

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang dipenuhi dengan simbol, rumus, dan perhitungan, di Indonesia sendiri matematika menjadi mata pelajaran yang diwajibkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Namun demikian, matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap menakutkan. Sehingga, kurang diminati siswa saat pembelajaran berlangsung. Menurut Cooney dan Cotton (Khia) mengatakan bahwa sebagian peserta didik memandang matematika sebagai hal yang menarik, dan sebagian lagi memandang matematika adalah hal yang membosankan.<sup>1</sup> Pandangan siswa yang sudah menjadikan matematika sulit, menakutkan dan membosankan mengakibatkan rendahnya minat, keinginan dan keaktifan siswa dalam belajar matematika. Padahal, minat keinginan dan keaktifan siswa dalam belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Sugiharto dkk, mendefinisikan pembelajaran secara operasional, yaitu sebagai sesuatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan

---

<sup>1</sup> Farah Indrawati, “*Hambatan Dalam Pembelajaran Matematika,*” dalam jurnal Simposium Nasional Ilmiah, (2019), hal. 63,

belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.<sup>2</sup>

Belajar adalah keseluruhan aktivitas fisik maupun mental (psikis), pada suatu lingkungan yang terjadi secara interaksi aktif untuk menghasilkan perubahan dalam taraf pengetahuan, sikap maupun keterampilan.<sup>3</sup> Didalam kegiatan sehari – hari, belajar juga menjadi hal penting yang mendasari perubahan kemampuan dan ilmu pengetahuan manusia. Begitupun didalam dunia pendidikan, aktivitas dalam proses belajar siswa menjadi hal penting untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Djoko Susanto dkk, pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

Dari observasi, serta wawancara yang telah dilakukan terhadap guru matematika di MTs Sunan Kalijogo. Dalam proses pembelajaran guru cenderung mengajar menggunakan metode konvensional yang monoton, guru menjelaskan semua materi di papan tulis dan kurang melibatkan interaksi dengan siswa. Setelah guru menjelaskan materi, siswa akan diberikan soal untuk dikerjakan, selain itu biasanya siswa diberikan tugas, dikerjakan, lalu dikumpulkan. Siswa merasa malas dan tidak tertarik ketika melihat materi matematika yang terdapat banyaknya penjelasan dengan

---

<sup>2</sup> Irham dan Wiyani, “*Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*,” (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal.131

<sup>3</sup> Erwin Widiasoro, “*Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*,” (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), hal. 15 - 16.

<sup>4</sup> Prihastini Oktasari Putri, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Math Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*,” dalam Jurnal Intersections. Vol. 5, No. 2 (2020) hal. 16

rumus, angka dan simbol. Saat proses penjelasan materi, banyak siswa yang hanya diam dan cenderung pasif merespon. Namun, ketika pembelajaran matematika berakhir siswa menjadi aktif dan bersemangat kembali. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi matematika, juga menjadi salah satu faktor siswa merasa jenuh, lalu bosan dan akhirnya malas belajar pelajaran matematika. Dan ketika siswa merasa bosan, terkadang akan mengantuk dan juga mengobrol dengan teman yang lain membicarakan hal – hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak memahami dan tetap pasif terhadap materi yang dijelaskan guru. Hal inilah yang mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam belajar, dan juga masih rendahnya pemahaman materi matematika yang diajarkan. Akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Keaktifan belajar adalah kegiatan dengan usaha yang dilakukan dengan giat belajar dan dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran.<sup>5</sup> Setiap siswa memiliki keaktifan belajar yang berbeda beda yang dapat diukur dengan indikator – indikator yang sudah ditentukan. Pada dasarnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika dapat dikembangkan melalui interaksi.<sup>6</sup> Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama proses pembelajaran terjadi, seperti seringnya siswa bertanya, mencari informasi, berdiskusi, memanfaatkan sumber belajar

---

<sup>5</sup> Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyul Himami, “*Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa*” dalam Irsyaduna Jurnal Studi Kemahasiswaan. Vol. 1, No 1 (2021) hal. 3

