

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

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

Model pembelajaran kooperatif yaitu bagian dari pembelajaran konstruktivisme. Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator (Julia, dkk 2024). Menurut Kunandar (2007), pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Sedangkan menurut Lie (2008) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya secara bertanggung jawab. Dengan kata lain, pembelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan nilai-nilai sosial seperti empati, tanggung jawab, dan komunikasi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan bagian dari pendekatan konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran

ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga secara sadar dirancang untuk membangun interaksi positif antar siswa. Melalui kerja sama dalam kelompok, pembelajaran kooperatif mendorong pengembangan nilai-nilai sosial seperti empati, tanggung jawab, dan kemampuan komunikasi, sekaligus menghindari potensi konflik atau kesalahpahaman yang dapat mengganggu proses belajar.

Pada model pembelajaran kooperatif banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran *Make a Match* dapat disebut juga dengan pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2013) merupakan model pembelajaran dengan cara setiap peserta didik membentuk sebuah kelompok heterogen yang terdiri dari beberapa orang yang nantinya akan saling bekerja sama dan berkolaborasi untuk memecahkan sebuah masalah yang akan diberikan oleh guru. Menurut Fauhah dan Rosy (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan suatu bentuk pembelajaran dimana guru yang mengarahkan permainan dan guru menetapkan tugas, pertanyaan serta memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan. Sedangkan menurut Seasfaot et al (2020) model pembelajaran *make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya habis, siswa dapat mencocokkan kartunya

akan diberikan poin dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberikan hukuman sesuai dengan yang telah disepakati secara bersama.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, mengenai model pembelajaran tipe *make a match* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* yaitu salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dan permainan edukatif. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok heterogen untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru secara kolaboratif. Guru berperan aktif dalam mengarahkan jalannya permainan, menetapkan tugas, serta menyediakan informasi pendukung. Melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu, model ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, semangat belajar, dan tanggung jawab siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Huda dalam (Fauhah, 2020) yaitu “Pendalaman materi, penggalian materi, dan sebagai selingan”. Sedangkan menurut Menurut Ramadhani (2021) tujuan dari model pembelajaran *make a match* adalah untuk membina keterampilan, dan menemukan informasi, menumbuhkan semangat kerja sama dengan orang lain, dan membina tanggung jawab untuk memecahkan

soal atau masalah yang dihadapi melalui kartu persoalan atau permasalahan.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini adalah bertujuan tidak hanya untuk memperdalam dan menggali materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, model ini berfungsi untuk membina keterampilan, menumbuhkan semangat kerja sama, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta melatih siswa dalam menemukan informasi dan memecahkan masalah secara kolaboratif melalui media kartu soal.

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

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Wijanarko (2017) sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu

diberi poin.

- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Wirawan (2022) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

No.	Langkah-Langkah Pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Membentuk kelompok dengan materi yang berbeda.	Meminta peserta didik untuk membentuk kelompok dan memberikan setiap kelompok materi yang berbeda untuk didiskusikan.	Memperhatikan intruksi guru untuk membentuk kelompok dan selanjutnya setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah diberikan.
2.	Mengkoordinasi siswa untuk menyiapkan jawaban.	Menyiapkan soal dan jawaban dalam bentuk kertas yang dilipat dan menyiapkan sebuah kotak yang nantinya diisi oleh jawaban dan soal.	Memperasipkan diri untuk permainan dan belajar materi.
3.	Melakukan pengundian untuk permainan.	Meminta perwakilan peserta didik untuk maju ke depan mengambil kartu undian yang nantinya setiap kelompok akan saling berhadapan untuk melakukan permainan.	Sesuai dengan undian maka kelompok satu dan dua maju kedepan untuk bertanding menjodohkan soal dan jawabannya, kemudian kedua kelompok tersebut saling berhadapan untuk berlomba lomba sdu kecepatan

			menodohkan pasangan soal dan jawaban.
4.	Pelaksanaan permainan.	Berperan sebagai fasilitator dan membunyikan abaaba untuk memulai permainan.	Dua kelompok yang bertanding adu cepat memasangkan soal dan jawaban dari dua kotak yang telah disediakan, pasangan soal dan jawaban yang diberikan dimasukkan ke dalam kotak lain yang telah disediakan.
5.	Mengevaluasi dan menghitung hasil dari permainan.	Menghitung soal dan jawaban yang sesuai, dan menghitung mana yang lebih banyak mengumpulkan soal dan jawaban yang sesuai.	Memperhatikan yang dilakukan guru dan mengevaluasi kelompok mereka masing-masing untuk lebih baik kedepannya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make A Match

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Make A Match dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain :

a. Kelebihan :

- 1) Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi yang disampaikan menarik.
- 3) Dapat mempengaruhi hasil belajar.
- 4) Suasana keceriaan bertambah.

