

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁷

CT Morgan dalam Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.¹⁸

Selanjutnya Thursan Hakim menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.¹⁹

¹⁷ Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhi, cet. Ke- 6, (Jakarta: Rineka cipta, 2013), hlm. 2

¹⁸ Pupuh Fatrhurrohman dan Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 6

¹⁹ *Ibid*, hlm. 6

Dari definisi-definisi di atas, dapat dikemukakan adanya beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian belajar, yaitu bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dan terbentuknya suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman sehingga memperoleh pengetahuan. Latihan dan pengalaman dapat dilakukan dalam proses belajar, misalnya yang tadinya siswa tidak bisa menulis menjadi bisa menulis karena latihan menulis, yang tadinya siswa tidak bisa mengerjakan soal matematika, karena dilatih secara terus menerus siswa tersebut akan mudah mengerjakannya.

B. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar, atau proses pembelajaran. Pelaku aktif pembelajaran adalah guru. Dengan demikian, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat pra-belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan pelajaran. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁰

²⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta bekerja sama dengan Depdikbud, 2006), hlm 250

Purwanto mengatakan Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹

Oemar Hamalik mengatakan bahwa, hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya sedangkan rohaniahnya tidak bisa dilihat.²²

Lebih lanjut Gagne mengatakan ada 5 macam hasil belajar: keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural, strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru, informasi verbal yaitu kemampuan anak untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata, keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk menggerakkan yang berhubungan dengan otot, sikap, yaitu sesuatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku didasari oleh emosi.²³

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Cet. Ke- 3 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 46

²² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke- 4, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012,)

hlm. 30

²³ Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran*, cet. Ke- 3 (bandung : AlfaBeta, 2009), hlm. 47

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajaryang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain :

1. Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)
Faktor yang berasal dari dalam diri siswa antara lain:
 - a) Faktor Jasmaniah
 - 1) Faktor Kesehatan
 - 2) Faktor Cacat Tubuh
 - a) Faktor Psikologis
 - 1) Intelegensi
 - 2) Bakat
 - 3) Motif
 - 4) Kematangan
 - b) Faktor Kelelahan
 - 1) Faktor kelelahan jasmani
 - 2) Faktor kelelahan rohani
2. Faktor Ekstern (Faktor dari luar diri siswa)
Faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri dari tiga faktor yaitu :
 - a) Faktor keluarga
 - 1) Cara orang tua mendidik.
 - 2) Relasi antar anggota keluarga
 - 3) Suasana rumah
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga
 - b) Faktor Sekolah
 - 1) Metode mengajar
 - 2) Kurikulum
 - 3) Relasi guru dengan siswa
 - 4) Relasi siswa dengan siswa
 - 5) Disiplin sekolah
 - 6) Alat pelajaran

- 7) Waktu sekolah
 - 8) Keadaan gedung
 - 9) Standar pelajaran diatas ukuran
 - 10)Metode belajar
 - 11)Tugas rumah
- c) Faktor masyarakat
- 1) Kesiapan siswa dalam masyarakat
 - 2) Mass media
 - 3) Teman bergaul
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat.²⁴

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud faktor dalam diri siswa yakni perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.²⁵

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa, tetapi faktor dari dalam diri siswa lebih dominan mempengaruhi hasil belajar siswa.

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta,2013) hlm. 54-60

²⁵ Nana sudjana, *Dasar-Dasar proses Belajar mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offsert, 2004), hlm. 39

D. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “Mathematikos”, berarti secara ilmu pasti, atau “Matheis” berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi.²⁶

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Dalam setiap kesempatan pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*).²⁷

Eman Suherman mengatakan Matematika adalah disiplin ilmu tentang tata cara berfikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif.²⁸

²⁶ Depdikbud, *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar* (Jakarta: Depdikbud, 1995) hlm 91

²⁷ *Ibid*, hlm 91

²⁸ <http://www.Rumusmatematikadasar.com>. Pengertian Matematika Menurut Pendapat Ahli, diakses pada 11 September 2011

Dari berbagai pendapat tentang pengertian atau definisi matematika diatas, maka dapatlah kiranya disimpulkan secara sederhana, bahwa Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan menggunakan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran yang jernih.

E. Tujuan Mata Pelajaran Matematika di SD

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Seseorang akan lebih mudah mempelajari matematika apabila telah didasari pada apa yang telah dipelajari orang itu sebelumnya. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut.