<sup>6</sup> Kiki Kurnawati dan Alpha Galih Adirakasiwi “*Keaktifan Belajar Terhadap Pembelajaran Matematika Pada Kelas VII,*” dalam Jurnal Maju. Vol.8, No.2 (2021) hal. 614

yang ada, turut melaksanakan tugas, dan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, serta berani tampil di depan kelas dan lain – lain. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dapat melatih proses berfikir kritis dan cara mengetahui pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Dengan begitu, keaktifan ini sangat bermanfaat untuk merangsang kemampuan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa, serta berpengaruh terhadap seberapa besar kemampuan pemahaman materi siswa. Keaktifan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh semakin aktif siswa dalam belajar maka akan semakin baik juga hasil belajar yang diperoleh siswa.<sup>7</sup> Maka, dapat disimpulkan keaktifan belajar merupakan usaha giat siswa, yang dapat diamati selama proses pembelajaran yang dapat diukur dengan indikator yang sudah ditentukan, serta dapat berdampak pada hasil belajar.

Hasil belajar adalah nilai dari kegiatan belajar siswa yang sudah dilakukan yang diberikan oleh guru sebagai pengalaman belajar.<sup>8</sup> Hasil belajar juga merupakan suatu wujud keberhasilan dari tugas yang sudah dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi. Hasil belajar dapat berbentuk skor nilai jawaban benar pada tugas yang sudah diberikan. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas dan menguasai materi yang diberikan, akan berdampak pada meningkatnya

---

<sup>7</sup> Budi Murtiyasa dan Dwi Nurul Hidayah “*Perbandingan Pengaruh Strategi Make A Match Dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Keaktifan,*” dalam Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Vol.11 No.1(2022) hal.700

<sup>8</sup> Elya Sukaisih, “*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Materi Aritmetika Sosial,*” dalam Edu-mat: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.7, No. 1 (2019) hal. 88

hasil belajar, yang akhirnya berdampak juga pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Hill et al, dalam belajar kemampuan guru mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa.<sup>9</sup> Dalam pembelajaran matematika, sangat diperlukan peran guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga, anggapan tentang matematika yang sulit dan membosankan akan teratasi dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Sesuai dengan peran guru yang sangat penting sebagai fasilitator yang sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru haruslah mampu berupaya menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan menentukan strategi model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Menurut Aris Shoimin, makna dari istilah model pembelajaran lebih luas dari pada strategi, metode, prosedur. Dalam melaksanakan pembelajaran, model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan para pengajar.<sup>10</sup> Ada berbagai macam inovasi model pembelajaran yang dapat digunakan, seperti salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang peserta didik akan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.<sup>11</sup> Menurut Rusman

---

<sup>9</sup> Hardi Tambunan, “Kinerja Guru Matematika SMP Dalam Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Siswa,” dalam Jurnal Riset Pendidikan Matematika. Vol. 7, No. 1 (2020) hal. 109

<sup>10</sup> Aris Shoimin, “68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013” (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 24.

<sup>11</sup> Widiaworo, “Strategi Pembelajaran...,” hal. 197

model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif.<sup>12</sup> Pembelajaran kooperatif adalah metode belajar yang pelaksanaannya dengan cara bekerja sama antar siswa, yang akibatnya kesuksesan siswa tidak semata secara individual dengan mengalahkan satu sama lain.<sup>13</sup> Sehingga, dapat disimpulkan pada model pembelajaran *make a match* ini, siswa akan belajar bersama bekerja sama satu sama lain dan berinteraksi aktif dengan suasana yang menyenangkan untuk menemukan pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai. Hal ini sesuai, seperti menurut Kline dalam Pitajeng menyatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.<sup>14</sup> Maka dari itu dipilihlah model pembelajaran kooperatif *make a match* ini, dimana siswa dapat belajar sambil bermain, dan berinteraksi aktif dengan temannya, diharapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan ini dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa saat pembelajaran matematika berlangsung.

Selain Model pembelajaran tersebut, terdapat faktor lain yang dapat digunakan untuk mendukung berhasilnya tujuan pembelajaran seperti salah satunya media pembelajaran. Media adalah berbagai bentuk perangkat yang

---

<sup>12</sup> Derindu Rizky Restutami, “*Model Pembelajaran Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” dalam Jurnal Prosiding DPNPM Unindra. (2019) hal.58.

<sup>13</sup> Ismun Ali, “*Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*,” dalam Jurnal Muhtadiin Vol. 7, No. 01 (2021) hal. 247.