- 5) Kerja sama antara siswa lain tercapai.
 - 6) Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.
- b. Kekurangan :
- 1) Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
 - 2) Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
 - 3) Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
 - 4) Jika murid pada kelas banyak (< 30 siswa / kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
 - 5) Dapat mengganggu ketenaga belajar kelas lainnya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang ditetapkan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan pencapaian nilai atau skor semata, melainkan lebih luas mencakup perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, perkembangan keterampilan, serta pembentukan sikap yang positif sebagai akibat dari pengalaman belajar.

Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Definisi ini menekankan bahwa pengalaman belajar memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Dengan demikian, hasil belajar bukan sekadar hafalan materi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir, sikap, serta kemampuan dalam bertindak. Sementara itu, menurut Hamalik (2011) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, maupun apresiasi. Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan bukti konkret dari proses pendidikan yang berlangsung secara terencana dan berkesinambungan.

Selanjutnya, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu:

- a. Ranah kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yang mencakup sikap, nilai, minat, motivasi, serta apresiasi. Ranah ini berhubungan erat dengan pembentukan karakter peserta didik.
- c. Ranah psikomotorik, yang menyangkut keterampilan motorik, koordinasi fisik, serta kemampuan melakukan tindakan yang

memerlukan praktik nyata.

Ketiga ranah tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tidak boleh dipandang secara sempit hanya dari segi kognitif, tetapi harus dilihat secara menyeluruh dalam mencerminkan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas proses pembelajaran sekaligus menjadi dasar bagi guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Hasil belajar adalah refleksi dari tingkat penguasaan dan pengetahuan siswa, yang diukur melalui penilaian dan dituangkan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, hasil belajar diposisikan sebagai indikator kemampuan siswa dalam memahami materi matematika pada ranah kognitif.

2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Menurut Slameto (2015), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar secara umum dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

- 1) Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan jasmani, kebugaran tubuh, serta fungsi pancaindra. Keadaan fisik yang prima akan mendukung konsentrasi dan kesiapan siswa dalam belajar.
- 2) Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, serta sikap belajar. Misalnya, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih giat dan tekun dalam mempelajari materi sehingga hasil belajarnya lebih baik.
- 3) Faktor kelelahan, baik fisik maupun mental. Kelelahan fisik menyebabkan tubuh mudah lelah saat belajar, sedangkan kelelahan mental menimbulkan kejenuhan dan menurunkan semangat belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi:

- 1) Faktor keluarga, mencakup cara orang tua mendidik, suasana rumah, hubungan antar anggota keluarga, serta dukungan moral maupun materiil. Lingkungan keluarga yang harmonis dan suportif akan membantu siswa mencapai hasil belajar optimal.
- 2) Faktor sekolah, seperti kualitas guru, metode mengajar, sarana dan prasarana, kurikulum, serta suasana kelas. Guru yang mampu

menggunakan metode mengajar yang tepat dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

- 3) Faktor lingkungan masyarakat, yang meliputi pergaulan teman sebaya, kegiatan sosial, serta kondisi lingkungan sekitar. Lingkungan masyarakat yang positif dapat mendukung kegiatan belajar, sedangkan lingkungan yang kurang kondusif dapat menjadi hambatan.

Selain kedua faktor utama tersebut, Djamarah dan Zain (2010) menambahkan adanya faktor pendekatan belajar, yaitu strategi atau cara yang digunakan siswa dalam mempelajari materi. Siswa yang menggunakan pendekatan belajar yang tepat, misalnya dengan cara memahami dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya menghafal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor internal seperti kondisi fisik, kecerdasan, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, memiliki kontribusi penting dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, guru maupun orang tua perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut agar dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

C. Matematika di Sekolah Dasar

1. Pengertian dan Hakekat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu bagian penting dalam dunia pendidikan yang berfungsi membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, serta kreatif. Matematika tidak hanya dipahami sebagai kumpulan angka atau rumus, melainkan sebagai ilmu yang berperan dalam melatih daya pikir, menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, dan membentuk pola pikir terstruktur dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan.

Pembelajaran matematika dewasa ini dipandang bukan hanya sebagai proses penguasaan konsep dan keterampilan berhitung, melainkan juga sebagai sarana mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Aini dan Retnowati (2023) menekankan bahwa pembelajaran matematika modern harus diarahkan pada pengembangan *higher-order thinking skills* (HOTS), seperti analisis, evaluasi, dan kreativitas dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya melatih siswa dalam menghafal rumus, tetapi juga membentuk kemampuan bernalar kritis dan reflektif.