Tujuan mata pelajaran matematika di SD menurut KTSP SD/MI 2006 adalah agar para peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat pada pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) merancang model matematika, penyelesaian model dan menafsirkan solusi yang

diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, 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 penyelesaian masalah.²⁹

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penekanan pembelajaran matematika terletak pada penataan nalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika.

F. Metode Pembelajaran

Secara etimologis, metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Jadi metode berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, metode adalah “cara yang telah diatur dan dipikirkan baik-baik untuk mencapai suatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya.”³⁰

²⁹ Depdikbud, *KTSP* (Jakarta : Depdiknas, 2006) hlm 9

³⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta bekerja sama dengan Depdikbud, 2006) hlm 29

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.³¹ Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode Pembelajaran adalah jalan yang ditempuh oleh seseorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu.³²

Menurut Abdurrahman Ginting, metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.³³

Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.³⁴

³¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 147.

³² Depdikbud. 1995. *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar*. (Jakarta: Depdikbud, 1995) hlm 92

³³ Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2008), 42.

³⁴ Abu Ahmadi – Joko Tri Prastya, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), 52.

Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

G. Metode *Make a Match*

Metode *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Slavin dalam Isjoni menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.³⁵

Make a match teknik dimana siswa mencari pasangan sendiri sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.³⁶

Suyatno mengungkapkan “ Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan.³⁷

³⁵ Isjoni , *Cooperative Learning*. (Bandung: PT AlfaBeta. 2009) hlm 12.

³⁶ Anita Lee , *Cooperative Learning*. (Jakarta: Grasindo. 2002) hlm 55.

³⁷ <http://www.google.com>, Suyatno ,2009, hlm.72

Selanjutnya Kinarwati mengatakan *make a match* adalah teknik belajar mengajar dimana siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartu diberi poin.³⁸

Model pembelajaran *make a match* cocok digunakan pada semua mata pelajaran dan pada semua tingkatan kelas.²⁸ Banyak temuan dalam 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 nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.³⁹

Beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teknik *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru di awal pembelajaran selanjutnya menggabungkan pertanyaan dengan jawaban sesuai atau sebaliknya. Model pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa dalam proses belajar mengajar

³⁸ <http://www.gurupkn.wordpress.com>.Kinarwati.*bagaimana Melaksanakan Ptk Penelitian-Tindakan –Kelas*, diakses pada 4 Novemver 2014

³⁹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning, teknik, struktur dan model penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hlm 135

H. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Make a Match*

Lorna Curran Mngatakan langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu.
3. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipengang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi point.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian untuk permainan selanjutnya seperti tersebut diatas.
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.

. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Secara garis besar *Make a Match* adalah teknik belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar.⁴⁰ Dengan teknik ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat, selain itu teknik yang terdapat didalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama.

⁴⁰ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena. 2015) hlm 57

I. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make-A Match*

Pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan secara klasikal.
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.

Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis

- e. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.⁴¹

Tak ada gading yang tak retak , begitu pula pada metode ini. Di samping manfaat yang dirasakan oleh siswa, pembelajaran kooperatif metode *Make A Match* berdasarkan temuan di lapangan mempunyai sedikit kelemahan yaitu:

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- d. Pada kelas yang gemuk (> 30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka

⁴⁰ Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena. 2015) hlm 57

yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tetapi hal ini bisa diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum 'pertunjukan' dimulai.

e. Bisa Mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.⁴²

Model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa dituntut aktif agar dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik dan lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Namun di sisi lain model ini dapat menjadi kurang efektif jika guru kurang dapat mengendalikan kelasnya sehingga kelas dapat berubah seperti pasar Tetapi hal ini bisa diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum pembelajaran dimulai

J. Penerapan *Make A Match* Dalam Proses Belajar Mengajar

prosedur penerapan kooperatif teknik *Make A Match* proses belajar mengajar, peneliti tetap mengacu pada langkah-langkah dalam pembelajaran *Make A Match* menurut Lorna Curran 1994 ,akan tetapi ada sedikit penambahan/pengurangan oleh peneliti dengan maksud menyesuaikan materi yang akan kepada siswa serta menyesuaikan kondisi siswa.