<sup>14</sup> Rendy Wijayanto and Sutriyono Sutriyono, “*Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Pythagoras Bagi Siswa Kelas Viii Smp*,” dalam Jurnal Pendidikan Berkarakter. Vol. 1, No. 1 (2018) hal. 71

dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>15</sup> Maka dalam model pembelajaran *Make a match* diperlukan sebuah media yang dapat berfungsi sebagai penyaji pesan dan perangsang siswa untuk belajar, yang dapat menampilkan hal - hal berkaitan dengan materi tertentu, serta dapat berfungsi sebagai kartu soal dan kartu jawaban. Salah satu jenis media kartu yang dapat mendukung dalam model pembelajaran *make a macth* adalah media *flash card*.

*Flash card* adalah kertas persegi panjang yang berisikan informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat dan mengajarkan informasi tertentu yang berkaitan antar kartu.<sup>16</sup> Menurut Heri, *Flascard* atau kartu kilas adalah kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingatkan dan mengkaji ulang proses belajar.<sup>17</sup> Dengan demikian, berdasarkan pendapat diatas *flash card* dapat disimpulkan merupakan kartu yang dapat berisikan informasi huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi bolak balik, dan sangat tepat digunakan untuk proses pembelajaran. Maka, dalam pembelajaran matematika *flash card* menjadi media yang tepat untuk dapat membantu

---

<sup>15</sup> I Made Adistha Gosachi and I Gusti Ngurah Japa, “*Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*,” dalam *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol 3, No.2 (2020) hal.152

<sup>16</sup> Muh. Rijalul Akbar, “*Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*” (Sukabumi: Haura Utama, 2022), hal.16-17

<sup>17</sup> Ringga Dwi Anggraini, Ikha Listyarini, and Choirul Huda, “*Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan*,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 35.

dalam mengenalkan konsep matematika dan menampilkan angka, serta gambar.

Sesuai dengan salah satu materi matematika kelas VIII yaitu bangun ruang sisi datar. Bangun ruang sisi datar adalah materi yang didalamnya belajar tentang perhitungan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar diantaranya seperti, limas, kubus, balok, dan prisma. Banyaknya materi penjelasan yang ditampilkan pada bangun ruang sisi datar seperti gambar, angka, simbol, dan rumus, dapat ditampilkan ringkas dan menarik dalam bentuk kartu. Maka dari itu, dipilihlah media *flash card* untuk menunjang berhasilnya model pembelajaran *make a match*.

Dari uraian permasalahan yang sudah dijabarkan penulis diatas. Maka, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diberikan guru dikelas masih belum optimal.
2. Kurangnya pemanfaatan inovasi model pembelajaran dan media dalam penyampaian materi yang digunakan oleh guru.



3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, disebabkan siswa tidak tertarik dan merasa bosan saat pembelajaran matematika berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran, akhirnya siswa cenderung diam dan pasif saat merespon materi.
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, agar penelitian dapat dilaksanakan dengan jelas dan terarah. Maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu model pembelajaran adalah *flash card*.
3. Materi pokok pada penelitian ini adalah materi bangun ruang sisi datar kelas VIII.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Tulungagung, dan sampel diambil dari dua kelas yang homogen yaitu sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Keaktifan siswa berupa angket yang diberikan kepada siswa.
6. Hasil belajar siswa berupa nilai skor dari soal *post – test* yang diberikan kepada siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memiliki tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu ilmu berguna yang bermanfaat, serta diharapkan hasil dari penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran dan konsep untuk memperkaya wawasan ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah. Sekolah dapat menggunakan inovasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *flash card*, dengan begitu diharapkan dapat memberikan nilai tambah dan peningkatan kualitas sekolah.

- b) Bagi Guru

Memberikan masukan dan kontribusi positif untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar matematika siswa, dengan menggunakan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *flashcard*

c) Bagi Siswa

Untuk memberikan ilmu dan pengalaman baru siswa dalam inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *flash card*. Sehingga, diharapkan keaktifan belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat, karena siswa semangat terhadap pembelajaran matematika.

d) Bagi peneliti

Untuk menambah ilmu, pola pikir, sikap, pengalaman serta wawasan dalam upaya meningkatkan kualitas kemampuan sebagai pendidik dan pengajar matematika kedepannya.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah yang sudah dijelaskan diatas, peneliti memiliki dugaan sementara pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

2. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.
3. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flash card* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

## H. Definisi Konseptual dan Operasional

### 1) Penegasan Konseptual

#### a. Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode belajar yang pelaksanaannya dengan cara bekerja sama antar siswa, yang akibatnya kesuksesan siswa tidak semata secara individual dengan mengalahkan satu sama lain.<sup>18</sup>

#### b. Model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang peserta didik akan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

#### c. Media *flashcard*

---

<sup>18</sup> Ali, "*Pembelajaran Kooperatif...*," hal. 247.