Selain itu, Gazali (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika yang bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Tanpa adanya keterkaitan tersebut, pembelajaran hanya menghasilkan hafalan

jangka pendek yang mudah dilupakan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam. Dari perspektif filsafat pendidikan, Zalukhu, Simarmata, dan Laia (2023) menyatakan bahwa hakikat matematika mencakup peranannya sebagai alat berpikir logis, bahasa ilmu pengetahuan, serta sarana memahami fenomena sosial maupun alam. Hal ini memperlihatkan bahwa matematika memiliki peranan yang sangat luas, tidak hanya dalam ranah akademik, tetapi juga dalam membantu siswa menghadapi permasalahan kehidupan nyata.

Sejalan dengan itu, Xu dan Ball (2024) mengingatkan bahwa hakikat pembelajaran matematika juga harus inklusif terhadap berbagai bentuk pengetahuan lokal atau *ethnomathematics*. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran, siswa dapat melihat matematika tidak hanya sebagai produk Barat yang abstrak, tetapi juga sebagai pengetahuan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini akan membuat siswa lebih termotivasi dan merasa bahwa matematika memiliki relevansi langsung dengan lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian dan hakikat pembelajaran matematika pada era sekarang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pembentukan keterampilan berpikir tingkat tinggi, penciptaan pembelajaran yang

bermakna, penguatan matematika sebagai alat berpikir ilmiah, serta penghargaan terhadap keragaman budaya dalam proses belajar.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika pada dasarnya mengacu pada upaya mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran matematika tidak hanya dimaksudkan untuk membekali siswa dengan keterampilan berhitung, tetapi juga untuk melatih cara berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran matematika di sekolah mencakup penguasaan konsep dan prinsip matematika, kemampuan penalaran, keterampilan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi matematis, serta pembentukan sikap positif terhadap matematika. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memiliki peran penting dalam membentuk kecerdasan intelektual sekaligus membangun karakter peserta didik.

Aini dan Retnowati (2023) menegaskan bahwa pembelajaran matematika ditujukan untuk mengembangkan *higher-order thinking skills* (HOTS), sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas

permasalahan kompleks. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran matematika tidak berhenti pada pencapaian hasil belajar berupa nilai, melainkan juga pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Lebih lanjut, Gazali (2022) menekankan bahwa salah satu tujuan penting pembelajaran matematika adalah menjadikan siswa mampu memahami keterkaitan antara konsep matematika dengan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran yang bermakna, siswa diharapkan dapat menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami fenomena sosial maupun alam, sehingga matematika tidak lagi dipandang sebagai pelajaran yang abstrak, tetapi relevan dengan kebutuhan hidup. Selain itu, Xu dan Ball (2024) mengingatkan bahwa tujuan pembelajaran matematika modern perlu bersifat inklusif dengan menghargai keberagaman budaya. Hal ini berarti bahwa siswa tidak hanya dituntut menguasai konsep formal, tetapi juga perlu mengenali nilai-nilai budaya lokal yang mengandung unsur matematika (*ethnomathematics*). Dengan demikian, tujuan pembelajaran matematika dapat memperkuat identitas siswa sekaligus membuka wawasan global.

Dari berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis; menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan komunikasi matematis; mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata; serta menumbuhkan sikap positif dan inklusif

terhadap matematika. Dengan tercapainya tujuan ini, diharapkan siswa tidak hanya mahir dalam penguasaan materi, tetapi juga siap menghadapi tantangan kehidupan di era modern.

3. Ruang Lingkup Materi Matematika Sekolah Dasar

Kurikulum Merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yang memberikan ruang lebih fleksibel dalam pembelajaran, menekankan pada kompetensi esensial, dan berorientasi pada pembentukan *Profil Pelajar Pancasila*. Menurut Kemendikbudristek (2022), mata pelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bernalar, berpikir logis, analitis, kritis, serta kreatif melalui pemecahan masalah kontekstual.