⁴² *Ibid*, hlm 57

Adapun penerapan *Make A Match* yang akan digunakan peneliti dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

a. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi

- a) Persiapan mengajar, memberi salam, melaksanakan presensi.
- b) Mengecek persiapan siswa dan mengingatkan cara duduk yang baik saat membaca dan menulis.
- c) Memotivasi siswa dengan menyanyikan sebuah lagu.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Penyampaian dan Pelatihan

Pada tahap kegiatan pembelajaran inti menggunakan metode yang disesuaikan karakteristik siswa dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Langkah-langkah pertama dalam kegiatan inti, guru:

- 1) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan kartu jawaban.
- 3) Setiap siswa mendapatkan kartu yang tertuliskan soal/jawaban.
- 4) Membunyikan peluit pertanda permainan *make a match* telah dimulai

Mengontrol kerja siswa dalam mencari pasangannya dan membantu siswa jika terdapat hal-hal yang belum dipahami.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan Eksplorasi:

- 1) Menunjukkan kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban
- 2) Bertanya jawab seputar kartu-kartu soal dan kartu-kartu jawaban
- 3) Melalui tanya jawab guru menjelaskan tentang materi
- 4) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

Make A Match

Elaborasi :

Dalam kegiatan Elaborasi:

- 1) Menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan
- 2) Dengan tanya jawab disertai contoh, guru menjelaskan materi yang disampaikan
- 3) Menjelaskan cara permainan *Make A Match*(mencari pasangan)
- 4) Membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa, tiap peserata didik mendapatkan satu kartu.
- 5) siswa memikirkan jawaban dari kartu jawaban kemudian mencari pasangan kartu yang telah mereka dapatkan.
- 6) Memfasilitasi siswa dalam melakukan permainan *Make A Match*.

- 7) Memberikan poin kepada siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu.
- 8) Guru mengocok kartu-kartu yang berbeda untuk permainan *Make A Match* untuk babak ke dua.
- 9) Melalui tanya jawab guru bersama siswa mengoreksi jawaban dari masing-masing kartu soal yang telah didapat oleh masing-masing siswa.

Konfirmasi

Dalam kegiatan Konfirmasi:

- 1) Memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami siswa
- 2) Melalui tanya jawab guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- 3) Guru memberikan siswa soal evaluasi

3. Tahap Penampilan Hasil, Kesimpulan, dan Refleksi

c. Kegiatan Penutup

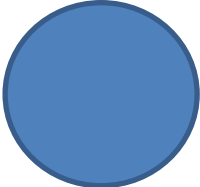

- 1) Melalui bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan mengulangi kesimpulan yang sudah dibuat
- 2) Memberikan PR kepada siswa

K. Materi Pengukuran Waktu

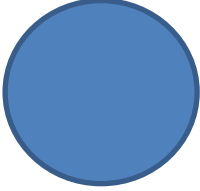

Pengukuran Waktu Merupakan salah satu materi yang diajarkan dikelas III sekolah Dasar/ madrasah Ibtidaiyah yang mengharuskan guru menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.

Materi pengukuran waktu yang akan disampaikan dalam penelitian ini meliputi membaca tanda waktu jam, setengah jam, seperempat jam, sampai 5 menit pada jarum jam

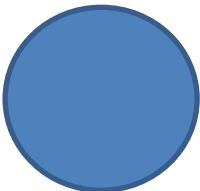
Contoh membaca tanda waktu jam pada jarum jam

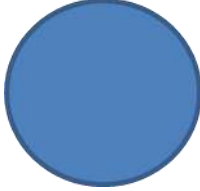
Gambar jarum jam	Ditulis	Dibaca
 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 12 Jarum pendek menunjukkan angka 2 Artinya, Pukul 3 tepat</p>	Pukul 02.00	Pukul dua
 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 12 Jarum pendek menunjukkan angka 10 Artinya, Pukul 10 tepat</p>	Pukul 10.00	Pukul sepuluh

Contoh membaca waktu setengah jam

Gambar jarum jam	Ditulis	Dibaca
 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 6 Jarum pendek menunjukkan diantara angka 3 dan 4</p>	Pukul 03.30	Pukul setengah empat
 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 12 Jarum pendek menunjukkan diantara angka 7 dan 8</p>	Pukul 07.30	Pukul setengah delapan

Contoh membaca waktu seperempat jam

Gambar jarum jam	Ditulis	Dibaca
 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 3 Jarum pendek menunjukkan angka 5 lebih</p>	Pukul 05.15	Pukul lima lebih 15 menit Atau Pukul lima lebih seperempat

 <p>Keterangan : Jarum panjang menunjukkan angka 9 Jarum pendek menunjukkan angka 12 lebih</p>	<p>Pukul 12.45</p>	<p>Pukul satu kurang 15 menit</p> <p>Atau</p> <p>Atau pukul satu kurang seperempat</p>
--	------------------------	---

Dengan menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran *make a match* diharapkan siswa akan lebih senang, aktif dan mudah memahami materi pengukuran waktu yang disampaikan oleh guru untuk kemudian mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.