<sup>19</sup> Widiasworo, "*Strategi Pembelajaran...*," hal. 197

*Flash card* adalah kertas persegi panjang yang berisikan informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat dan mengajarkan informasi tertentu yang berkaitan antar kartu.<sup>20</sup>

d. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar adalah kegiatan dengan usaha yang dilakukan dengan giat belajar dan dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran.<sup>21</sup>

e. Hasil belajar

Hasil belajar adalah nilai dari kegiatan belajar siswa yang sudah dilakukan yang diberikan oleh guru sebagai pengalaman belajar.<sup>22</sup>

f. Bangun ruang sisi datar

Bangun ruang sisi datar adalah materi yang didalamnya belajar tentang perhitungan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar diantaranya seperti, limas, kubus, balok, dan prisma.

2) Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran kooperatif

---

<sup>20</sup> Akbar, "Flash Card...", hal.16-17

<sup>21</sup> Hasanah dan Himami, "Model Pembelajaran...", hal. 3

<sup>22</sup> Sukaisih, "Meningkatkan Hasil...", hal. 88

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang dilakukan saling berinteraksi satu sama lain dengan cara bekerjasama dan belajar bersama, untuk bertukar ide, pengetahuan, pendapat, serta gagasan untuk mencapai kesuksesan pembelajaran secara bersama - sama.

b. Model pembelajaran *make a match*

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dari kartu soal dan jawaban, yang nantinya masing - masing siswa akan diberikan satu kartu soal dan satu jawaban yang berbeda secara acak. Lalu, siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan permasalahan dari kartu soal yang didapat. Setelah menyelesaikan kartu soal, siswa diminta untuk mencari kartu jawaban pasangan yang cocok dari kartu soal yang telah diselesaikan, dengan berdiskusi dan bekerjasama satu sama lain untuk menemukan pasangan kartu berpasangan yang cocok.

c. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah media kartu yang didalamnya berisi gambar, simbol dan teks yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, bisa hanya dengan satu sisi atau dua sisi dengan bagian depan dan belakang. Pada *flashcard* materi bangun ruang sisi datar, dibuat dengan memasukan materi bangun ruang sisi datar diantaranya, terdapat gambar dari bangun ruang sisi datar

dari kubus dan balok. Terdapat simbol – simbol seperti, rumus, operasi hitung dan simbol satuan panjang, lebar, tinggi, luas permukaan dan volume. Selain itu, juga terdapat teks yang berisi penjelasan terkait materi, teks soal dan teks jawaban. *Flash card* dicetak dengan ukuran dan jumlah yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

d. Keaktifan belajar.

Keaktifan belajar merupakan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang dapat diukur dan dinilai dengan indikator yang sudah ditentukan dijadikan sebuah angket, seperti: seringnya siswa bertanya, mencari informasi, berdiskusi, memanfaatkan sumber belajar yang ada, turut melaksanakan tugas, dan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, serta berani tampil di depan kelas.

e. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil *post - test* dalam bentuk nilai skor angka setelah diberikan model pembelajaran *make a math* berbantuan media *flashcard* yang memiliki kriteria dan peraturan, yang nantinya dapat disimpulkan.

f. Bangun ruang sisi datar

Bangun ruang sisi datar yang dimaksud adalah kubus dan balok.



## **I. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika dalam penelitian dalam skripsi ini yaitu, sebagai berikut:

### **1. Bagian awal**

Pada bagian awal meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak.

### **2. Bagian inti**

Pada bagian ini meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Dengan penjelasan masing – masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, idendifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual dan operasional, serta sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, terdiri dari deskripsi teori, kajian penelitian terdahulu dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi data dan analisis penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran - lampiran.