Ruang lingkup materi matematika di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka dirancang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa. Materi ini mencakup empat aspek utama, yaitu:

a. Bilangan

Materi bilangan di Sekolah Dasar meliputi operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pecahan, desimal, perbandingan, persentase, dan kelipatan serta faktor bilangan. Tujuan dari materi ini adalah agar siswa memiliki keterampilan numerik yang kuat sekaligus mampu menghubungkan konsep bilangan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Aljabar dan Pola Bilangan

Pada bagian ini siswa diperkenalkan pada pola bilangan, relasi, dan persamaan sederhana. Materi ini penting untuk menumbuhkan keterampilan berpikir abstrak, sistematis, dan sebagai bekal untuk pembelajaran matematika pada jenjang yang lebih tinggi.

c. Geometri dan Pengukuran

Materi geometri meliputi pengenalan sifat-sifat bangun datar, bangun ruang, pengukuran luas, volume, keliling, serta penggunaan satuan baku. Melalui materi ini, siswa belajar menghubungkan konsep matematika dengan objek konkret di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

d. Statistika dan Peluang

Pada aspek ini, siswa diajak untuk mengumpulkan, mengorganisasi, menyajikan, dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram, maupun grafik sederhana. Selain itu, mereka juga diperkenalkan dengan konsep dasar peluang melalui aktivitas sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa.

4. Alur Tujuan Pembelajaran Matematika

Berikut ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) matematika pada fase C di kelas V:

Tabel 2.2
ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN
PERANGKAT AJAR
(MATEMATIKA FASE C KELAS V SD)

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
		Sub Topik/Sub Materi		
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya. 	6 Jam	Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan Pecahan • Pengurangan Pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memperdalam pemahaman mengenai pecahan. • Dapat memahami arti dari perkalian dan pembagian dari pecahan yang pengali dan pembagiannya adalah bilangan bulat, berpikir bagaimana cara menghitungnya, dan berbagai perhitungan lainnya. 	9 Jam	Perkalian dan Pembagian Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Perkalian Pecahan • Pembagian Pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman bahwa luas sebuah bangun datar dapat dihitung dan mampu mengetahui cara menghitung luasnya. • Menemukan dengan membagi luas segi banyak menjadi segitiga dan lainnya. • Memikirkan cara menemukan luas segitiga, jajargenjang, belah ketupat, dan trapesium. 	13 Jam	Luas Bangun Datar	<ul style="list-style-type: none"> • Luas Persegi • Luas Persegi panjang • Luas Segitiga • Luas Trapesium • Luas jajargenjang • Berpikir Bagaimana Cara Menghitung Luas 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan tabel untuk dapat menyelidiki hubungan antara dua kuantitas yang berubah bersama. • Untuk kasus sederhana, mengetahui ada hubungan proporsional. • Memperdalam pemahaman tentang kalimat matematika yang menyatakan hubungan antar kuantitas, dan fokus pada kebersesuaian antara dua kuantitas dan bagaimana perubahannya untuk hubungan yang dinyatakan dengan kalimat 	6 Jam	Perbandingan	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Dua Kuantitas • Proporsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

matematika sederhana.				
<ul style="list-style-type: none"> • Memperdalam pemahaman bangun datar melalui aktivitas seperti observasi dan komposisi bentuk. • Mengerti tentang segi banyak dan segi banyak beraturan • Memahami tentang rasio keliling. • Menggunakan 3,14 sebagai rasio keliling. 	9 Jam	Segi Banyak Beraturan dan Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> • Segi Banyak Beraturan • Diameter dan Keliling 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik memahami gambar bangun ruang melalui kegiatan seperti observasi dan komposisi gambar. • Mengetahui tentang prisma dan tabung. • Dapat menggambar sketsa dan jaring-jaring. 	8 Jam	Bangun Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Prisma dan Tabung • Sketsa dan Jaring-jaring 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan untuk memahami tentang persentase. • Memahami arti, cara menemukan dan cara membandingkan rasio, dan arti dan cara menyatakan persentase. • Memahami bagaimana menemukan kuantitas yang 	13 Jam	Rasio dan Diagram	<ul style="list-style-type: none"> • Rasio • Persentase • Masalah Terkait Rasio • 4 Diagram yang Menyatakan Rasio 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

<p>akan dibandingkan dan kuantitas yang akan dijadikan dasar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara menyelesaikan soal jika rasionya menjadi • Mengumpulkan bahan sesuai dengan tujuan dan mengaturnya sehingga dapat dinyatakan menggunakan diagram lingkaran dan grafik pita, sehingga karakteristiknya dapat diselidiki. 				
--	--	--	--	--

Pada penelitian ini, ATP (Alur Tujuan Pendidikan) yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu		Topik/Materi	Profile Pelajar Pancasila
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman bahwa luas sebuah bangun datar dapat dihitung dan mampu mengetahui cara menghitung luasnya. • Menemukan dengan membagi luas segi banyak menjadi segitiga dan lainnya. • Memikirkan cara menemukan luas segitiga, jajargenjang, belah ketupat, dan trapesium. 	13 Jam	Luas Bangun Datar	<ul style="list-style-type: none"> • Luas Persegi • Luas Persegi panjang • Luas Segitiga • Luas Trapesium • Luas jajargenjang • Berpikir Bagaimana Cara Menghitung Luas 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

D. Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar mencakup berbagai materi yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berhitung, berpikir logis, serta kemampuan memecahkan masalah kontekstual. Salah satu materi penting yang diajarkan adalah bangun datar, yang merupakan bagian dari geometri. Materi ini meliputi pengenalan bentuk-bentuk dua dimensi seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran.

