesar 0,004. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model *make a match* dengan minat dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik.³⁶

4. Muhammad Imam Styawan, 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.³⁷
5. Siska Indriana, 2016. Pengaruh Metode *Make A-Match* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pacitan Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini menunjukkan Metode *Make A-Match* sangat relevan terhadap pembelajaran PAI terbukti dengan peningkatan rata-rata minat yang cukup tinggi pada kelas

³⁶ Binti Chulashotul A'yun, *Pengaruh Model Make a Match Terhadap Minat dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

³⁷ Muhammad Imam Styawan, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015).

eksperimen dari 56,67 menjadi 63,33, sedangkan pada kelas kontrol dari 56,43 menjadi 56,50. (2) Dilihat dari uji regresi diperoleh nilai $R = 0,5312$ dengan taraf signifikansi sebesar 0,001 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode Make A-Match terhadap minat belajar siswa. Sedangkan Koefisien Determinasi sebesar 0,282 atau 28,2% dipengaruhi metode Make A-Match dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.³⁸

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Penelitian Sekarang
1	Nuning Puspita Haryani, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make a Match</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyah Tulungagung.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Pendekatan penelitian kuantitatif • Objek yang diteliti siswa kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilaksanakan di SD Al Irsyad Al Islamiyah Tulungagung. • Variabel yang diteliti Motivasi dan Hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Menggunakan media kartu • Dilaksanakan di MIN 14 Blitar • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Variabel yang diteliti Minat dan Hasil belajar • Materi pokok bangun datar • Menggunakan instrument, tes, angket,

³⁸ Siska Indriana, *Pengaruh Metode Make A-Match Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pacitan Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016).

				<p>observasi, dan dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis menggunakan uji MANOVA
2	<p>Aisyah Madina Yahya, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik MI Miftahun Najah Selopuro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Pendekatan penelitian kuantitatif • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Analisis menggunakan uji MANOVA 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilaksanakan di MI Miftahun Najah Selopuro. • Variabel yang diteliti Motivasi dan Hasil belajar. • Yang diteliti mata pelajaran Bahasa Jawa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Menggunakan media kartu • Dilaksanakan di MIN 14 Blitar • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Variabel yang diteliti Minat dan Hasil belajar • Materi pokok bangun datar • Menggunakan instrument, tes, angket, observasi, dan dokumentasi • Analisis menggunakan uji MANOVA
3	<p>Binti Chulashotul A'yun, 2018. Pengaruh Model <i>Make a Match</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV di MI Podorejo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model <i>make a match</i> • Objek yang diteliti kelas IV • Analisis menggunakan ANOVA 2 jalur • Variabel yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilaksanakan di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung • Yang diteliti mata pelajaran Akidah Akhlak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Menggunakan media kartu • Dilaksanakan di MIN 14 Blitar

	Sumbergempol Tulungagung	<p>diteliti minat dan hasil belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan kuantitatif 		<ul style="list-style-type: none"> • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Variabel yang diteliti Minat dan Hasil belajar • Materi pokok bangun datar • Menggunakan instrument, tes, angket, observasi, dan dokumentasi • Analisis menggunakan uji MANOVA
4	Muhammad Imam Styawan, 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Pendekatan penelitian kuantitatif • Dilakukan di MIN Kolomayan 	<ul style="list-style-type: none"> • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Analisis yang digunakan uji t • Mata pelajaran yang diteliti Al-Qur'an Hadist 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Menggunakan media kartu • Dilaksanakan di MIN 14 Blitar • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Variabel yang diteliti Minat dan Hasil belajar • Materi pokok bangun datar • Menggunakan instrument, tes, angket, observasi, dan dokumentasi • Analisis menggunakan

				uji MANOVA
5	Siska Indriana, 2016. Pengaruh Metode Make A-Match Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pacitan Tahun Ajaran 2015/2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kooperatif tipe <i>make a match</i> • Pendekatan penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran yang diteliti dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam • Penelitian dilakukan di SMPN 1 Pacitan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> • Menggunakan media kartu • Dilaksanakan di MIN 14 Blitar • Objek yang diteliti siswa kelas IV • Variabel yang diteliti Minat dan Hasil belajar • Materi pokok bangun datar • Menggunakan instrument, tes, angket, observasi, dan dokumentasi • Analisis menggunakan uji MANOVA

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan dari penelitian diatas, bahawa penelitian ini memposisikan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa. Sehingga secara khusus penelitian ini menghubungkan antara model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa MIN 14 Blitar.

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Pada pembelajaran Matematika banyak materi yang dirasa sulit oleh kebanyakan peserta didik, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu peserta didik terkesan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik menganggap bahwa dalam pembelajarannya matematika membosankan, sulit, dan model pembelajaran yang diterapkan kurang menarik. Dari hal tersebut maka perlu adanya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran.

Model pembelajaran inovatif merupakan aspek yang harus digunakan dalam pembelajaran. Berbagai jenis model pembelajaran dapat digunakan pendidik dengan mempertimbangkan sesuai atau tidaknya pada materi yang akan disampaikan. Salah satunya dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini melalui tiga tahap uji yakni uji instrument, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa dan ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap minat dan hasil belajar Matematika siswa MIN 14 Blitar tahun ajaran 2018/2019.

Bagan 2.2**Kerangka Berfikir**

$$\frac{O_1O_2 \times O_3O_4}{O_5O_6 \times O_7O_8}$$

Keterangan:

O_1 = pree test minat belajar (eksperiment)

O_2 = pree test hasil belajar (eksperiment)

O_3 = post test minat belajar (eksperiment)

O_4 = post test hasil belajar (eksperiment)

O_5 = pree test minat belajar (kontrol)

O_6 = pree test hasil belajar (kontrol)

O_7 = post test minat belajar (kontrol)

O_8 = post test hasil belajar (kontrol)