Menurut Lestari (2021), pembelajaran bangun datar di Sekolah Dasar tidak hanya menekankan penguasaan rumus luas dan keliling, tetapi juga mengembangkan pemahaman konsep serta hubungan antar sifat-sifat bangun. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih bermakna dibanding sekadar menghafalkan rumus. Selain itu, Setiawan (2022) menjelaskan bahwa konsep bangun datar memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya dalam pengukuran lahan, pembuatan pola, atau penghitungan kebutuhan bahan. Oleh karena itu, guru perlu mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata agar siswa lebih mudah memahami manfaat dari mempelajari bangun datar.



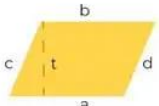
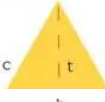
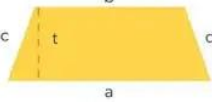
Dalam Kurikulum Merdeka, materi bangun datar diajarkan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pada kelas-kelas awal, siswa diperkenalkan dengan bentuk dasar melalui aktivitas mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menggambar. Sedangkan pada kelas

tinggi, terutama kelas V dan VI, pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan menghitung luas dan keliling, memahami hubungan antar bangun, serta menyelesaikan soal kontekstual yang melibatkan bangun datar (Kemendikbudristek, 2022). Sejalan dengan itu, penelitian oleh Wulandari dan Hidayat (2023) menegaskan bahwa penggunaan media konkret dan visual, seperti benda nyata, gambar, atau aplikasi digital, sangat membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bangun datar harus didesain interaktif agar tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga menumbuhkan minat belajar matematika.

Dengan demikian, materi bangun datar di Sekolah Dasar merupakan pondasi penting dalam pembelajaran matematika. Pemahaman yang baik mengenai sifat, rumus, dan penerapan bangun datar akan mempermudah siswa dalam mempelajari materi geometri yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya.

Pada penelitian ini, materi bangun datar yang digunakan adalah keliling dan luas bangun datar.

Tabel 2.3
Rumus Keliling dan Luas Bangun Datar

NAMA BANGUN	GAMBAR/BENTUK	KELILING	LUAS
PERSEGI		$K = 4 \times s$	$L = s \times s$
PERSEGI PANJANG		$K = (2 \times p) + (2 \times l)$ $= 2(p + l)$	$L = p \times l$
AJAR GENJANG		$K = a + b + c + d$	$L = a \times t$
SEGITIGA		$K = a + b + c$	$L = \frac{1}{2} \times a \times t$
TRAPESIUM		$K = a + b + c + d$	$L = \frac{a+b}{2} \times t$

E. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, salah satunya adalah penelitian dari :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isti Rahayu, Syarifah, dan Trimo (2020) dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match*" bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karet Tengsin 13 Jakarta Pusat tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah 32 siswa dengan

metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,6 dengan persentase ketuntasan hanya 26,92% (hanya 6 siswa dari 32 yang mencapai KKM 70). Hal ini disebabkan karena keaktifan siswa masih rendah, media pembelajaran belum maksimal, serta dominasi guru masih terlihat dalam pembelajaran. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu seluruh siswa (100%) mencapai KKM dengan nilai rata-rata 78,8. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai terendah 75.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar siswa karena pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan interaktif.

2. Anggriyani, Ardhi dan Hartuti (2024) di SDN Pilangbango. Pada penelitian tersebut dikatakan “Setelah diimplementasikannya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa tentang bilangan pecahan. hal ini terbukti dengan hasil belajar Pada prasiklus terdapat 30% siswa yang mendapat nilai diatas KKM sedangkan

pada siklus 1 terdapat 40% yang mendapat nilai di atas KKM. Terjadi peningkatan kembali pada siklus ke 2 terdapat 100% siswa yang mendapat nilai di atas KKM.”

Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar kelas 5 di SDN Cangkuang sangat diharapkan dapat mempengaruhi serta meningkatkan hasil belajar siswa.